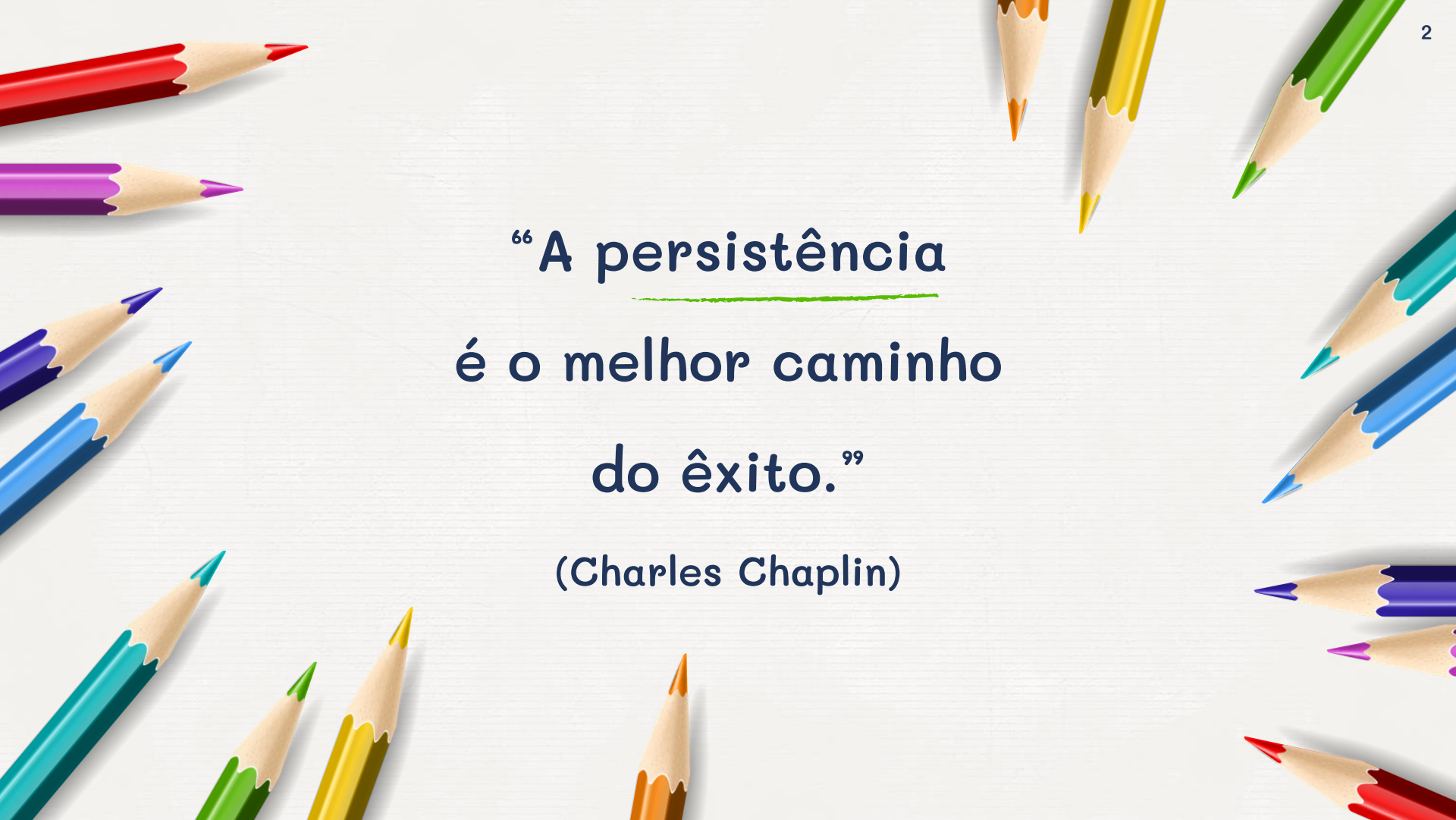


CMP1044

Algoritmos

Profª Lucília Ribeiro





**“A persistência
é o melhor caminho
do êxito.”**

(Charles Chaplin)



Let's Go!

Prof^a Lucília Ribeiro

www.lucilia.com.br

professora@lucilia.com.br

1. Plano de Ensino

O que esperar



Ementa

- x Estudo dos métodos para resolução de problemas e modelagem da solução por meio de algoritmos. Desenvolvimento da estruturação, depuração e testes da solução por meio de algoritmos. Elaboração da documentação da solução.
- x Carga-horária: 60h
 - 36 encontros = 72 horas-aula (45min)
 - Atividades Externas da Disciplina (AED) = 8 horas-aula
 - $72 + 8 = 80 * 45 \text{ min} = 3600 \text{ min} / 60 = 60 \text{ horas}$





Objetivos Gerais

- x Propiciar aos alunos, a compreensão da importância do estudo e modelagem do problema para o desenvolvimento de uma solução utilizando algoritmo;
- x Aprender, a partir da estruturação, depurar e testar os algoritmos desenvolvidos;
- x Compreender a importância da documentação dos algoritmos.

