

Recursos didáticos e AVA's da Disciplina Programação Imperativa

Prof. Alberto Costa Neto
DComp/UFS



Recursos Didáticos

As aulas serão ministradas em sala de aula e/ou laboratório (caso haja disponibilidade) com auxílio de data show, quadro e as ferramentas para programação de computadores, são elas:

- **Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)** SIGAA, Moodle e Moodle
- **Questionários e Atividades** via SIGAA
- Questionários com **Problemas de Programação** no site <http://thehuxley.com>
- **Editores de programas:** Notepad++ ou Sublime Text.
- **Interpretador da linguagem Python**, que permite a verificação de erros de sintaxe e execução de programas em Python.
- **Apps** que permitam elaborar, executar e testar programas em smartphones e tablets.

Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)

- AVA é um ambiente em rede utilizado para dar apoio ao processo de ensino e aprendizagem tanto na educação presencial como na a distância.
- Nas turmas utilizaremos o próprio **SIGAA** e o **Moodle**.
- Nestes ambientes o aluno terá **acesso a todo o conteúdo e realizará atividades** (exercícios, questionários e outros).
- Também podem participar de **fóruns** e se **comunicar** com outros alunos e professores.
- Os professores podem **acompanhar** o desempenho dos alunos.

Correção de Questões

- Imagine se seu professor terá como corrigir 100 questões de cada um dos 50 alunos...
Façamos as contas:
 - São 5.000 questões!
 - **Supondo que o professor gaste 6 min por questão, seriam necessários 30.000 minutos, ou seja, 500 horas!**
- Seria interessante ter uma ferramenta que ajudasse o professor, concordam?



Fonte:
http://2.bp.blogspot.com/_Q4jxiezF5Hk/TNbebADQ2FI/AAAAAAAAABM/gnjeS8-S2I0/s1600/estres-laboral-y-enfermedad-periodontal.jpg

- Uma ferramenta Web que oferece um **banco de problemas de programação** (juiz *on-line*).
- Os **alunos podem enviar soluções** (programas em várias linguagens de programação).
- O **The Huxley executa a solução** com entradas presentes em casos de teste e compara com o resultado esperado.
- Com esta ferramenta o aluno tem um **feedback imediato**

The Huxley

The screenshot displays the The Huxley web application interface. At the top, there is a navigation bar with the site logo, a search bar, and user login options. Below this is a main menu with icons for 'PROBLEMAS', 'SUBMISSÕES', 'QUESTIONÁRIOS', 'GRUPOS', and 'TOPCODER'. The central area is split into two panels: on the left, a code editor showing a C program named 'helloworld.c' with the following code:

```
1 #include <stdio.h>
2 int main()
3 {
4     printf("Hello world!");
5     return(0);
6 }
```

On the right, there is a 'CADASTRE-SE!' (Register) form with fields for 'Nome Completo', 'Login', 'Email', 'Confirme seu email', 'Senha', and 'Confirme sua senha', followed by a 'CONFIRMAR' button. A small advertisement for a book 'INTRODUÇÃO A PROGRAMAÇÃO COM A LINGUAGEM C' is also visible. The footer contains logos for 'UnB', 'Unit', 'UFAL', and 'FAT'.

Moodle

- Uma AVA móvel para plataforma Android
- Integra Moodle e The Huxley
- Desenvolvido e mantido por alunos da UFS
- Disponível na Play Store

