

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CURSO: Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet			
DISCIPLINA: <b>Programação I - Programação Estruturada</b>		CÓDIGO DA DISCIPLINA: <b>203</b>	
PRÉ-REQUISITO:			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ] Eletiva [ ]			SEMESTRE: 2º
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 30 h/r	PRÁTICA: 37 h/r	EaD: 0	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 aulas			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 horas (80 aulas)			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Rômulo Costa de Menezes Júnior			

### EMENTA

Conceitos básicos de lógica e algoritmos para resolução de problemas. Definição de programa, compilador, interpretador. Utilização de comandos, variáveis, operadores e estruturas condicionais e de repetição. Estudo de coleção de dados, modularização e funções pré-definidas da linguagem.

### OBJETIVOS

- Capacitar o aluno a resolver problemas na forma de algoritmos utilizando uma linguagem de programação.
- Compreender os conceitos fundamentais de algoritmos como forma de solução de problemas;
- Elaborar e programas algoritmos utilizando linguagens de programação;

### BIBLIOGRAFIA

#### Bibliografia Básica:

1. BORGES, L. E. **Python para Desenvolvedores**. 1 Ed. São Paulo - SP: NOVATEC, 2014.
2. DOWNEY, A. **Pense em Python**; São Paulo - SP: NOVATEC, 2016.
3. MENEZES, N. N. C. **Introdução à Programação com Python**; São Paulo - SP: NOVATEC, 2014.

#### Bibliografia Complementar:

1. BEAZLEY, D.; JONES, B.K. **Python Cookbook**. 3 Ed. NOVATEC, 2013.
2. CORMEN, T. H. ET AL. **Algoritmos: Teoria e Prática**. Elsevier Editora LTDA., 2017.

3. CORMEN, T. H. **Desmistificando Algoritmos**. Editora Elsevier Academic, 2017.
4. KINSLEY, H.; MCGUGAN, W. **Introdução ao Desenvolvimento de Jogos em Python com PyGame**. São Paulo: NOVATEC, 2015.
5. KNUTH, D. E.. **Art of Computer Programming**, Volume 1: Fundamental Algorithms. 2nd Edition. Addison-Wesley Professional. 1997.