

# PROGRAMAÇÃO DE SOLUÇÕES COMPUTACIONAIS

Prof. Ricardo Ribeiro Assink  
Prof. Saulo Popov Zambiasi



# Ricardo Ribeiro Assink



Especialista em Engenharia de Projetos de Software. Curso Ciências da Computação na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC 7ª fase) e se graduou em Sistemas de Informação pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). Tem Pós Graduação em Engenharia de Projetos de Software pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL).

Trabalha com Tecnologia da Informação desde 1997 e já participou da produção de vários projetos em órgãos públicos e privados, no Brasil e no exterior, onde aprimorou seus conhecimentos em sistemas para Internet e gestão de equipes. Já atuou como professor nos cursos de Ciências da Computação e Sistemas de Informação da UNISUL nas disciplinas de Algoritmos I, Algoritmos II, Multimídia, IHC e Programação de Soluções Computacionais. Empresário desde de 2004 com a EquipeDigital.com

# Saulo Popov Zambiasi



Bacharel em Ciência da Computação (UNOESC Chapecó), especialista e mestre em Ciência da Computação (UFSC) e Doutor em Engenharia de Automação e Sistemas (UFSC).

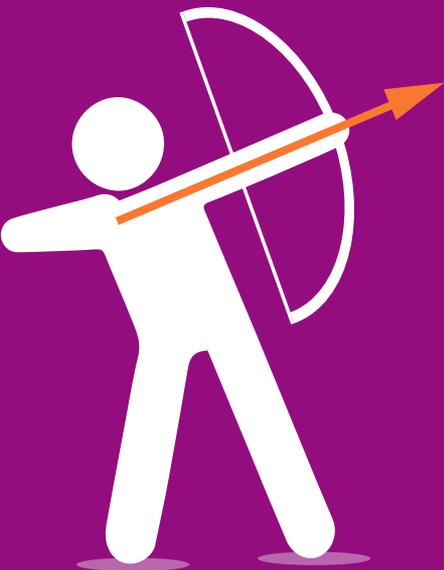
Atua em disciplinas como: Programação (várias linguagens), Computação Gráfica, Dispositivos Móveis, Engenharia de Software, Estrutura de Dados, Inteligência Artificial, Redes Neurais Artificiais, Desenvolvimento de Jogos Digitais, Matemática e Física para Jogos, Programação Paralela e Distribuída, Sistemas Distribuídos, Sistemas Operacionais, Sistemas Web, Banco de Dados, Linux, Cinema, etc.

Mais de 30 anos de experiência em desenvolvimento de sistemas em várias linguagens de programação e ferramentas como C/C++, Go, Python, Java, Kotlin, PHP, Flutter, Object Pascal, Godot, etc..

Principais áreas de pesquisa: Inteligência Artificial, Assistentes Virtuais, Jogos Digitais, Sistemas de Automação e Ciberarte.

Desenvolve e mantém a plataforma de Assistentes Virtuais Arisa Nest no modelo Plataforma as a Service (PaaS) e a mantém com diversos projetos feitos e em andamento.

<https://saulo.arisa.com.br>



Nosso propósito ao final é que a partir de um problema proposto, você possa **desenvolver soluções computacionais**, utilizando as melhores práticas de **programação**, no que tange a utilização de variáveis e fluxo de dados, **programação Orientada a Objetos**, **controle e fluxo de dados**, **persistência de dados e interface gráfica**.



# TÓPICOS GERADORES

- Entrada, processamento e saída de dados em uma solução computacional
- Formas de representação de soluções computacionais
- Controle do fluxo de execução de soluções computacionais
- Tipos complexos de dados
- Representação de problemas computacionais como objetos reais
- Pesquisa e Ordenação de dados
- Formas de interação com o usuário e um sistema computacional
- Armazenamento e manipulação de dados organizacionais

# CONTEÚDOS RELACIONADOS

- Leitura e impressão de dados  
Lógica simples de programação (entrada-processamento-saída)  
Passagem de parâmetros
- Algoritmos, fluxograma
- Operador de decisão e repetição
- Variáveis, constantes, vetores, matrizes. Utilização de listas, pilhas e filas
- Classes, objetos, princípios da orientação a objetos
- Aplicação dos algoritmos de pesquisa e ordenação
- Interface Gráfica do Usuário
- Implementação de transações de banco de dados (CRUD) utilizando bibliotecas de conexão com SGBD. Linguagem SQL de banco de dados.

# Avaliação

**A1**

Avaliação.  
30 pontos

**A2**

Avaliação com  
questões de  
múltipla escolha.  
30 pontos

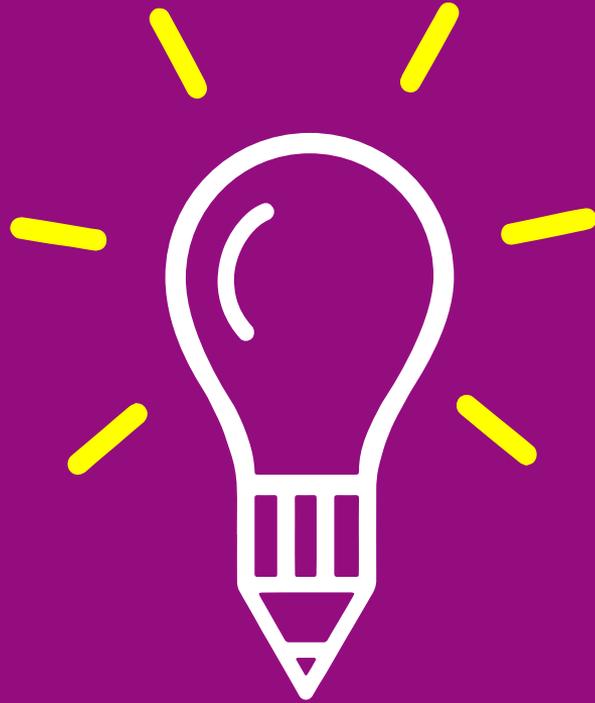
**A3**

Avaliação de  
desempenho.  
40 pontos

Nota final =  $(A1+A2+A3)$

Avaliação integrada: O aluno que tiver frequência de 75% ou mais e nota inferior a 70 pontos poderá realizar a Avaliação Integrada (AI).

# Informações Importantes



01

As provas de 2ª chamada serão realizadas SEM consulta nos dias definidos pela coordenação somente se o aluno apresentar a justificativa protocolada. A justificativa será homologada pela coordenação. O aluno que falte a alguma avaliação tem 48 horas para protocolar pedido de segunda chamada.

02

## O QUE É PLÁGIO?

O plágio é a inclusão, em um trabalho próprio, de frases ou idéias de outra pessoa, sem que se dê crédito ao autor original. No nosso curso plágio é falta grave, podendo causar advertências e a reprovação do aluno.

03

## O QUE É COLA?

A cola compreende o uso de material ou assistências não autorizados pelo professor durante a confecção de um trabalho ou prova. O professor, detectando a "cola", deve atribuir nota zero à prova ou ao trabalho.

# Acordos da UC



- ✓ Seja pontual e educado.
- ✓ Interagir nas aulas, ajuda na nota!
- ✓ Dedique-se aos estudos da disciplina.
- ✓ Concentre-se no horário da aula!

**SEJAM**

**BEM-VINDOS!**

