



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: Introdução à Programação			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES13			
PRÉ-REQUISITO: Não existe			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 50 h	PRÁTICA: 50 h	EaD ¹ : Não	EXTENSÃO: -----
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 6 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 100 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Cândido José Ramos do Egypto / Edemberg Rocha da Silva			

EMENTA

Problemas algorítmicos. Linguagem algorítmica. Lógica de programação estruturada. Variáveis, atribuição e expressões. Entrada e saída padrão. Estruturas de controle sequencial, condicional e repetitiva. Vetores e matrizes. Manipulação de cadeias de caracteres. Modularização. Mecanismos de passagem de parâmetros. Armazenamento de dados em arquivos. Linguagem de programação. Depuração de programas.

OBJETIVOS

Geral:

- Compreender o desenvolvimento de algoritmos e programas, usando a lógica de programação estruturada.

Específicos:

- Elaborar algoritmos para solucionar problemas;
- Conhecer a sintaxe e semântica dos comandos da linguagem de programação;
- Conhecer a manipulação de cadeia de caracteres, vetores e matrizes;
- Entender a entrada e saída de dados padrão e de dados armazenados em arquivo;
- Conhecer um ambiente de desenvolvimento de algoritmos e/ou de programas;
- Conhecer as técnicas fundamentais de depuração de programas;

¹ Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

1. CORMEN, Thomas H et al. Algoritmos: teoria e prática. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 926 p. il.
2. MANZANO, José Augusto N. G; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27. ed. São Paulo: Érica, 2014. 328 p. il.
3. MENEZES, Nilo Ney Coutinho. Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. São Paulo: Novatec, 2010. 222 p. il.

Bibliografia Complementar:

1. ALMEIDA, Rafael Soares. Aprendendo algoritmo com Visualg. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2013. 348 p. il.
2. BARRY, Paul. Use a cabeça: Python. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. 458 p. il. (Use a cabeça!).
3. FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPÄCHER, Henri Frederico. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3. ed. São Paulo: Makron Books, 2005. 218 p. il.
4. LOPES, Anita; GARCIA, Guto. Introdução à programação: 500 algoritmos resolvidos. Rio de Janeiro: Campus, 2002. 469 p. il.
5. MANZANO, José Augusto N. G; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27. ed. São Paulo: Érica, 2014. 328 p. il.
6. RAMALHO, Luciano. Python fluente: programação clara, concisa e eficaz. São Paulo: Novatec, 2015. 798 p.