

	<b>UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ</b>		
	<b>PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO</b>		
	<b>DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO</b>		
	<b>CÓDIGO:</b> CK0032	<b>DISCIPLINA:</b> INTRODUÇÃO A CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	
	<b>PROFESSOR:</b> MAURÍCIO MOREIRA NETO		
	<b>CRÉDITOS:</b> 6 / 96h	<b>SEMESTRE:</b> 2020.1	<b>CENTRO DE CIÊNCIAS</b>

**PROGRAMA DE DISCIPLINA**

<b>Ementa</b>
Noções básicas de Informática. História e evolução de computadores. Conceitos de hardware e software. Editores de textos (conceitos, regras para uso e aplicações). Planilhas eletrônicas (conceitos, regras para uso e aplicações). Algoritmos - Comandos básicos. Declarações de variáveis. Procedimentos e funções. Linguagem Programação - Conceitos básicos. Tipos de dados e instruções. Comandos de atribuição, entrada e saída de dados. Estruturas de controle de fluxo. Ambiente de programação: editar e executar programas.

<b>Descrição do Conteúdo:</b>	
<b>Unidades e Assuntos das Aulas Teóricas e Práticas</b>	<b>Nº h/s</b>
<b>Noções Básicas de Informática</b> Nomenclatura Básica (Informática, dado, informação, modelo), Nomenclatura Derivada (Registro, arquivo, campo, base de dados) e Nomenclatura Tecnológica (Hardware, software, firmware). Noções sobre Lógica Digital.	16
<b>Conceito de Hardware e Software</b> Conceitos básicos de hardware e software	4
<b>História e Evolução de Computadores</b> Um breve conteúdo histórico sobre a evolução dos computadores	4
<b>Redes de Computadores e a Internet</b> Conceito básicos de redes de computadores e como funciona a Internet.	8
<b>Algoritmos</b> É apresentado o conceito algoritmos e os tipos de representação que os algoritmos. Também são expostos os conceitos de programação e os tipos de linguagem de programação.	8
<b>Tipos de Dados</b> São apresentados os tipos primitivos de dados, conceito de variáveis e constantes, operadores e tabela verdade.	4
<b>Comando de Atribuição, Entrada e Saída de Dados</b> São apresentados os comandos básicos para atribuição, entrada e saída de dados.	6
<b>Estruturas de Controle (Repetição e Decisão) e de Dados Estáticos</b> São apresentados os diversos tipos de estruturas de repetição e de seleção.	12
<b>Procedimentos e Funções</b> São apresentados os conceitos de procedimentos e funções.	8
<b>Ambientes de programação</b> Apresentação dos componentes que os ambientes de programação possuem para o desenvolvimento de algoritmos.	6
<b>Linguagem Programação – Comandos Básicos</b> Será apresentado uma linguagem de programação para desenvolvimento de algoritmos.	20
<b>Total</b>	<b>96</b>

<b>Bibliografia:</b>
<b>Básica:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• BROOKSHEAR, J. G. Ciência da Computação. 7 ed. São Paulo: Bookman, 2005.</li> <li>• Markron Books, 1993. VELLOSO, Fernando de Castro. Informática: conceitos básicos. 5 Ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1999. VIANA, Mateus Mosca. Fundamentos de informática para universitários. Rio de Janeiro: BRASPORT, 1996.</li> <li>• VIEIRA, N. J. Introdução aos Fundamentos da Computação, Pioneira Thomson, 2006.</li> <li>• FOROUZAN, B., MOSHARRAF, F. Fundamentos da Ciência da Computação - Tradução da 2ª Edição Internacional. Cengage Learning. 2012.</li> <li>• CAPRON, H., JOHNSON, J. Introdução à Informática. Ed. Pearson Prentice Hall. 2004.</li> <li>• FEDELI, R. M., GIULIO, E., POLLONI, F. PERES, F. Introdução à Ciência da Computação, 2003.</li> </ul>

<b>Avaliação da Aprendizagem:</b>
Avaliação será realizada por meio de avaliações escritas, verificações e de trabalhos ao longo do semestre.