

EMENTA DA DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Estrutura de Dados e Algoritmos		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 31	
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada a Objetos			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE: 3º
MODALIDADE: Presencial [x] EaD []			
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 34h	PRÁTICA: 33h	EaD: 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 6h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Ednaldo Dilorenzo de Souza Filho			

EMENTA
Introdução à Análise de Algoritmos. Algoritmos de Classificação e Busca. Estrutura de dados lineares: a lista e suas variantes (pilha e fila). Estrutura de dados não lineares: tabelas hash, árvores, árvores binárias, árvores balanceadas, árvores B.
BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

GOODRICH, Michael T. e TAMASSIA, R. **Estrutura de Dados e Algoritmos em Java**. 5ª Edição. Bookman. 2005.

SZWARCFITER, Jayme Luiz e MARKENZON, Lilian. **Estruturas de Dados e Seus Algoritmos**. 3ª edição. LTC, 2010.

GRONER, Loraine. **Estruturas de Dados e Algoritmos com JavaScript: Escreva um Código JavaScript Complexo e Eficaz Usando a Mais Recente ECMAScript**. 2ª edição. Novatec Editora, 2019.

Bibliografia Complementar:

CORMEN, T. H.; LEISERSON, C. E.; RIVEST, R. L.; STEIN, C. **Introduction to Algorithms**, 3ª Edição. Ed. MIT Press, 2009.

LAFORE, R. **Estrutura de Dados e Algoritmos em Java**. 1ª Edição. Ciencia Moderna. 2005.

HORSTMANN, C. S.; CORNELL, G. **Core Java**. Pearson Prentice Hall, 2010.

ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; ARAÚJO, Graziela Santos. **Estruturas de Dados: algoritmos, análise da complexidade e implementações em JAVA e C/C++**. Pearson. 2015.

CORMEN, Thomas. **Algoritmos: Teoria e Prática**. 3ª edição. GEN LTC. 2021.

JUNIOR, Dilermando Paiva; NAKAMITI, Gilberto Shigueo; BIANCHI, Francisco; DE FREITAS, Ricardo Luís, e XASTRE, Leandro Alonso. **Estrutura de Dados e Técnicas de Programação**. Elsevier Acadêmico, 2014.

Suplementar:

Computer Languages, Systems & Structures. Elsevier. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/journal/computer-languages-systems-and-structures>>.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.

EMENTA DA DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

DISCIPLINA: Tecnologias para o Desenvolvimento Web | CÓDIGO DA DISCIPLINA: 32

PRÉ-REQUISITO: Introdução à Programação

UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória Optativa Eletiva | SEMESTRE: 3

MODALIDADE: Presencial EaD

CARGA HORÁRIA

TEÓRICA: 40h | PRÁTICA: 27h | EXTENSÃO: 0h

CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a

CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h

DOCENTE RESPONSÁVEL: Ednaldo Dilorenzo de Souza Filho

EMENTA

Arquitetura da Web entre o cliente e o servidor. Linguagem de Marcação e de Estilo. Sintaxe do HTML e CSS. Construção de layouts com Design Responsivo e utilizando bibliotecas disponíveis. Utilidade da Linguagem de Script em páginas Web. Sintaxe da Linguagem de Script: tipos, expressões, sentenças, funções, objetos, expressão regular. Manipulação do Document Object Model (DOM) e de recursos do Navegador. Consumo de dados de API de modo assíncrono. Utilização de componentes e recursos Web Front End através de biblioteca ou frameworks.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

SILVA, Maurício Samy CSS3: desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3. São Paulo: Novatec, 2012. 494 p. il.

Freeman, Eric. Use a Cabeça! HTML e CSS. Alta Books, 2015.

MORRISON, Michael. Use a cabeça: JavaScript. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

Bibliografia Complementar:

SILVA, Maurício Samy. Javascript: Guia do Programador. São Paulo: Novatec, 2010.

SILVA, Maurício Samy. Construindo sites com CSS e XHTML: sites controlados por folhas de estilo em cascata. São Paulo: Novatec, 2007.

YANK, Kevin; ADAMS, Cameron. Só JavaScript. São Paulo: Bookman, 2009.

MILETTO, Evandro Manara; BERTAGNOLLI, Silvia de Castro. Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento WEB com HTML, CSS, Javascript e PHP. Porto Alegre: Bookman, 2014.

