



ESCOLA POLITÉCNICA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

PCS 2190 – FUNDAMENTOS DE COMPUTAÇÃO I

2º. Semestre / 2016

(versão 2: 13/08/2016)

Professores: [Romero Tori](#) tori@usp.br
 [Ricardo Nakamura](#) ricardo.nakamura@poli.usp.br

Horários de Aula: 3ª. feira, 20:50 às 22:30 -

Atendimento: 3ªs. Feiras, das 20:00 às 20:50

Website (TIDIA-Ae): <http://tidia-ae.usp.br/>

Objetivos

Introduzir os estudantes no campo de conhecimento da computação aplicada ao design, abordando seus aspectos teóricos e práticos.

Introduzir a discussão sobre as características das interfaces homem-computador.

Introduzir a lógica de programação.

Método de Avaliação

A média final **MF** é calculada pela média aritmética de três notas: uma prova teórica e uma nota atribuída de acordo com o desempenho dos alunos nas atividades desenvolvidas em sala de aula e laboratório.

$$\mathbf{MF = (P_1 + P_2 + 2*A) / 3}$$

$$\mathbf{P1 = Prova 1 (0 a 10)}$$

$$\mathbf{P2 = Prova 2 (0 a 10)}$$

$$\mathbf{A = Acompanhamento dos Exercícios e atividades em laboratório (0 a 5)}$$

Bibliografia Principal:

SHIFFMAN, D. **Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction**; Morgan Kaufmann, 2008, 450 p.

REAS, C.; FRY, B. **Processing: a programming handbook for visual designers and artists**. MIT Press. 2007. 737 p.

PUGA, S.; RISSETI, G. **Lógica de Programação e Estruturas de Dados**. 2ª ed. Prentice-Hall Brasil, 2008. 264p.



ESCOLA POLITÉCNICA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

Bibliografia Complementar:

MAEDA, J. **Maeda & Media**. Nova York: Rozzoli, 2000.

GREENBERG, I. **Processing: Creative Coding and Computational Art**. Friends of Ed, 2007. 840 p.

NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

WHITE, R.; DOWNS, T.E. **How Computers Work**. Que, 2003.

WONG, W.; WONG, B. **Diseño gráfico digital**. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

Apostilas:

TORI, R.; NAKAMURA, R. Fundamentos de Computação I.

CRONOGRAMA

AGOSTO

16	(1)	Apresentação da disciplina / Algoritmos: Conceitos	(sala de aula)
23	(2)	Introdução ao Processing / Programação: Desenhos	(sala de aula)
30	(3)	Programação: variáveis	(sala de aula)

SETEMBRO

06 **RECESSO**

13	(5)	Programação: condicional	(laboratório)
20	(6)	Programação: repetição (while)	(laboratório)
27	(7)	Programação: repetição (for)	(laboratório)

OUTUBRO

04	(8)	PROVA 1	(sala de aula)
11	(9)	Programação: Animação (Draw) 1	(laboratório)
18	(10)	Programação: Animação (Draw) 2	(laboratório)
25	(11)	Programação: Funções 1	(laboratório)

NOVEMBRO

01	(12)	Programação: Funções 2	(laboratório)
18	(13)	Programação: Funções 3	(laboratório)
15	(14)	Programação: Exercícios 1	(laboratório)
22	(15)	Programação: Exercícios 2	(laboratório)
29	(15)	Programação: Exercícios 3	(laboratório)

DEZEMBRO

06	(16)	PROVA 2	(sala de aula)
13	(17)	PROVA SUB	(sala de aula)