



CURSO: CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS
DISCIPLINA: ESTUDO DE CASOS: PROCESSING
PROFESSOR: WALLACE LAGES

1. Objetivos

- Apresentar o ambiente Processing e seus recursos principais
- Apresentar as estruturas básicas da linguagem Java.
- Apresentar conceitos e técnicas de programação.

2. Ementa

- Linguagem de programação Java
 - Estrutura de dados
 - Estruturas condicionais
 - Modularização
- Ambiente Processing
 - Ambiente
 - Funções de desenho
 - Funções de entrada e saída
- Arquitetura de computadores
 - Lógica digital
 - Elementos do computador
 - Entrada e saída

3. Distribuição de Pontos

Distribuição de Pontos	Total
Exercício 1 – Condicionais	10
Exercício 2 – Laços e Funções	10
Exercício 3 - Arranjos	10
Exercício 4 - Arranjos	10
Trabalho Prático	30

Prova	30
Total	100

4. Avaliação

Os protótipos desenvolvidos na disciplina serão avaliados pela implementação das funcionalidades e qualidade do código. Cada exercício deverá ser acompanhado de documentação detalhando o funcionamento e as decisões tomadas na execução.

5. Cronograma

Aula	Data	Tópico	Professor
1	12-Fev-14	Introdução	Wallace Lages
2	19-Fev-14	Variáveis e condicionais	Wallace Lages
3	26-Fev-14	Laços e Funções (Entrega Exercício 1)	Wallace Lages
4	12-Mar-14	Laços e Funções (Entrega Exercício 2)	Wallace Lages
5	19-Mar-14	Arranjos e Vetores (Entrega Exercício 3)	Wallace Lages
6	26-Mar-14	Arranjos e Vetores (Entrega Exercício 4)	Wallace Lages
7	2-Abr-14	Dúvidas	Wallace Lages
8	9-Abr-14	Prova (Entrega Trabalho)	Wallace Lages

6. Bibliografia

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

1. DEITEL, Harvey M.; DEITEL, P. J. **Java: como programar** - 3. ed. / 2001 -J. Porto Alegre : Bookman, 2001.
2. SHIFFMAN, D. **Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction**, Morgan Kaufmann, 2008.
3. GOODRICH M.T.; TAMASSIA, R. **Estruturas de dados e algoritmos em Java**, Porto Alegre : Bookman, 2002.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

1. REAS, C.; FRY, B. **Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists**, MIT Press, 2007.
2. GREENBERG, I. **Processing: Creative Coding and Computational Art**, 2007, Friends of Ed
3. GLASSNER, A. S. **Processing for Visual Artists: How to Create Expressive Images and Interactive Art**, A K Peters, 2010.
4. ECKEL, B. **Thinking In Java**, Prentice Hall, 2006.
5. ASCENCIO, A. F. G.; CAMPOS, E. A. V. **Fundamentos Da Programação de Computadores**, Longman do Brasil, 2012.