



Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores I



Vanessa Braganholo

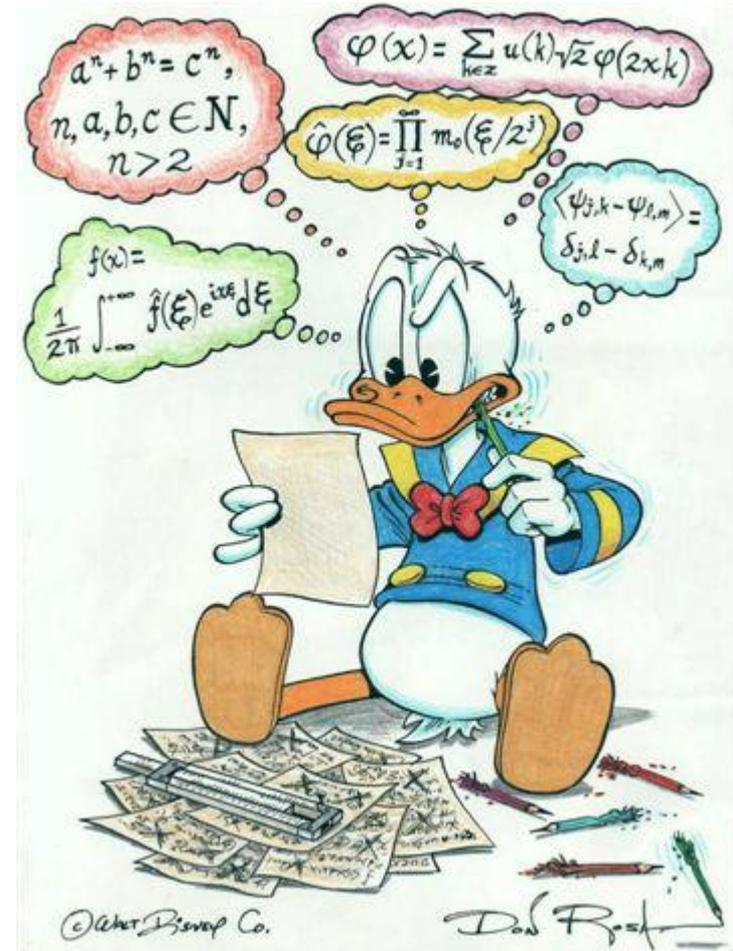
vanessa@ic.uff.br

Apresentações

- ▶ Quem sou eu?
 - ▶ Vanessa Braganholo
 - ▶ <http://www.ic.uff.br/~vanessa>
- ▶ Quem são vocês?
 - ▶ Nome?
 - ▶ Onde estudou? O que sabe de computação?
 - ▶ Algum hobby “sério”?
 - ▶ Expectativas para esta disciplina?

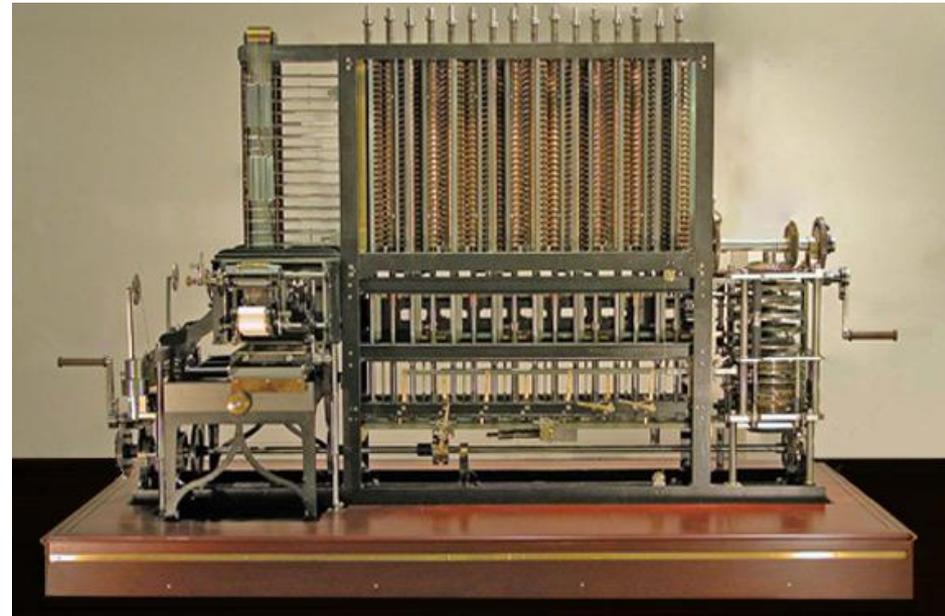
Um pouco de história...

