

## **ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS**

Licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

---

Código: 10109

Área Científica Predominante: Ciência e Tecnologia da Programação

Docente: Duarte Filipe Oliveira Duque

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 100h

ECTS: 6,0

---

### **Objetivos**

Nesta unidade curricular pretende-se apresentar os conceitos fundamentais relativos ao paradigma de programação imperativo, abordando a algoritmia e estruturas de dados, bem como a programação estruturada, e desenvolver a capacidade de compreender e analisar problemas, assim como de conceber e planear soluções estruturadas conducentes à sua resolução, utilizando uma linguagem algorítmica e implementação na linguagem de programação C.

### **Resultados da Aprendizagem**

Os alunos devem ser capazes de analisar problemas e implementar soluções numa linguagem imperativa (linguagem C) suportada por fluxogramas e algoritmos. Devem ser capazes de perceber o processo de codificação, compilação e execução.

Deverão ser capazes de utilizar estruturas condicionais e cíclicas, arrays, strings e apontadores.

### **Conteúdos Programáticos**

- 1 - Lógica de programação: Aspectos genéricos
- 2 - Elementos e estruturas fundamentais de programação
- 3 - Algoritmos de sequência simples
- 4 - Estruturas de controlo: Estruturas condicionais e cíclicas
- 5 - Procedimentos, funções e recursividade
- 6 - Tipos de dados compostos
- 7 - Algoritmos de procura e ordenação
- 8 - Apontadores e gestão de memória (Heap e Stack)

### **Bibliografia Recomendada**

- António Rocha. "Estruturas de Dados e Algoritmos em C", 3ª Edição, FCA, 2014. ISBN 978-9727227693.
- João Neto. "Programação – Algoritmos e Estruturas de Dados", 3ª Edição, Escolar Editora, 2014. ISBN 978-

9725924242.

- Stephen G. Kochan. "Programming in C", 4th ed., Addison-Wesley Professional, 2014. ISBN 978-0321776419.
- Jeffrey McConnell. "Analysis of Algorithms", 2nd ed., Jones Bartlett Learning, 2007. ISBN 978-0763707828.
- Brian Kernighan e Dennis Ritchie. "C Programming Language", 2nd Edition, 1988. ISBN 978-0131103627.

### **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

Os conteúdos programáticos foram definidos tendo em vista a aprendizagem de modelos de representação de algoritmos e, posteriormente, a aprendizagem de uma linguagem de programação imperativa (linguagem C).

Assim a apresentação, exploração e implementação de técnicas de representação de algoritmos é abordada no ponto 1 do programa da unidade curricular. Os restantes pontos são dedicados à aprendizagem da linguagem de programação (linguagem C).

### **Métodos de Avaliação**

Com esta unidade curricular pretende-se incentivar os estudantes a utilizar pensamento computacional na resolução de problemas concretos. Nas aulas teórico-práticas serão apresentados exemplos de aplicação, tendo em atenção que os estudantes são estimulados a participar ativamente, nomeadamente na resolução individual e em grupo de exercícios de programação. Da avaliação fazem parte uma componente teórica (CT), composta por duas provas (T1 e T2) de avaliação escritas, e uma componente prática (CP), que consiste na elaboração de uma aplicação informática, codificada em linguagem C, com vista à resolução de um determinado problema.

Cálculo da Classificação Final:

A nota final (NF) da disciplina é dada pela seguinte fórmula:  $NF = 50\% \cdot CT + 50\% \cdot CP$

Em que,  $CT = 50\% \cdot T1 + 50\% \cdot T2$

Nota mínima em qualquer uma das componentes (teórica CT e prática CP) é de 9.0 valores.

Não é permitida a avaliação da componente prática, em qualquer das épocas de exame.

A nota em exame apenas substitui a classificação da componente teórica.

É necessário um mínimo de 9.0 valores no exame.