

Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores



Gravação das aulas

- As aulas síncronas serão gravadas
 - Alunos que não puderam participar terão uma segunda chance
 - Alunos que participaram poderão rever as discussões
- Direito de imagem
 - Caso não queira a sua **imagem** na gravação, **desligue a câmera**
 - Caso não queira a sua **voz** na gravação, **use o chat**
- Escopo
 - As gravações são para uso exclusivo deste curso
 - Para outro uso, é necessário autorização de **todas** as partes envolvidas

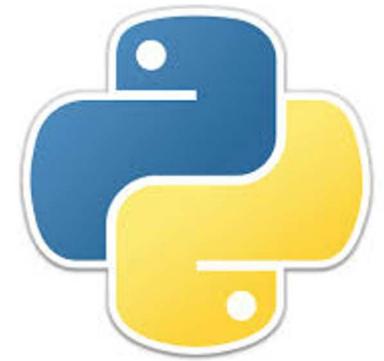
Apresentações

- Quem sou eu?
 - Vanessa Braganholo
 - <http://www.ic.uff.br/~vanessa>

Vamos nos conhecer?

- Quem são vocês?
 - Nome?
 - Onde estudou?
 - Você conhece alguma linguagem de programação?
 - Por que você escolheu cursar Engenharia Mecânica ou Ambiental?

Objetivos da Disciplina



- Solucionar problemas (x 1000)
- Desenvolver pensamento computacional
- Escrever e ler na linguagem do computador
- Objetivo secundário: Programar em Python
 - Atualmente a mais popular linguagem introdutória de cursos de programação nas universidades top dos EUA
 - Criada por Guido van Rossum, por volta de 1991
 - Fácil partir para outras linguagens, se necessário

Quem usa Python?

Google



Dropbox



Spotify

NETFLIX

<https://realpython.com/world-class-companies-using-python/>

Sala Virtual

- Google Classroom: <https://classroom.google.com>
 - Aulas assíncronas
 - Materiais (link para as aulas gravadas, link do site, link do Google Meet, etc.)
 - Mural de Mensagens
 - Monitoria
 - Avaliações
- Google Meet: <https://meet.google.com>
 - Aulas síncronas de dúvidas
 - Toda quinta-feira, das 14h às 15h
- Entrem com o e-mail @id.uff.br

Run.Codes

- <https://run.codes>
- Usaremos para alguns exercícios e avaliações
- Faça seu cadastro
- Depois entre na turma de usando o código de inscrição que foi fornecido no Google Classroom (Seção Materiais)

Avaliação

- Avaliação continuada do aprendizado a cada semana ou quinzena
 - Programa avaliado por execução
- Assíncronas
 - 48 horas para entregar
- Individuais
 - Honestidade é uma virtude importante
 - Mecanismos de detecção de plágio

Avaliação

- Nota final
 - Média aritmética simples das notas das avaliações
- Aprovado
 - Se *nota final* ≥ 6
- Não há prova de segunda chamada (avaliações não entregues no prazo ficam com nota zero)
- Não há VS

Ferramentas

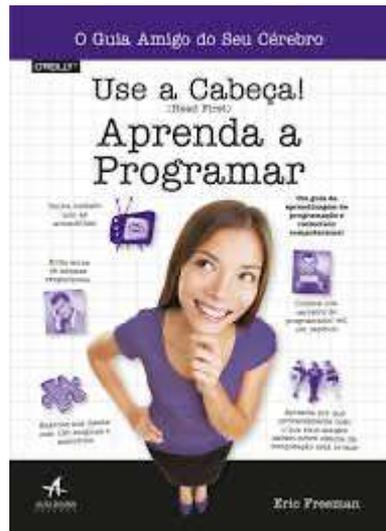


<https://www.python.org/downloads/>



<https://www.jetbrains.com/pt-br/pycharm/download>
(baixar a versão Community, que é gratuita)

Bibliografia do curso



<https://docs.python.org/pt-br/3/tutorial/index.html>



Home

Publications

Courses

2020.2

ED

PROG I

2019.1

2018.2

2018.1

2017.2

2017.1

2016.2

2016.1

2015.2

Programação de Computadores I

Horário: terças e quintas de 14:00 às 16:00 (veja cronograma no final desta página)

Sala: [Google Meet](#) informado no [Google Classroom](#).

Todos os alunos **devem** estar inscritos na nossa sala de aula virtual do [Google Classroom](#). Caso você não esteja inscrito, entre em contato comigo.

Monitoria

Monitor: Gustavo Dos Santos Souza.

Local: [Google Classroom](#).

Ementa

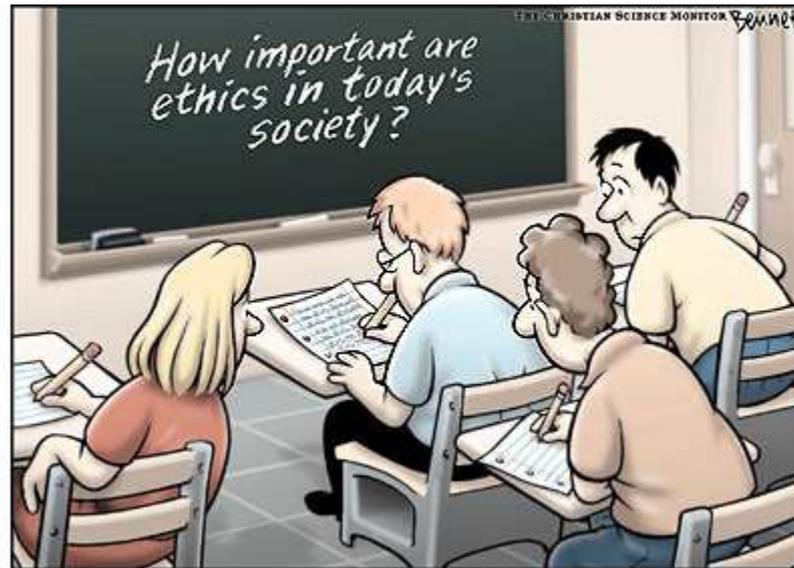
- Conceitos básicos de programação: algoritmos e estruturas de dados.
- Comandos e estruturas de controle.
- Sub-programação.
- Metodologia de desenvolvimento de programação ou subprograma.

<http://www.ic.uff.br/~vanessa/courses/2020.2/prog.html>

Dois conselhos

1. Aprender a programar é como aprender a tocar um instrumento musical: não basta ler, **tem que praticar**
2. Escreva seus programas de forma que seja fácil para outras pessoas entenderem

Fair Play!



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

Apresentação da Disciplina de Programação de Computadores

