

EMENTA DA DISCIPLINA: Programação II

Profa. Fernanda Isabel Marques Argoud
fargoud@ifsc.edu.br, fernanda.argoud@gmail.com

Carga horária:

80 horas, sendo aproximadamente 40h teóricas e 40h de práticas, no Laboratório de Informática (Sala 119).

Avaliações:

4 Provas teórico-práticas discursivas, com mesmo peso e 2 trabalhos práticos.

Não serão feitas provas de recuperação por avaliação, a menos que o aluno apresente atestado médico, dispensando-o das atividades no dia da avaliação!

O aluno que não atingir a média 6,0 terá direito a fazer a prova de Recuperação Final, cuja nota/conceito é definitiva.

Laboratório de Informática:

Aulas individuais, em computador.

Os alunos devem zelar pelo bom funcionamento dos equipamentos e integridade dos softwares.

Materiais do curso:

As apostilas, material extra e listas de exercícios estarão disponíveis na wiki (wiki.ifsc.edu.brmediawiki/index.php/PRG2).

No entanto, não é responsabilidade da professora o não acesso ao material, principalmente se o mesmo não compareceu às aulas e/ou não solicitou informações e cópias aos colegas.

Muito importante!

Reservar pelo menos uma hora por semana para:

- 1) revisar os conteúdos,
- 2) fazer os exercícios e
- 3) ir ao laboratório, refazer os códigos.
- 4) Trazer material de estudo: livros, CADERNO, lápis, borracha e caneta!

UNIDADE CURRICULAR: PROGRAMAÇÃO II	CÓDIGO: PRG2				
CARGA HORÁRIA	TEÓRICA: 40 horas	PRÁTICA: 40 horas	TOTAL: 80 horas	B () P(●) E()	CARGA HORÁRIA
DESCRIÇÃO					
<ul style="list-style-type: none"> – Introdução à linguagem C; – Expressões e variáveis em C; – Estruturas de controle em C; – Estruturas de repetição em C; – Variáveis indexadas; – Funções em C; – Ponteiros em C; – Estruturas de dados; – Entrada e saída em arquivos. 					
COMPETÊNCIAS:					
<ul style="list-style-type: none"> – Desenvolver programas de baixa e média complexidade em linguagem C, incluindo procedimentos de interfaceamento de dados. 					
HABILIDADES:					
<ul style="list-style-type: none"> – Analisar cenários típicos de implementação de software e propor soluções algorítmicas; – Representar a lógica de programação de forma gráfica, com ou sem o uso de ferramentas de software; – Selecionar adequadamente estruturas e funções de biblioteca da linguagem C para desenvolvimento de software; – Selecionar de forma adequada procedimentos eficazes de programação que proporcionem um código compacto, interoperável e de rápida execução; – Selecionar ferramentas de desenvolvimento adequadas aos cenários propostos. 					
ATIVIDADES COMPLEMENTARES:					
PRÉ-REQUISITO:					
Programação de Computadores I					
SUGESTÃO DE BIBLIOGRAFIA BÁSICA:					
[1] Manzano, José Augusto N. G. Algoritmos : lógica para desenvolvimento de programação de computadores Edição 13. ed. rev São Paulo: Érica, 2002.					
[2] Forbellone, André Luiz Villar Lógica de programação : a construção de algoritmos e estrutura de dados / André Luiz Villar Forbellone, Henri Frederico Eberspacher. Imprenta São Paulo: Makron Books do Brasil, 1993.					
[3] SZWARCFITER, JAYME LUIZ Estruturas de dados e seus algoritmos / 3. ed. Ano 2010					
SUGESTÃO DE BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:					
[4] DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. C++ Como programar. Porto Alegre: Bookman, 2001.					
[5] MANZANO, J. A. Estudo dirigido de linguagem C. 6 ed. São Paulo: Érica, 2002.					