



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Programação Estruturada	
Vigência: 2020/1	Período letivo: 2º Semestre
Carga horária total: 60 h	Código: SUP.2079
CH Extensão: 0 h	CH Pesquisa: 0 h
% EaD: 0 %	
Ementa: Estudo da Linguagem C; Funções; Escopo de variáveis; Passagem de parâmetros por valor; Passagem de Parâmetros por Referência; Ponteiros; Aritmética de Ponteiros; Tipos de dados heterogêneos; escrita e leitura de arquivos.	

Conteúdos:

UNIDADE I – FUNÇÕES

- 1.1 Definição de Função
- 1.2 Passagem de Parâmetros por Valor
- 1.3 Utilização de Protótipo de Funções
- 1.4 Definição de Procedimentos
- 1.5 Remissividade
- 1.6 Definição de Biblioteca de Funções

UNIDADE II – PONTEIROS

- 2.1 Definição de ponteiros
- 2.2 Aritmética de ponteiros
- 2.3 Passagem de Parâmetros por Referência

UNIDADE III – ESTRUTURAS HETEROGÊNEAS: *STRUCTS*

- 3.1 Definição de Structs
- 3.2 Aplicação de Structs: Lista Encadeada

UNIDADE IV – ARQUIVOS

- 4.1 Escrita e leitura de arquivos em texto plano
- 4.2 Escrita e leitura de arquivos de dados primários

Bibliografia básica

BACKES, Andrés. **Linguagem C: Completa e Descomplicada**. Elsevier Brasil, 2012.

FELILOFF, Paulo. **Algoritmos Em Linguagem C**. Elsevier Brasil, 2009.

ZIVIANI, Nivio. **Projeto de Algoritmos com Implementações Pascal e C**. São Paulo: Editora Thomson Pioneira, 2004.

Bibliografia complementar

FORBELLONE, André Luiz. **Lógica de Programação**. São Paulo: Prentice Hall Brasil, 2005.

ARAÚJO, Everton Coimbra. **Algoritmos – Fundamento e Prática**. São Paulo: Visual Books, 2005.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

VILARIM, Gilvan. **Algoritmos – Programação para Iniciantes**. São Paulo: Editora Ciência Moderna, 2004.

OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. **Algoritmos - Lógica Para Desenvolvimento**. Erica. 2009

MAGRI, João Alexandre. **Lógica de Programação – Ensino Prático**. São Paulo: Érica, 2003.