

EDITAL 02/2024
SELEÇÃO DE MONITOR BOLSISTAS OU VOLUNTÁRIOS

1ª Retificação - 21/11/2024

Onde se lê:

3. DA QUANTIDADE DE VAGAS E DA CARGA HORÁRIA

Das Vagas:

O Programa de Monitoria oferecerá o quantitativo de vagas conforme quadro abaixo:

Nome da Disciplina	Quantidade de bolsas remuneradas	Vaga Voluntário	Curso	Turno da disciplina	Docente responsável
Linguagem de Programação I	01	-	Ciência da Computação	Noturno	Levi da Costa Mota
Estruturas de Dados II	01	01	Ciência da Computação	Noturno	Levi da Costa Mota
Lógica de Programação	02	-	Ciência da Computação	Noturno	André Santos Oliveira e Marlos Tarlos Silva
Calculo I	01	01	Ciência da Computação	Noturno	Janisson Fernandez Dantas da Cruz
Física I	01	01	Ciência da Computação	Noturno	Bruna da Costa Andrade
Redes de Computadores I	01	-	Ciência da Computação	Noturno	José Aprígio Carneiro Neto

Leia-se:

Nome da Disciplina	Quantidade de bolsas remuneradas	Vaga Voluntário	Curso	Turno da disciplina	Docente responsável
Empreendedorismo	01	-	Ciência da Computação	Noturno	Cynthia Mattosinho
Linguagem de Programação I	01	-	Ciência da Computação	Noturno	Levi da Costa Mota
Estruturas de Dados II	01	01	Ciência da Computação	Noturno	Levi da Costa Mota

Lógica de Programação	02	-	Ciência da Computação	Noturno	André Santos Oliveira e Marlos Tarlos Silva
Calculo I	01	01	Ciência da Computação	Noturno	Janisson Fernandez Dantas da Cruz
Física I	01	01	Ciência da Computação	Noturno	Bruna da Costa Andrade
Redes de Computadores I	01	-	Ciência da Computação	Noturno	José Aprígio Carneiro Neto

Onde se lê:

7.3. Os conteúdos abordados nas avaliações por disciplina serão o seguinte conteúdo:

- A) **Linguagem de Programação I:** Linguagem de programação imperativa e bloco-estruturado; Subprogramas avançados; Manipulação de arquivos; Tipos de dados estruturados; Alocação dinâmica de memória; Estruturas avançadas; Pré-processor; Modularização; Registros; Ponteiros; Recursividade; Programação orientada a eventos e estilo de programação.
- B) **Estruturas de Dados II:** Introdução às árvores binárias; Árvore binária de busca; Árvore AVL; Árvore B e suas variações; Árvore balanceada; Tabelas *hash*; Indexação de arquivos; Algoritmos de ordenação de dados; Fundamentos e algoritmos de compressão de dados.
- C) **Lógica de Programação:** Algoritmos: como construir um algoritmo; Características de um algoritmo; Decomposição top-down; Formas de representação de um algoritmo; Tipos de processamento; Tipos de dados; Variáveis; Constantes; Operadores aritméticos e expressões aritméticas; operador de atribuição; Expressões lógicas; Comandos de entrada e saída; Estrutura de decisão; Estrutura de repetição; Estrutura de dados composto; Modularização de algoritmos; Simulador VisualG.
- D) **Calculo I:** Funções de uma variável real; Limites e continuidade; Derivadas; Regras de diferenciação; Aplicações das derivadas; Integrais; Técnicas de Integração; integral definida; Aplicações da integral definida.
- E) **Física I:** Unidades, grandezas físicas e vetores; Movimento retilíneo; Movimento em duas ou três dimensões; Leis de Newton e aplicações; Trabalho e energia; Conservação da Energia; Sistema de Partículas; Colisões; Rotação; Rolamento, torque e momento angular; Termodinâmica.

Leia-se:

7.3. Os conteúdos abordados nas avaliações por disciplina serão o seguinte conteúdo:

- A) **Linguagem de Programação I:** Linguagem de programação imperativa e bloco-estruturado; Subprogramas avançados; Manipulação de arquivos; Tipos de dados

estruturados; Alocação dinâmica de memória; Estruturas avançadas; Pré-processador; Modularização; Registros; Ponteiros; Recursividade; Programação orientada a eventos e estilo de programação.

- B) **Estruturas de Dados II:** Introdução às árvores binárias; Árvore binária de busca; Árvore AVL; Árvore B e suas variações; Árvore balanceada; Tabelas *hash*; Indexação de arquivos; Algoritmos de ordenação de dados; Fundamentos e algoritmos de compressão de dados.
- C) **Lógica de Programação:** Algoritmos: como construir um algoritmo; Características de um algoritmo; Decomposição top-down; Formas de representação de um algoritmo; Tipos de processamento; Tipos de dados; Variáveis; Constantes; Operadores aritméticos e expressões aritméticas; operador de atribuição; Expressões lógicas; Comandos de entrada e saída; Estrutura de decisão; Estrutura de repetição; Estrutura de dados composto; Modularização de algoritmos; Simulador VisualG.
- D) **Calculo I:** Funções de uma variável real; Limites e continuidade; Derivadas; Regras de diferenciação; Aplicações das derivadas; Integrais; Técnicas de Integração; integral definida; Aplicações da integral definida.
- E) **Física I:** Unidades, grandezas físicas e vetores; Movimento retilíneo; Movimento em duas ou três dimensões; Leis de Newton e aplicações; Trabalho e energia; Conservação da Energia; Sistema de Partículas; Colisões; Rotação; Rolamento, torque e momento angular; Termodinâmica.
- F) **Empreendedorismo:** Empreendedorismo: características do perfil empreendedor, conceitos básicos e aspectos históricos do empreendedorismo no Brasil; Tipos de empreendedorismo; Conceitos básicos de planejamento aplicados ao empreendedorismo; Plano de negócio: significado e importância; Tipos de planos de negócio; Estrutura e elaboração de um plano de negócio.

Itabaiana, 21 de novembro de 2024

Coordenação do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação (CCOMP)