



Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo

Campus de São Mateus

Curso: Engenharia da Computação - São Mateus

Departamento Responsável: Departamento de Computação e Eletrônica

Data de Aprovação (Art. nº 91):

DOCENTE PRINCIPAL : MARCOS EVANDRO CINTRA

Matrícula: 1936952

Qualificação / link para o Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5487485901076598>

Disciplina: LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

Código: DCE06227

Período: 2025 / 2

Turma: 33.1

Pré-requisito:

Carga Horária Semestral: 60

Disciplina: DCE08350 - PROGRAMAÇÃO III

Distribuição da Carga Horária Semestral

Créditos: 4	Teórica	Exercício	Laboratório	Extensão
	60	0	0	

Ementa:

Definição de linguagens: Sintaxe e Semântica. Paradigmas de Programação. Modelos de Implementação: Compilação e Interpretação. Visibilidade de Nomes; Comunicação entre Unidades; Alocação Estática e Dinâmica de memória. Subprogramas. Tipos Abstratos de Dados. Unidades Genéricas. Tratamento de Exceções. Noções de programação em linguagens funcionais e lógicas, Estudo comparativo de linguagens.

Objetivos Específicos:

Ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de:

- Ter uma visão geral sobre os conceitos definidos em várias linguagens que empregam os diversos paradigmas de programação;
- Saber empregar de forma efetiva os diversos recursos oferecidos pelas linguagens de programação;
- Analisar e escolher linguagens de programação.

Conteúdo Programático:

1. Sintaxe e Semântica das linguagens de programação;
2. Paradigmas de Programação;
3. Compilação e Interpretação;
4. Alocação Estática e Dinâmica de memória;
5. Estudo e implementação de Tipos Abstratos de Dados:
 - (a) Tratamento de Exceções;
 - (b) Noções de programação em linguagens funcionais e lógicas;
 - (c) Estudo comparativo de linguagens.

Metodologia:

A disciplina será ministrada por meio de aulas teóricas expositivas complementadas pela resolução de exercícios.

Critérios / Processo de avaliação da Aprendizagem :

A avaliação da aprendizagem será realizada por meio de atividades avaliativas associadas aos tópicos desenvolvidos na disciplina. Estão previstas entre 8 e 10 atividades avaliativas continuadas.

As atividades devem ser disponibilizada no Google Classroom logo após a conclusão do tópico abordado e os alunos terão entre uma e duas semanas para submeter suas respostas.

A média parcial será definida pela média aritmética de todas as atividades avaliativas propostas.

Os alunos que não atingirem a média parcial (7,0 pontos), farão a prova final (PF).

Para os alunos que fizerem a prova final, a média final será calculada da seguinte forma:

$$MF = (MP + PF)/2$$

Serão considerados aprovados os alunos que obtiverem média final igual ou superior a 5,0.

Bibliografia básica:

F.M. Varejão. Linguagens de Programação - Conceitos e Técnicas. Ed. Campus, 2004.

R. W. Sebesta. Conceitos de Linguagens de Programação. 5a. edicao, Ed. Bookman, 2003.

D. A. Watt. Programming Languages: Concepts and Paradigms. Prentice-Hall.

Bibliografia complementar:

ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal, C/C++ e Java. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008. 434 p. ISBN 9788576051480 (broch.)

JOYANES AGUILAR, Luis. Fundamentos de programação: algoritmos, estruturas de dados e objetos. São Paulo: McGraw-Hill, 2008. xxix, 690 p. ISBN 9788586804960 (broch.)

SILVA, Osmar Quirino da. Estrutura de dados e algoritmos usando C: fundamentos e aplicações. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007. xii, 460 p. ISBN 9788573936117 (broch.)

Cronograma:

Observação:



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
MARCOS EVANDRO CINTRA - SIAPE 1936952
Departamento de Computação e Eletrônica - DCE/CEUNES
Em 02/02/2026 às 16:12

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link: <https://api-lepisma.prod.uks.ufes.br/arquivos-assinados/1275539?tipoArquivo=O>