

SCC0222 – Laboratório de Introdução a Ciências de Computação I

Aula 01 - Apresentação

SOBRE A DISCIPLINA

Quem somos...

- Professores:
 - Marcelo G. Manzato (mmanzato@icmc.usp.br) – Turma 1
 - João do E. S. Batista Neto (jbatista@icmc.usp.br) – Turma 2
- Monitores:
 - Enzo Nunes Sedenho (enzosedenho@usp.br)
 - Gustavo Gabriel Ribeiro (gugagribeiro@usp.br)
 - Murilo Valentim Zabott (murilo.zabott@usp.br)
 - Lucas Pereira (almeidalucas@usp.br)

Objetivo

- Implementar em laboratório as técnicas de programação apresentadas em Introdução à Ciência da Computação I, utilizando uma linguagem de programação estruturada

Ementa

- Resolução de problemas e desenvolvimento de programas:
 - Análise e solução de problemas
 - Representação e documentação
 - Estruturas de programas: decisão e repetição
 - Tipos de dados simples
 - Modularização de programas: procedimentos, funções e passagem de parâmetros
 - Tipos de dados compostos: vetores, matrizes, cadeias de caracteres, registros, conjuntos e estruturas dinâmicas (ponteiros)
 - Arquivos
 - Depuração de programas
 - Programação em linguagem estruturada

Referências

- Livro texto:
 - ASCENCIO, A. F. G.; CAMPOS, E. A. V. – Fundamentos da Programação de Computadores – Algoritmos, Pascal e C/C++, Prentice Hall, 2003.
- Bibliografia complementar:
 - SCHILDT, HERBERT, C Completo e Total, Pearson, 2006.
 - KELLEY, A. A book on C, Addison-Wesley, 2005.
 - FORBELLONE, A. L. V.; EBERSPACHER, H. F. – Lógica de Programação, 2a. Ed., Makron Books, 2000.
 - MANZANO, J. A. Estudo dirigido de algoritmos, Ed. Érica, 2008.
 - KERNIGHAM, B.; RITCHIE, D. The C Programming Language, Prentice-Hall, 1988.
 - KERNIGHAM, B. A Prática de Programação, 2000.
 - VICTORINE VIVIANE MIZRAHI, Treinamento em Linguagem C – Módulo 1 e Módulo 2, Makron Books, 1990.

Método de Avaliação

- Trabalhos de programação
- Seguinte algoritmo para calcular a media final:

Dividir as 15 aulas em 3 blocos (aulas de 1 a 5, 6 a 10 e 11 a 15)

Seja N_1 , N_2 e N_3 as médias das notas dos exercícios de cada bloco

Se $N_1 \geq 5$ e $N_2 \geq 5$ e $N_3 \geq 5$:

$$\text{Média final} = (N_1 + N_2 + N_3) / 3$$

Senão:

$$\text{Média final} = \text{Min}(N_1, N_2, N_3)$$

Sistemas

- E-Disciplinas

- <https://edisciplinas.usp.br/>
- Repositório para slides, material bibliográfico e arquivos
- Divulgação de notas e avisos
- Acesso: senha única

USP - DISCIPLINAS
Apóio às Disciplinas

Disciplinas » Suporte » Português - Brasil (pt_br)

SCC0222 - Lab. de ICC I (2023)

Início / Meus Ambientes / 2023 / ICMC / SCC / Lab ICC I - Turmas A e B

Calendário de Aulas

Março:	21	28				
Abril:	11	18	25			
Maio	02	09	16	23	30	
Junho	06	13	20	27		
Julho	04	11				

Horário das aulas (Laboratório 6-303/6-304):

- TURMA A (Marcelo Manzato): 14:20-16:00
- TURMA B (João Batista): 16:20-18:00

Código da Disciplina no RUN.CODES >>>> BRMN

Aprendendo C: Links interessantes para consultar

1. Um bom TUTORIAL de C: <https://www.cprogramming.com/tutorial/c-tutorial.html>
2. Geeks for Geeks Tutorial de C: <https://www.geeksforgeeks.org/c-programming-language/>
3. Mais um tutorial de C: <https://www.guru99.com/c-programming-tutorial.html>
4. C Reference (Manual da linguagem): <https://en.cppreference.com/w/c>

Sistemas

- run.codes
 - <http://run.codes>
 - Divulgação e submissão eletrônica de trabalhos
 - Correção automática
 - Controle de plágio
 - Código da disciplina: BRMN

[run.codes] Menu Professor

Home » SCC0222

SCC0222 - Laboratório de Introdução à Ciência da Computação I

Professores: Enzo Nunes Seldinho, Gustavo Gabriel Ribeiro, Murilo Valentim Zabotti, Marcelo Garcia Manzano, João Batista Neto
Turmas: Turmas A e B - 2023
Universidade: USP
Ativa até: 31/08/2023

Professores/Monitores

Código de Matrícula
BRMN

No.	Exercício	Status	Casos Corretos	Nota	Entregas	Participantes
1	Teste - Soma de Sequência	Não Entregue	0/4	0	1	1/7
2	Exer1	Não Entregue	0/6	0	0	0/7

Estadísticas

Selecione um aluno...

Alunos: 2

Porcentagem Notas >= 5.0: 100.0%

Média Global de Notas: 10.00

Média da Turma

Exercício 1

Outras informações

- Haverá cobrança de presença nas aulas?
 - Não haverá cobrança, mas...
 - Sugerimos **FORTEMENTE** que venham às aulas
 - Curso não é remoto
 - Decisões em sala de aula
 - Aprendizado em sala de aula

Outras informações

- Quem tem direito à recuperação?
 - Norma USP:
 - $3.0 \leq \text{Média final} < 5.0$
- Como será a recuperação da disciplina?
 - Implementação de um conjunto de problemas específico para cada aluno
 - Divulgação após a nota final

LABORATÓRIO

Laboratório

- Aulas presenciais em laboratório
- Explicações adicionais sobre conteúdo de ICC1
- Exercícios propostos

- Acesso às máquinas

RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO

Recursos disponíveis

- IDEs:
 - Codeblocks
 - Notepad++
 - Visualstudio
 - Etc.
- Compilador
 - gcc (via cygwin)
 - Online GDB (https://www.onlinegdb.com/online_c_compiler)

RUN.CODES

Run.Codes

- Cadastrar-se em <https://run.codes/>
- Matricular-se na disciplina (Código: BRMN)