



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n – Dois Irmãos 52171-900 Recife-PE
Fone: 0xx-81-332060-40 proreitor@preg.ufrpe.br

PLANO DE ENSINO

I – IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Bacharelado em Sistemas de Informação

MODALIDADE: Presencial

DISCIPLINA: Laboratório de Programação

PRÉ-REQUISITO: Laboratório de Informática

OBRIGATÓRIA OPTATIVA

DEPARTAMENTO: Estatística e Informática

PROFESSOR RESPONSÁVEL : Rodrigo Gabriel Ferreira Soares

Ano: 2014.2

Semestre Letivo: Primeiro Segundo

Total de Créditos (se for o caso): 3

Carga Horária: 60

II - EMENTA (Sinopse do Conteúdo)

Ambientes de Programação. Projeto, Implementação e Teste de Software. Projeto de Sistemas de Software.

III - OBJETIVOS DA DISCIPLINA

O objetivo principal desta oferta de disciplina é fornecer ao estudante oportunidade de trabalhar em atividades práticas e na resolução de problemas através da programação.

IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Ambientes de Programação
 - 1.1 Ferramentas
 - 1.2 Ambientes Integrados de Desenvolvimento
2. Projeto de Software
 - 2.1 Descrição em Linguagem de modelagem UML
 - 2.2 Documentação de Projeto de Software
3. Implementação de Software
 - 3.1 Codificação
 - 3.2 Práticas de Programação
 - 3.3 Práticas de Documentação
4. Teste de Software
 - 4.1 Técnicas de Teste de Software
 - 4.2 Ferramentas de teste de software
5. Prática de Projeto de Sistemas

V – MÉTODOS DIDÁTICOS DE ENSINO

- Aula Expositiva
- Seminário
- Leitura Dirigida
- Demonstração (prática realizada pelo Professor)
- Laboratório (prática realizada pelo aluno)
- Trabalho de Campo
- Execução de Pesquisa
- Outra. Especificar: _____

VI - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

FORMAS DE ACOMPANHAMENTO DO ALUNO DURANTE O SEMESTRE:

Serão realizadas avaliações práticas e um projeto ao final da disciplina para a 2ª VA.

NOTA 1V.A. (Dois trabalhos valendo 50% da nota cada um)

NOTA 2V.A. (Projeto desenvolvido em grupos)

NOTA 3V.A. (Prova escrita com todo o conteúdo - 100% da nota)

NOTA FINAL (Prova escrita com todo o conteúdo - 100% da nota)

CRONOGRAMA	
DATA	CONTEÚDO
1ª. Aula (2h)	Apresentação, Ambientes de Desenvolvimento de Software
2ª. Aula (2h)	Ferramentas de desenvolvimento
3ª. Aula (2h)	Conceitos básicos da linguagem Python e orientação a objetos
4ª. Aula (2h)	Conceitos básicos da linguagem Python e orientação a objetos
5ª. Aula (2h)	Funções comuns e recorrência
6ª. Aula (2h)	Funções comuns e recorrência
7ª. Aula (2h)	Implementação de algoritmos de ordenamento
8ª. Aula (2h)	Implementação de algoritmos de ordenamento
9ª. Aula (2h)	Implementação de listas, pilhas e filas
10ª. Aula (2h)	Implementação de exercícios (1º teste da 1ª VA)
11ª. Aula (2h)	Implementação de tabelas hash
12ª. Aula (2h)	Implementação de tabelas hash
13ª. Aula (2h)	Implementação de árvores
14ª. Aula (2h)	Implementação de árvores
15ª. Aula (2h)	Implementação de árvores
16ª. Aula (2h)	Implementação de exercícios (2º teste da 1ª VA)
17ª. Aula (2h)	definição de projetos dos alunos
18ª. Aula (2h)	Introdução à Engenharia de requisitos
19ª. Aula (2h)	Ferramentas CASE
20ª. Aula (2h)	Introdução à UML
21ª. Aula (2h)	Introdução à UML
22ª. Aula (2h)	Introdução à UML
23ª. Aula (2h)	Introdução à UML
24ª. Aula (2h)	Introdução à UML
25ª. Aula (2h)	Introdução à UML

26ª. Aula (2h)	Acompanhamento de projetos
27ª. Aula (2h)	Acompanhamento de projetos
28ª. Aula (2h)	Apresentação de projetos (2ª VA)
29ª. Aula (2h)	Apresentação de projetos (2ª VA)
30ª. Aula (2h)	3ª VA

VIII – BIBLIOGRAFIA

BÁSICA:

1. Martin Fowler et al. UML Essencial. Editora Bookman. 2005.
2. Booch, Grady et.al. UML – Guia do Usuário. Campus. 2006.
3. Gross, Hans – Gerhard. Component-Based Software Testing with UML. Springer Verlag. 2004.
4. Cormen, Thomas H. et. al. Algoritmos: Teoria e Prática. Editora Campus, 2002.
5. Sebesta, Robert W. Conceitos de Linguagens de Programação. Bookman, 2001.
6. Van Rossum, Guido. Tutorial de Python. Disponível gratuitamente em <http://python.org/>, 2004.

COMPLEMENTAR:

1. Cardoso, Caíque. UML na Prática. Ciência Moderna. 2003.
2. Ziviani, Nivio. Projeto de Algoritmos. Thomson Learning, 2004.

Recife, 10 de Setembro de 2014.



Rodrigo Gabriel Ferreira Soares
Professor Responsável