

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 67	AULAS: 80
DISCIPLINA: LABORATORIO DE PROGRAMACAO			
<b>PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interagir com o ambiente de desenvolvimento da linguagem C#;</li> <li>- Utilizar os principais comandos da linguagem C# na elaboração de programas;</li> <li>- Construir programas em uma linguagem de programação visual;</li> </ul>			
EMENTA: Introdução à linguagem C#. Aspectos fundamentais da linguagem C#. Programação orientada a objetos em C#. Estruturas de armazenamento e manipulação de dados. Manipulação de Arquivo texto. Projeto Final.			
METODOLOGIA:	Exposição Dialogada: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalho de grupo: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Estudo de caso: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Debate: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Painel: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Seminário: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	TBL: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Fórum/Chat: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	PBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming): SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Aula invertida: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Mapa Conceitual: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Dramatização/ Role Play: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
RECURSOS AUXILIARES:	Computador: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Vídeos: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	AVA*: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Projektor Multimídia: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Álbuns Seriados: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Atividades clínicas: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Slides: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Manequins: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Lousa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Lousa Eletrônica: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>		Internet: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
			Laboratório: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
			Vídeo conferência: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
			Prancheta Digitalizadora: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
*Ambiente Virtual de Aprendizagem			
AVALIAÇÃO:	Discursiva: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Múltipla escolha: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prática: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Oral: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>		Trabalhos de pesquisa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
BIBLIOGRAFIA BÁSICA:			
Manzano, José Augusto N. G.. <b>Programação de computadores com C#</b> . São Paulo - SP - Brasil: Érica, 2014. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788536519470 Disponível em: . Acesso em: 04 de Agosto de 2022.			
Deitel, H. M.. <b>C# - como programar</b> . São Paulo - SP - Brasil: Makron Books, 2003.			
Sharp, John. <b>Microsoft Visual C# 2013</b> . Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2015. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788582602102 Disponível em: . Acesso em: 04 de Agosto de 2022.			
Stellman, Andrew. <b>Use a cabeça C# - um guia de aprendizagem para programação no mundo real em c# e .net</b> . : Alta Books, 2008.			
<b>INTERNATIONAL JOURNAL OF SOFT COMPUTING AND SOFTWARE ENGINEERING</b> . : . ISSN 2251-7545. <i>versão online</i> . Disponível em: <a href="http://www.jsocse.com/">http://www.jsocse.com/</a> . Acesso em: 1 ago. 2022.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:			
Manzano, José Augusto N. G.. <b>Estudo dirigido de Microsoft Visual C# Community 2015</b> . São Paulo - SP - Brasil: Érica, 2016. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788536519197 Disponível em: . Acesso em: 04 de Agosto de 2022.			
McLaughlin, Brett. <b>Use a cabeça! análise e projeto orientado ao objeto</b> . : Alta Books, 2007.			
Sharp, John. <b>Microsoft Visual C# 2008</b> . Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2014. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788577803958 Disponível em: . Acesso em: 04 de Agosto de 2022.			
Lotar, Alfredo. <b>Como programar com Asp.Net e C#</b> . 2. ed. São Paulo - SP - Brasil: Novatec Editora, 2010.			
Martin, Robert. <b>Princípios, padrões e práticas ágeis em C#</b> . Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2011. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788577808427 Disponível em: . Acesso em: 04 de Agosto de 2022.			
<b>JOURNAL OF ALGORITHMS AND COMPUTATIONAL TECHNOLOGY</b> . : . ISSN 1748-3018. <i>versão online</i> . Disponível em: <a href="https://journals-sagepub-com.ez174.periodicos.capes.gov.br/home/act..">https://journals-sagepub-com.ez174.periodicos.capes.gov.br/home/act..</a> Acesso em: 1 ago. 2022.			

SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 67	AULAS: 80
CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: <b>LABORATORIO DE PROGRAMACAO</b>			
<b>PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b>			
<b>CONTEÚDOS</b>			
1. INTRODUÇÃO À LINGUAGEM C# 1.1 Apresentação da IDE Visual Studio			
2. ASPECTOS FUNDAMENTAIS DA LINGUAGEM C# 2.1 Tipos de dados 2.2 Laços condicionais e de repetição 2.3 Funções, passagem de parâmetros por valor e por referência			
3. UTILIZAÇÃO DE COMPONENTES COMUNS DA CAIXA DE FERRAMENTAS DO VISUAL C# 3.1 Caixas de Entrada e Saída de Dados, Caixas de Verificação, Botões de Opção, Calendário, Relógio, Caixa de Imagens e Menu de Opções.			
4. PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS EM C# 4.1 Uso do Visual Studio para estruturar diagramas de classes 4.2 Interação entre formulários e classes 4.3 Classes Genéricas 4.4 Herança, Polimorfismo, Exceção e Delegates			
5.5 ESTRUTURAS DE ARMAZENAMENTO E MANIPULAÇÃO DE DADOS 5.1 ADO.NET 5.2 Conexão e Manipulação dos Dados.			
6. MANIPULAÇÃO DE DE ARQUIVO TEXTO			
7. PROJETO FINAL Desenvolvimento de uma aplicação para manipulação e impressão dos dados em arquivo Texto. Compactação e Distribuição do Projeto			