

# LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

## Ementa

Utilização da técnica de algoritmo para resolução de problemas práticos por meio da aplicação de lógica de programação no processo de criação de softwares. Utilização da linguagem de programação Java para a criação dos programas. Componentes básicos, estruturas condicionais e estruturas de repetição. Modularização de um software na busca de otimização e reutilização de códigos. Tratamento de erros a fim de construir softwares à prova de erros. Teste de softwares desenvolvidos para garantir qualidade.

## Plano de Aula

1. 1 .Introdução à computação e à lógica computacional
2. Linguagem de programação Java I
3. Linguagem de programação Java II
4. Orientação a objetos
5. Testes e tratamento de erros

## Bibliografia

DEITEL, Harvey. M.; DEITEL,

Paul J. Java: Como programar. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

FURGERI, Sergio. Java 8 Ensino Didático: Desenvolvimento e implementação de aplicações. São Paulo: Érica; Saraiva, 2018.

GOODRICH, Michael T.;

TAMASSIA, Roberto. Estruturas de dados & algoritmos em Java. Porto Alegre: Bookman Editora, 2013.

HARBOUR, J. S. Programação de games com Java. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

MANZANO, J. A, N. G.

Programação de computadores com Java. Saraiva Educação SA, 2014.

SCHILDT, Herbert. Java para iniciantes. Porto Alegre: Bookman Editora, 2015.

SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a cabeça!: Java. Alta Books, 2007.

TURINI, Rodrigo. Desbravando Java e orientação a objetos: Um guia para o iniciante da linguagem. São Paulo: Casa do Código, 2014.

XAVIER, Gley F. C. Lógica de programação. São Paulo: Senac, 2018.