Objetivos Específicos

- x Desenvolver algoritmos utilizando regras e conceitos de lógica estruturada;
- x Descrever processos através da figura estruturada dos algoritmos;
- x Interpretar e representar a lógica da solução do problema por meio de algoritmos;
- x Estruturar os dados de forma lógica e aplicável;
- x Representar instruções, dados, operadores, variáveis e constantes.





Atividades Externas da Disciplina (AED)

- x Objetivo: Participar da Maratona de Programação

- x Descrição:
 - Utilizar a plataforma Beecrowd
 - <https://www.becrowd.com.br/>



Atividades Externas da Disciplina (AED)

- x Objetivo: Participar da Hackathon CodeCraft
- x Descrição:
 - <https://jcpoliartes.com.br>

BEECROWD



Somos uma comunidade global de desenvolvedores comprometidos em continuar evoluindo como estudantes e profissionais. Treine algoritmos e desafios de programação e torne-se o especialista que você sempre sonhou ser.

[PÁGINA CORPORATIVA](#)



USAR LOGIN SOCIAL



OU

E-MAIL

SENHA

LEMBRAR-ME (7 DIAS)

ENTRAR

[PRIMEIRA VEZ AQUI?](#)

COMPETIÇÕES E RANKING



Junte-se às mentes mais brilhantes da programação competitiva! Participe de competições, concursos e torneios! Compare seus conhecimentos com os de seus colegas. Suba de nível, cresça e brilhe em sua carreira!

REPOSITÓRIO DE PROBLEMAS



Nossa plataforma de programação competitiva de última geração tem mais de 2.000 testes analíticos de programação disponíveis em mais de 20 linguagens de

BEECROWD ACADEMIC



O beecrowd Academic é um módulo exclusivo para Instituições de Ensino, Professores e Coaches. Aqui você pode criar disciplinas, listas de exercícios e acompanhar o

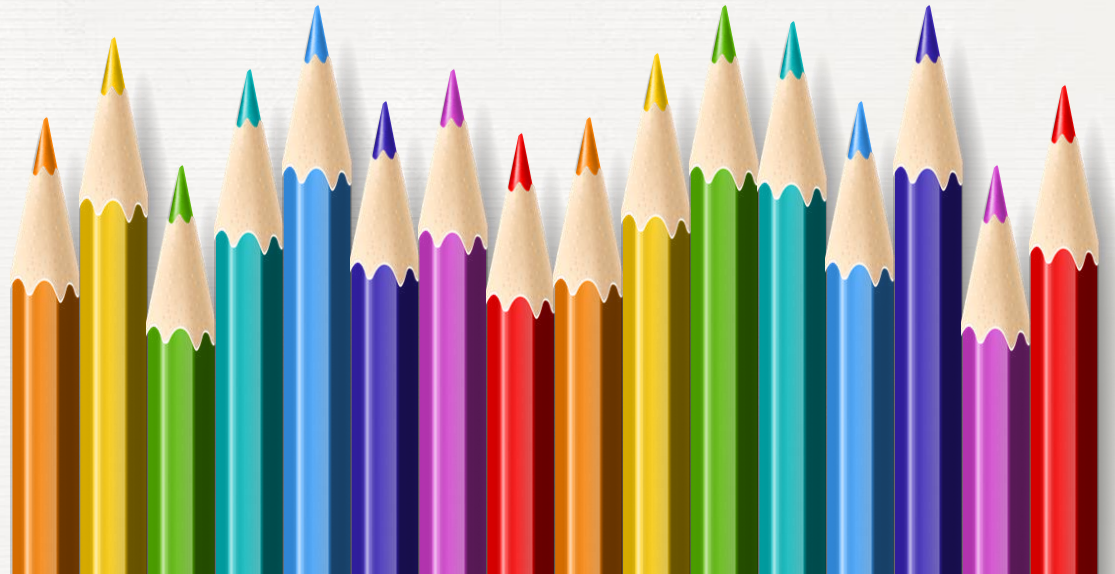
Avaliação

- x A nota final (NF) da disciplina será resultante da média ponderada de dois conjuntos de notas – N1 e N2 – conforme a expressão $NF = 0,4 * N1 + 0,6 * N2$
- x $N1 = P1 * 0,8 + EX * 0,2$
- x $N2 = P2 * 0,8 + EX * 0,2 + AED$
- x A N2 final será composta pela N2 resultante da expressão anterior e da nota da Avaliação Interdisciplinar (AI) seguindo o critério estipulado pela PROGRAD, conforme a expressão:
- x $N2_{FINAL} = N2 * 0,9 + AI$
- x Será considerado aprovado na disciplina o(a) aluno(a) que obtiver a frequência mínima de 75% e a Nota Final (NF) igual ou superior a 6 (seis).



2. Introdução

Visão Geral





Para contextualizar

x O primeiro computador: (7'13")

<https://youtu.be/wyZPsCQd7Uo>

x A criação dos computadores pessoais: (9'38")

<https://youtu.be/Vb0iORewZDA>

x Programação e cognição: (9'29")

<https://youtu.be/w3NcXc4NiAs>



Let's play 😊

- x <https://studio.code.org/>
- x Criar “Laboratório de Aplicativo”
- x Labirinto Clássico (Angry Birds)





Obrigada!

Perguntas?



Créditos

- X Template: [SlidesCarnival](#)
- X Nerdologia

