

**TEMA E NORMAS DE APRESENTAÇÃO DA PROVA DIDÁTICA PARA A DISCIPLINA DE
ENGENHARIA DE SOFTWARE
(EDITAL Nº 011/2020 - REITORIA)**

A prova didática, seguida da entrevista concernente ao Edital nº. 011/2020 do Centro Universitário Autônomo do Brasil acontecerá no dia 12 de março de 2020 a partir das 18h00, na sala 99, bloco 04.

Os candidatos habilitados a realizar a prova didática estão listados por ordem de classificação:

Candidatos	Horário da prova didática
Wilson Aparecido de Freitas	18h
Paulo Cezar de Oliveira	19h
Anderson Luiz Menezes	20h
Alessandro Bueno de Souza	21h
Luiz Manoel de Lima Junior	22h

PROVA DIDÁTICA – preparar exposição para a Banca Examinadora

a) Tema: Testes de condição e laços de repetição.

b) Objetivo: Apresentar a aplicação e implementação dos testes de condição e dos laços de repetição.

c) Fundamentação teórica:

Já parou para pensar como é feito um jogo, um site da Internet ou um aplicativo do seu dispositivo móvel? Cada vez mais, usamos tecnologia desde o nosso trabalho até a nossa diversão. E que tal você aprender como os programas são desenvolvidos para poder criar seus próprios jogos, sites, etc.? A base fundamental de um programa de computador são os algoritmos e a lógica de programação. Esses conceitos, além de serem bases da programação de computadores, desenvolvem habilidades, como raciocínio lógico, que podem ser utilizadas na resolução dos mais diversos problemas nas mais diversas áreas. (SANTOS, 2018).

Um algoritmo nada mais é do que um conjunto de passos para a realização de uma determinada tarefa. O que é importante entendermos é que um algoritmo não precisa ser necessariamente algo ligado à tecnologia. Na realidade, o tempo todo estamos criando algoritmos para realizarem diversas tarefas. (SANTOS, 2018).

d) Aplicações

e) Referências:

MANZANO, JOSÉ AUGUSTO N. G. E OLIVEIRA, JAYR FIGUEIREDO DE, Algoritmos – Lógica para desenvolvimento de programação de computadores, Editora Érica, 2002, 17ª ED, ISBN: 8571947 [Acervo Local]

ASCENIO, Ana Fernanda Gomes. Fundamentos da Programação de Computadores: Algoritmos, Pascal e C/C++. Sergipe : Pearson Education, 2002. [Acervo Local]

BARBOSA, LISBETE MADSEN; SALVETTI, DIRCEU DOUGLAS, Algoritmos, 1998, Makron, 1ª Ed, ISBN: 8534607 [Acervo Local]

CORMEN, Thomas H. et al. Algoritmos: teoria e prática. Tradução de Vandenberg D. de Souza. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002; [S.l.]: Campus. 916 p., il., 28cm. ISBN 8535209263. [Acervo Local]

FARRER, Harry. et al. et al. Algoritmos estruturados: programação estruturada de computadores. 3. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1999. 284 p., il., 23cm. ISBN 8521611803. [Acervo Local]

GOODRICH, Michael T.; TAMASSIA, Roberto. Projeto de algoritmos: fundamentos, análise e exemplos da internet. Tradução de Bernardo Copstein, João Batista Araújo e Oliveira. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004. 696 p., il., 25cm. ISBN 8536303034. [Acervo Local]

GUIMARÃES, Angelo de Moura. Algoritmos e Estrutura de Dados. 1. Ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1994. [Acervo Local]

POLYA, George. A Arte de Resolver Problemas. Editora Interciências. Rio de Janeiro, 1986. [Acervo Local]

SALVETTI, Dirceu Douglas. Algoritmos. 1. Ed. São Paulo : Makron Books, 1998. [Acervo Local]

SANTOS, dos, M. G. Algoritmos e programação. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595023581/>

f) Outros itens.

Duração: 30 minutos

Curitiba, 11 de março de 2020.

Banca Examinadora:

Prof. Martin José Fagonde Morães

Prof. Bernardo Kestring

Prof. Eduardo Simm