

Campus/Curso: Nova Gameleira – Engenharia Elétrica	
Disciplina: Programação de Computadores 2	Código: 2ECOM.007
Docente responsável: Eduardo Cunha Campos	Data: 03/03/2026
Coordenador(a) do curso: Cláudio de Andrade Lima	

Período Letivo: 2026/1 **Carga Horária Total:** 30 horas/aula **Créditos:** 02

Natureza: Teórica

Área de Formação - DCN: Básica

Competências/habilidades a serem desenvolvidas: (Para os cursos de Engenharia)

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Computação

Atendimento extraclasse aos alunos
Local: 4º andar – Prédio 17 – Sala 403 – Campus II – Nova Gameleira
Horário semanal: Terças-feiras às 15h

Metodologia de ensino	Atividades Avaliativas	Valor
PowerPoint (slides de data show)	Prova 1 (07/04/26)	35 pontos
Vídeos	Prova 2 (26/05/26)	35 pontos
Apostilas e Livros	Trabalho (16 e 23/06)	30 pontos
Leituras complementares		
	Total	100

Cronograma	
Data	Atividade
02/03/26	Acolhimento aos calouros
03/03/26	Listas
10/03/26	Tuplas
17/03/26	Dicionários
24/03/26	Strings
31/03/26	Funções
07/04/26	Prova 1
14/04/26	Arquivos
21/04/26	Feriado
28/04/26	Resolução de Exercícios
05/05/26	Classes e Objetos
12/05/26	Herança e Polimorfismo
19/05/26	Tratamento de Exceções
26/05/26	Prova 2
02/06/26	Diagrama de Classes da UML
09/06/26	Introdução a Padrões de Projeto OO
16/06/26	Padrões de Projeto: Builder, Composite, Decorator, Abstract Factory
23/06/26	Padrões de Projeto: Observer, Mediator, Bridge, Template Method
30/06/26	Prova Substitutiva
14/07/26	Exame Especial

Recursos
SIGAA Turma Virtual
Material disponibilizado no GitHub Pages
Caneta esferográfica para quadro branco

Bibliografia Adicional
1 MENEZES, N. Introdução a Programação com Python. São Paulo, Editora Novatec, 2010.

Observações
O atendimento extraclasse deverá ser agendado com o professor via e-mail: edu@cefetmg.br