- ▶ O ser humano precisa fazer contas para
 - ▶ Movimentações financeiras
 - ▶ Previsão do tempo
 - ▶ Simulações
 - ▶ Projeto de estruturas
 - ▶ Defesa
 - ▶ Entretenimento
 - ▶ Etc.



Um pouco de história...

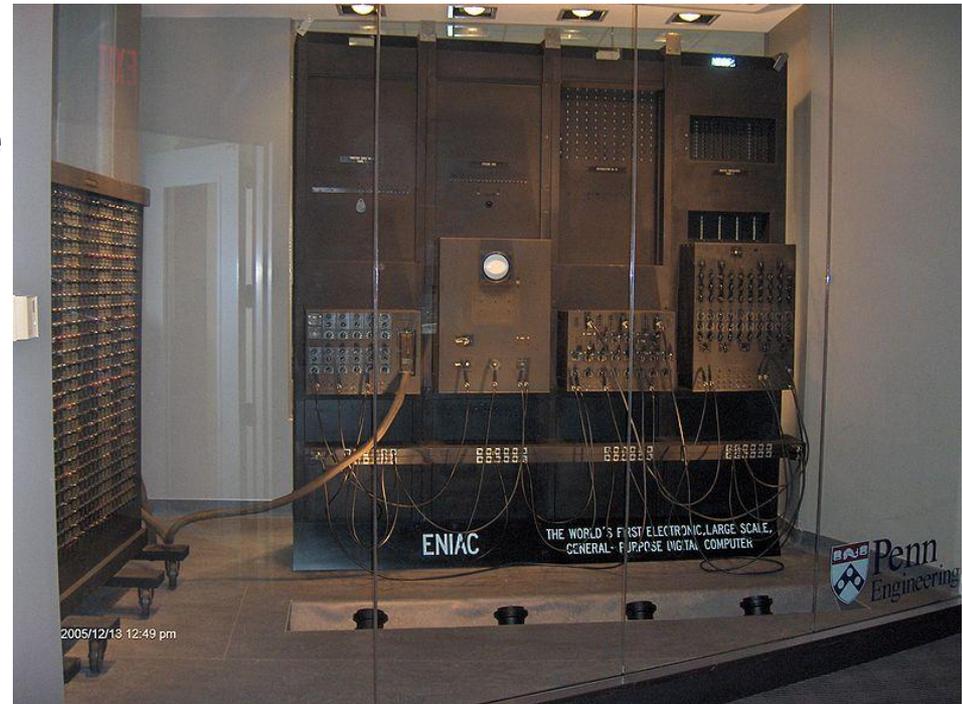
- ▶ 2400 AC: **Ábaco**
 - ▶ Primeira tentativa de se criar um artefato de contar
- ▶ 1642: **Pascalina**
 - ▶ Criada por Blaise Pascal, aos 19 anos
 - ▶ Uma das primeiras máquinas mecânicas de calcular
- ▶ 1822: **Primeiro computador mecânico**
 - ▶ Projetado por Charles Babbage mas não terminado devido à falta de recursos
 - ▶ Posteriormente, o seu projeto foi construído e exposto em um museu



Máquina de Babbage
<http://www.computerhistory.org>

Um pouco de história...