SILVA, Osmar J. JavaScript avançado: animação, interatividade e desenvolvimento de aplicativos. 1. ed. São Paulo: Érica, 2003.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma observação.

EMENTA DA DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

DISCIPLINA: Banco de Dados II

CÓDIGO DA DISCIPLINA: 33

PRÉ-REQUISITO: Introdução à programação

UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória Optativa Eletiva SEMESTRE: 3

MODALIDADE: Presencial EaD

CARGA HORÁRIA

TEÓRICA: 40h

PRÁTICA: 27h

EXTENSÃO: 0h

CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas/aula

CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h

DOCENTE RESPONSÁVEL: Ednaldo Dilorenzo de Souza Filho

EMENTA

Mapeamento objeto-relacional. Construção de objetos e persistência de dados por meio de mapeamento objeto-relacional. Consultas em bancos de dados objeto-relacionais. Noções de bancos de dados não convencionais: semiestruturados, geoespaciais, temporais e multimídias. Emprego de bancos de dados distribuídos. Banco de dados NoSQL.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

ELMASRI, R. E. e NAVATHE, S. Sistemas de Banco de Dados, 4a edição. Addison-Wesley, 2005.

KORTH, H.; SILBERSCHATZ, A. e SUDARSHAN, S. Sistemas de Bancos de Dados, 5a edição. Campus, 2006.

SADALAGE, P. J.; FOWLER, M. NoSQL Essencial: Um Guia Conciso para o Mundo Emergente da Persistência Poliglota. Novatec, 2013.

Bibliografia Complementar:

DATE, C. J. Introdução a Sistemas de Bancos de Dados, 8a edição. Campus, 2004.

HEUSER, C. Projeto de Banco de Dados, 5a edição. Série UFRGS, No 4. Sagra-Luzzatto, 2004.

OZSU, M.T. Princípios de banco de dados distribuídos. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

CASANOVA, M. et al. Bancos de Dados Geográficos, INPE, 2005.

BEAULIEU, Alan. Aprendendo SQL. São Paulo: Novatec, 2010. 365p.

Suplementar:

Data Mining and Knowledge Discovery. Springer. Disponível em: <<https://www.springer.com/journal/10618>>.

IEEE Transactions on Big Data. IEEE Xplore. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/xpl/RecentIssue.jsp?punumber=6687317>>.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.

EMENTA DA DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
DISCIPLINA: Padrões de Projeto	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 34	
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada a Objetos		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE: 3º	
MODALIDADE: Presencial [x] EaD []		
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 34h	PRÁTICA: 33h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h		
DOCENTE RESPONSÁVEL: Ednaldo Dilorenzo de Souza Filho		

EMENTA

Princípios de projeto orientado a objetos (OO). Caracterização dos padrões de projeto (categorização e elementos). Introdução a padrões de arquiteturais. Reusabilidade. Padrões do catálogo GOF. Aplicação de padrões de projeto no desenvolvimento de sistemas de informação orientado a objetos.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

GAMMA, E., et al. **Padrões de Projeto: Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos**. Bookman, 2000.

FREEMAN, E. e FREEMAN, E. **Use a Cabeça! Padrões de Projeto (Design Patterns)**. 2ª edição. Alta Books, 2007.

LARMAN, Craig. **Utilizando UML e Padrões: uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientado a Objetos e ao Desenvolvimento Iterativo**. 3ª edição. Bookman, 2007.

Bibliografia Complementar:

HORSTMANN, C.S. e CORNELL, G. **Core Java**. São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2010.

DEITEL, Paul J. e DEITEL, Harvey. **JAVA: Como programar**. São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2011.

SIERRA, K.. **Use a Cabeça! Java**. 2ª edição. Alta Books, 2007.

BOOCH, Grady; RAMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML: Guia do Usuário**. 2ª Edição. Campus, 2006. ISBN 978-85-352-1784-1.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: Uma Abordagem Prática**. 2ª Edição. Novatec Editora, 2011. ISBN 978-85-7522-281-2.

GIRIDHAR, Chetan. **Aprendendo Padrões de Projeto em Python: Tire Proveito da Eficácia dos Padrões de Projeto (design Patterns) em Python Para Resolver Problemas do Mundo Real em Arquitetura e Design de Software**. Novatec Editora, 1ª edição, 2016.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.