



CI030 - INTRODUÇÃO AO COMPUTADOR

1. OBJETIVO - EMENTA - PRÉ-REQUISITO

CRÉDITOS: 03 Aulas Teóricas= 02 Aulas Práticas= 02

CARGA HORÁRIA: 60 Horas

EMENTA: Política nacional de informática. Impacto da informática na sociedade. Informática e dependência tecnológica. Tendências. Mercado.

OBJETIVOS: Apresentar aos alunos os conceitos básicos da área de informática referentes a tecnologia, política nacional, impactos sociais, profissão e tendências, com ênfase aqueles que serão utilizados durante a realização do Curso de Bacharelado em Informática, além disso serão introduzidos os procedimentos de pesquisa próprios do meio acadêmico pela realização de trabalhos práticos envolvendo os temas da ementa da disciplina.

2. PROGRAMA

1. Partes Componentes do Computador

Histórico ULA, memória, unidade de controle, unidades periféricas.

(AT= 03 AP= 01)

2. Princípios de funcionamento

Software e Hardware, máquinas de 0,1,2, e 3 endereços, fluxos de dados, registradores, tipos de memória, ciclo de memória, hierarquia de dispositivos armazenadores, overlap, endereços simbólicos.

(AT= 04 AP= 06)

3. Representação interna da informação:

Informação, bit, byte, palavra, instruções e dados, bases de representação numérica (binária, octal, hexadecimal): complemento de 1 e de 2, ponto fixo e ponto flutuante, operações aritméticas.

(AT= 04 AP= 06)

4. Campo de dados:

Códigos (BCD, EBCDIC, ASCII), Compactação.

(AT= 03 AP= 01)

5. Representação das informações nas unidades de E/S:

Cartões, discos, fitas, impressoras, campos, registros e arquivos.

(AT= 02 AP= 04)

6. Preparação de dados

Consistência de dados, entrada de dados.

(AT= 06)



7. Canais, tipos de transferência de dados em canais:

Seletor, byte multiplexor, block multiplexor, subcanais, burst e byte mole.
(AT= 07 AP= 05)

8. Tarefas associadas ao emprego de computadores:

Processamento comercial e científico, time-sharing, teloprocessamento.
(AT= 02 AP= 02)

9. Linguagens de programação e sistemas operacionais:

Compilador, interpretador, multiprocessamento, memória real e virtual.
(AT = 03 AP= 03)

3. BIBLIOGRAFIA

Gonick, Larry - Introdução Ilustrada a Computação - Editora Harbra Ltda.

Michie, Donald e Johnston Rory - O Computador Criativo - Editorial Proença