- ▶ 1943: **ENIAC**
 - ▶ Primeiro computador eletrônico
 - ▶ Construído na Universidade da Pensilvânia
 - ▶ Ocupava uma sala inteira
 - ▶ Pesava 30 toneladas
 - ▶ Consumia 200 kw de potência
 - ▶ Entrada: leitora de cartões perfurados
 - ▶ Saída: perfuradora de cartões



ENIAC

<http://www.upenn.edu>

Um pouco de história...

▶ Hoje: **Laptop**

- ▶ Tamanho limitado ao teclado ou monitor
- ▶ Peso em torno de 1 kg
- ▶ Consumo em torno de 50W
- ▶ Entrada: teclado
- ▶ Saída: monitor



MacBook Air
<http://www.apple.com>

Hardware x Software

Hardware

- ▶ Peças
- ▶ Corpo



Software

- ▶ Programas
- ▶ Alma



Objetivos da Disciplina

- ▶ Solucionar problemas (x 1000)
- ▶ Programar em Java
 - ▶ Criada pela SUN (hoje Oracle) em 1995
 - ▶ Uma das linguagens mais populares do mundo
 - ▶ Fácil partir para outras linguagens, se necessário

Aulas

▶ Quartas

- ▶ Sala 504 do bloco H (UFASA)

▶ Sextas

- ▶ Próxima aula será na sala 402 do bloco H
- ▶ Demais aulas serão no laboratório LCC, Bloco E (em frente à secretaria do Instituto)
- ▶ Aulas de 4 horas: serão passadas duas listas de presença, uma referente a cada duas horas

▶ Monitoria

- ▶ Sala 321 do bloco E
- ▶ Verificar os dias e horários disponíveis

Avaliação

- ▶ Média = $(3 \times P1 + 3 \times P2 + 3 \times \text{Trabalho} + \text{Participação}) / 10$

Avaliação

- ▶ **APROVADO:** (Presença $\geq 75\%$) E (Média ≥ 6)
- ▶ **VS:** (Presença $\geq 75\%$) E ($4 \leq$ Média < 6)
 - ▶ Será aprovado na VS se tirar nota maior ou igual a 6
- ▶ **REPROVADO:** (Presença $< 75\%$) OU (Média < 4)

Segundo o Regulamento...

▶ Presença

- ▶ 75% das aulas (Art. 80, §14)
- ▶ Nenhuma falta será abonada (Art. 80, §15)

▶ Segunda Chamada

- ▶ Não será permitida a Avaliação de Aprendizagem em Caráter Excepcional (i.e., 2ª chamada)
- ▶ Com exceção dos casos citados no Art. 87 (**congressos, competições ou serviço militar**), de acordo com os procedimentos do Art. 88 (**aviso na coordenação do curso com 30 dias de antecedência**).

Grupos

▶ Para o trabalho

- ▶ Grupos de 4 participantes
- ▶ Constituídos na primeira semana de aula
- ▶ Mesma formação até o final do curso
- ▶ Entreguem por e-mail (assunto: Prog I - Grupo) o nome e o e-mail de cada participante do grupo.

▶ Autoavaliação

- ▶ No final do curso, cada membro avaliará todos os membros do grupo
- ▶ Essa informação será usada na distribuição das notas
- ▶ Seja pró-ativo desde o início

