



Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: Lógica de Programação (LP)

Professor(es): Tiago Silva da Silva

Contato: silvadasilva@unifesp.br

LINK classroom

Horário em Home Office: *(opcional)*

Ano Letivo: 2021

Semestre: 1º

Carga horária total: 72hs

(Podem incluir CH parciais práticas ou teóricas)

SERÃO 18 SEMANAS DE AULA

Turmas: NC

Plataforma de acesso ao curso:

Google Classroom e Google Meet

Objetivos (remoto): Propiciar o aprendizado de introdução à computação e lógica de programação de computadores. Ao final do curso, os estudantes devem ser capazes de projetar algoritmos e desenvolver programas.

Conteúdo Programático e Cronograma:

Semana	Dia	Tópico	Tipo	Assíncrona	Síncrona	CH
1	14/04	Apresentação da disciplina. Introdução à Ciência da Computação.	Vídeo-aula	x		2
	16/04	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
2	21/04	Sistemas numéricos.	Vídeo-aula	x		2
	23/04	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
3	28/04	Introdução à Lógica de Programação, Variáveis e Constantes.	Vídeo-aula	x		2
	30/04	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
4	05/05	Comandos de Entrada e Saída.	Vídeo-aula	x		2
	07/05	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
5	12/05	Atribuições e Operações Aritméticas.	Vídeo-aula	x		2



	14/05	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
6	19/05	Expressões Relacionais, Lógicas e Comandos Condicionais.	Vídeo-aula	x		2
	21/05	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
7	26/05	Estruturas Sequenciais e Condicionais I.	Vídeo-aula	x		2
	28/05	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
8	02/06	Estruturas Sequenciais e Condicionais II.	Vídeo-aula	x		2
	04/06	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
9	09/06	Comandos de Repetição I.	Vídeo-aula	x		2
	11/06	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
10	16/06	Comandos de Repetição II.	Vídeo-aula	x		2
	18/06	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
11	23/06	Vetores Estáticos.	Vídeo-aula	x		2
	25/06	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
12	30/06	Matrizes.	Vídeo-aula	x		2
	02/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
13	07/07	Funções e Procedimentos I.	Vídeo-aula	x		2
	09/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
14	14/07	Funções e Procedimentos II.	Vídeo-aula	x		2
	16/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
15	21/07	Cadeia de caracteres.	Vídeo-aula	x		2
	22/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
16	28/07	Registros e Enumerados.	Vídeo-aula	x		2
	30/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
17	04/08	Recursividade I.	Vídeo-aula	x		2
	06/08	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
18	11/08	Recursividade II.	Vídeo-aula	x		2
	12/08	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2

Metodologia de Ensino Utilizada:

A disciplina será ministrada como ADE da seguinte forma:

Video-aulas expositivas (assíncrono): vídeo-aulas de explanação do conteúdo programático a serem disponibilizadas na plataforma Google Classroom, com suporte de material teórico baseado no livro-texto e material prático por meio de códigos em Python e C.



Trabalhos Práticos (assíncrono) individuais: os alunos criarão seus próprios programas em linguagem a ser adotada pelo docente e serão submetidos ao Sharif Judge sobre os conteúdos programáticos previstos.

Atendimento aos alunos (síncrono): encontros semanais de 2hs na plataforma Google Meet onde os alunos poderão tirar dúvidas e possivelmente corrigir exercícios.

Metodologia de Avaliação (estratégias para atingir conceitos “cumprido” ou “não cumprido”) :

Média ponderada dos projetos práticos.

Bibliografia básica e complementar para uso remoto:

Feofiloff, Paulo. Algoritmos em linguagem C. Elsevier Brasil, 2009. Disponível em <https://www.ime.usp.br/~pf/algoritmos-livro/>

Aulas de Introdução à Computação em Python. Disponível em: <https://panda.ime.usp.br/aulasPython/static/aulasPython/index.html>

Curso de Introdução à Ciência da Computação com Python Parte . Disponível em: <https://www.coursera.org/learn/ciencia-computacao-python-conceito>

Vídeos e exercícios selecionados sobre linguagem C. Disponível em: <https://www.edx.org/course/c-programming-getting-started>