

Campus/Curso: Nova Gameleira – Engenharia Elétrica	
Disciplina: Programação de Computadores 2	Código: 2ECOM.007
Docente responsável: Eduardo Cunha Campos	Data: 17/07/2026
Coordenador(a) do curso: Cláudio de Andrade Lima	

Período Letivo: 2026/2 **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 (22/09/26)	35 pontos
Vídeos	Prova 2 (10/11/26)	35 pontos
Apostilas e Livros	Trabalho (24/11 e 01/12)	30 pontos
Leituras complementares		
	Total	100

Cronograma	
Data	Atividade
03 e 04/08/26	Acolhimento aos calouros
11/08/26	Listas
18/08/26	Tuplas
25/08/26	Dicionários
01/09/26	Strings
08/09/26	Resolução de dúvidas e exercícios práticos
15/09/26	Funções
22/09/26	Prova 1
29/09/26	Arquivos
06/10/26	Classes e Objetos
13/10/26	Resolução de dúvidas e exercícios práticos
20/10/26	Herança e Polimorfismo
27/10/26	Tratamento de Exceções
03/11/26	Prova Substitutiva
10/11/26	Prova 2
17/11/26	Introdução a UML e Padrões de Projeto Orientados a Objetos
24/11/26	Padrões de Projeto: Builder, Composite, Decorator, Abstract Factory
01/12/26	Padrões de Projeto: Observer, Mediator, Bridge, Template Method
15/12/26	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	