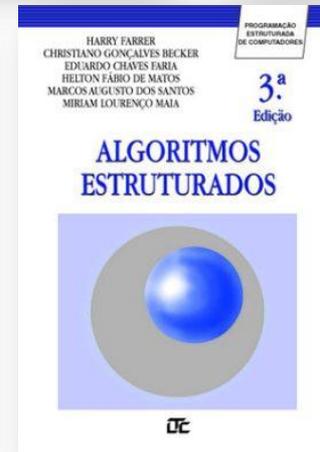
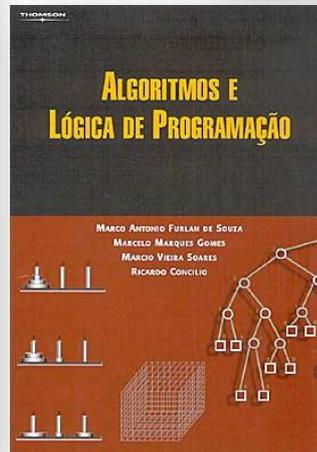
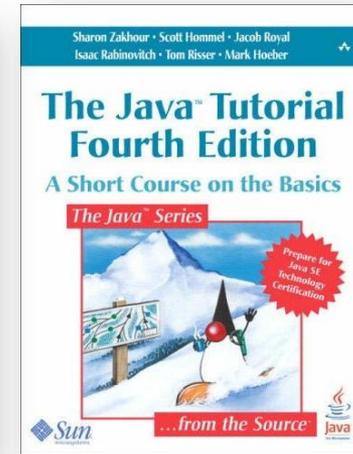
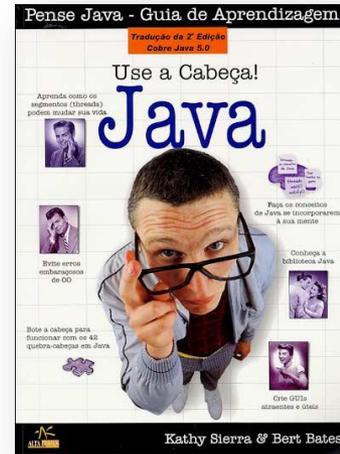
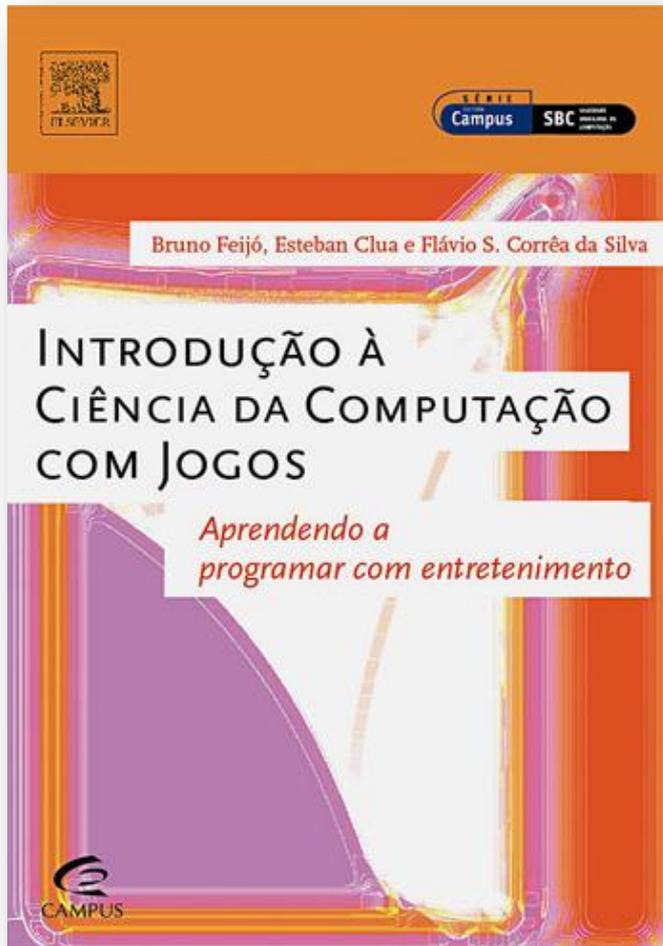
Trabalho

- ▶ **Objetivo: Fazer um jogo**
 - ▶ Combinar com o professor o tema escolhido para o jogo
 - ▶ Os grupos podem optar por implementar jogos já conhecido (ex.: jogo da velha) ou criar seus próprios jogos
 - ▶ Código fonte deve ser entregue no final
- ▶ Atraso na entrega do trabalho terá 1 ponto de multa por dia

