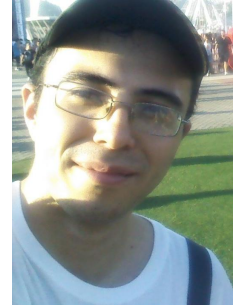


STCO01 - Algoritmos e Programação I

Pedro Hokama

Sobre o docente

- Prof. Dr. Pedro Henrique Del Bianco Hokama
- Técnico em Programação e Desenvolvimento de Sistemas (IFSP - São Paulo)
- Bacharelado em Ciência da Computação (UNICAMP)
 - ▶ IC - Algoritmos e Heurísticas para Empacotamento Tridimensional
 - ▶ IC - Algoritmos e Heurísticas para o Problema de Roteamento Tridimensional
- Mestrado em Ciência da Computação (UNICAMP) - O Problema do Caixeiro Viajante com Restrições de Empacotamento Tridimensional
- Doutorado em Ciência da Computação (UNICAMP) - Algoritmos para Problemas com Restrições de Empacotamento



1 / 9

2 / 9

Sobre o docente

- Pós-doutorado (UFSCar)
- Hoje - Professor Adjunto no Instituto de Matemática e Computação da Universidade Federal de Itajubá
 - ▶ Orientador de IC, TFG e Pós-Graduação: Algoritmos, Otimização, Teoria dos Jogos, Aprendizado de Máquina, etc..
 - ▶ Coordenador do Projeto de Extensão DevU - Desenvolvimento de Jogos
 - ▶ Coordenador do curso de Ciência da Computação.



Objetivos da Disciplina

- Afiar suas habilidades como programador.
- Desenvolver o raciocínio computacional e o pensamento recursivo por meio da construção e análise de algoritmos recursivos.
- Compreender e utilizar Tipos Abstratos de Dados (TADs) na modelagem de problemas computacionais.
 - ▶ Definir e implementar listas lineares com suas operações fundamentais.
 - ▶ Explorar pilhas e filas, suas implementações e aplicações práticas.
 - ▶ Entender o conceito de filas de prioridade e seus usos.
- Aplicar estruturas de dados em problemas computacionais relevantes e contextualizados.
- Explorar listas não lineares:
 - ▶ Árvores binárias
 - ▶ Árvores binárias de busca
- Estimular a capacidade de abstração e organização de soluções através da escolha e aplicação adequada de estruturas de dados.

3 / 9

4 / 9

Referências

- Algoritmos em linguagem C
- Paulo Feofiloff
- Tem um site com o mesmo conteúdo.
- <https://www.ime.usp.br/~pf/algoritmos/index.html>



5 / 9

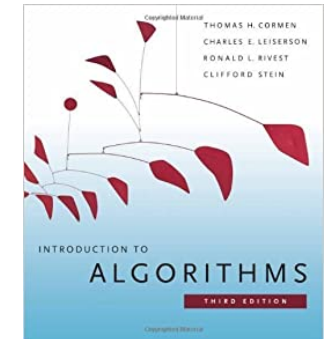
Avaliação

- Nota T_t dos trabalhos práticos do bimestre t de 0 a 10.
- Nota P_t da prova do bimestre t de 0 a 10.
- Nota do bimestre t , $N_t = \min(T_t, P_t)$.
- Média Parcial $M = \frac{N_1 + N_2}{2}$.
- Se frequência menor que 75% o aluno reprovou-se.
- Senão se, $M \geq 6$ e presença maior que 75% o aluno aprovou-se.
- Senão se, $M < 6$ e presença maior que 75% o aluno pode fazer uma substitutiva que substitui a menor entre N_1 e N_2 .
- Em caso de plágio, fraude, tentativa de burlar os sistemas, nota zero será aplicado na disciplina a todos os envolvidos e estarão automaticamente reprovado.

7 / 9

Referências

- Introduction to Algorithms (3rd Edition)
- Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest e Clifford Stein
- Tem edição em português.



6 / 9

Uso de LLMs

- Não é permitido!
- Essa é uma disciplina introdutória, e a prática da programação é essencial para a formação de vocês.

8 / 9

Comunicação

- Site da disciplina <https://hokama.com.br>
- Email hokama@unifei.edu.br, melhor enviar pela sua conta @unifei.edu.br e usar a tag [STCO01] no início do assunto.
- Nas aulas é obrigatório o uso de uma conta @unifei.edu.br