

Introdução à Programação Visual com Processing

Elany Marinho Branches Farias¹, Enoque Calvino Melo Alves¹, Pio Ferreira Lima Netto¹

¹Instituto de Engenharia e Geociências – Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA)

Caixa Postal 68.040-470 – Santarém – PA – Brasil

{elany7, enoque, pio.lima}@gmail.com

1 DESCRIÇÃO

Programar é escrever um conjunto de instruções que podem ser compilados, seguindo uma linha de raciocínio lógico para que uma máquina possa conseguir interpretar e executar. Devido ao estigma associado ao grau de dificuldade em relação à programação de computadores, deve-se buscar por ferramentas lúdicas e “amigáveis” que sejam de fácil aprendizagem.

Processing é uma linguagem gráfica de programação *open source* desenvolvida no MIT para pessoas que querem manipular imagens, sons, animações e para ensinar fundamentos de programação de computadores dentro de um contexto visual, por possuir uma curva de aprendizado relativamente pouco inclinada.

2 OBJETIVO

A proposta de oficina pretende fornecer aos alunos ou interessados em participar, uma oportunidade de entrar em contato com conceitos básicos de algoritmia e programação de uma forma visual e acessível. A oficina terá duração de quatro (04) horas, com os seguintes temas: Sistemas de coordenadas, formas primitivas e Cores, estruturas de repetição, variáveis locais e variáveis globais.

3 PÚBLICO-ALVO

- Pessoas com conhecimento básico em lógica de programação.

4 VAGAS

- Quinze (15) vagas.

5 INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

- Laboratório de Informática com 15 PCs e software Processing.
- Projetor, quadro branco, pincel e apagador.