Trabalho

- ▶ Dois seminários serão feitos durante o curso
- ▶ 1º seminário
 - ▶ Explicar como será o seu jogo
 - ▶ Apresentar desenhos e fluxogramas detalhando a dinâmica do jogo
- ▶ 2º seminário
 - ▶ Apresentar o jogo funcionando
 - ▶ Discutir as dificuldades encontradas durante o desenvolvimento

Bibliografia do curso



Página do curso

Vanessa
Braganholo

Location: / / Courses / 2012.2 / PROG1



Home

Publications

Courses

2012.2

GDSE

PROG1

2012.1

2011.2

2011.1

Contact

Programação de Computadores I

Horário: quartas de 9h às 11h e sextas de 9h às 13h

Local: a ser definido

Grupo para avisos da disciplina: usaremos um grupo fechado do Facebook para as discussões da disciplina. Inscrevam-se em

<http://www.facebook.com/groups/prog1.2012.2/>. Esse grupo será usado para divulgar avisos gerais.

Grupo para dúvidas da disciplina, mantido pelo monitor:

<http://www.facebook.com/groups/394549190570295/>. Esse grupo será usado para tirar dúvidas sobre a matéria.

Importante: todos os alunos **devem** se cadastrar nesses grupos – os grupos são fechados, então nada que for postado neles aparecerá na sua linha do tempo do Facebook.

Leiam as **regras** do curso no site, anotem as **datas** e tragam as dúvidas na próxima aula!!!

<http://www.ic.uff.br/~vanessa>

(dica: monitorem com <http://www.changedetection.com>)

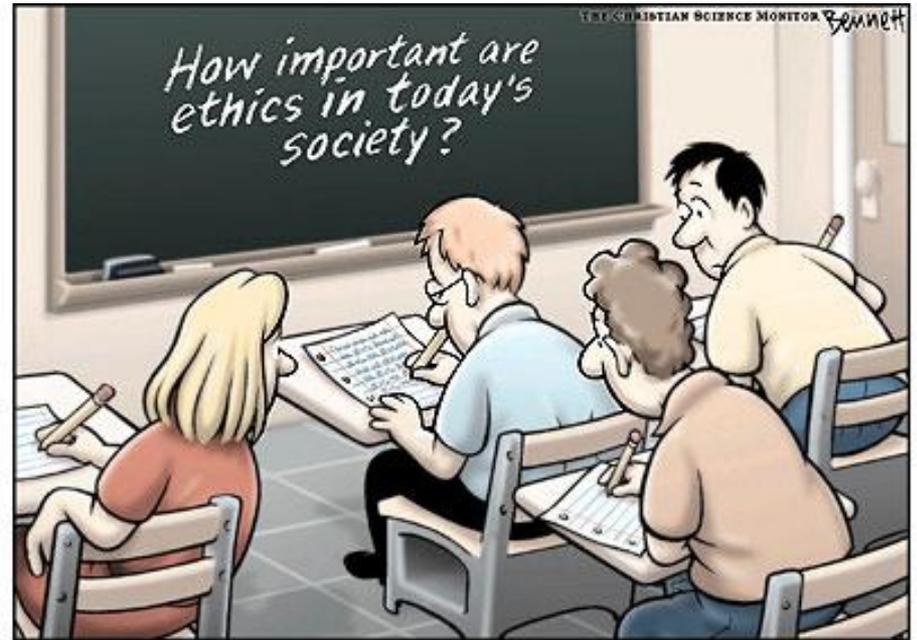


17

Importante: cadastrem-se no grupo do Facebook informado no site!

Fair Play!

- ▶ Não colar ou dar cola em provas
- ▶ Não plagiar o trabalho
- ▶ Não trapacear nas leituras e listas de exercício
- ▶ Não sobrecarregar os colegas do grupo
- ▶ Não assinar presença por colegas
- ▶ Dar crédito apropriado quando usar trabalhos de terceiros



<http://www.claybennett.com/pages/ethics.html>

Créditos

- ▶ Material de Leonardo Murta



Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores I



Vanessa Braganholo

vanessa@ic.uff.br