

Plano Didático

Campus/Curso: Nova Gameleira - Engenharia de Computação	
Disciplina: Laboratório de Lógica de Programação - T02	CÓDIGO: G00LLPRO0.01
Docente responsável: Eduardo Cunha Campos	Data: Agosto de 2026
Coordenador(a) do curso: Bruno André Santos	

Período Letivo: 02/2026 **Carga Horária Total:** 30 horas/aula **Créditos:** 02

Natureza: Prática / Obrigatória

Área de Formação - DCN: Básica

Competências/habilidades a serem desenvolvidas: dominar o raciocínio lógico-matemático abstrato para compreender e elaborar soluções algorítmicas de problemas computacionais.

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Computação

Atendimento extraclasse aos alunos
Local: Campus Nova Gameleira, Prédio 17, sala 403
Horário semanal: quartas, de 09h00 às 10h30

Metodologia de ensino
Exercícios práticos individuais
Avaliações práticas individuais
Trabalhos práticos em duplas

Atividades Avaliativas	Valor
Práticas	20
Trabalho prático 1	15
Trabalho prático 2	15
Avaliação prática 1	25
Avaliação prática 2	25
Total	100

Recursos
Quadro branco e pincel.
Computadores para elaboração das atividades práticas com compilador C e IDE instalados.

Cronograma	
Data	Atividade
11/ago	Apresentação da disciplina. Ambientação com as ferramentas de programação. Compilação e execução de programas.
18/ago	Prática 1 – Comandos sequenciais
25/ago	Prática 2 – Comandos condicionais
01/set	Prática 3 – Comandos de repetição – teste no início
08/set	FERIADO
15/set	Prática 4 – Comandos de repetição – teste no fim e for
22/set	Prática 5 – Vetores
29/set	Especificação do Trabalho 1 - Matrizes
06/out	AVALIAÇÃO 1
13/out	Prática 6 – Funções
20/out	Prática 7 - Registros
27/out	APRESENTAÇÃO DO TRABALHO 1
03/nov	Especificação do Trabalho 2 - Registros
10/nov	Aula para elaboração do trabalho 2
17/nov	AVALIAÇÃO 2
24/nov	REPOSIÇÃO DE AVALIAÇÃO
01/dez	APRESENTAÇÃO DO TRABALHO 2

08/dez	FERIADO
15/dez	EXAME ESPECIAL

Bibliografia Adicional	
1	Não aplicável

Observações	
Não aplicável	