

	<b>UNIDADE: INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA</b>				
	<b>DEPARTAMENTO: INFORMÁTICA E CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO</b>				
	<b>DISCIPLINA: ESTRUTURAS DE LINGUAGENS</b>				
<b>CH TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>CRÉDITOS</b>	<b>4</b>	<b>CÓDIGO</b>	IME04-10834
<b>Característica:</b>		<b>Cursos: Bacharelado em Informática e Tecnologia da Informação</b>			
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Obrigatória</b>				
<input type="checkbox"/>	<b>Eletiva restrita</b>				
<input type="checkbox"/>	<b>Eletiva definida</b>				
<input type="checkbox"/>	<b>Eletiva universal</b>				
<b>Carga Horária:</b>		<b>Distribuição de carga horária da disciplina:</b>			
<b>do Aluno</b>	<b>do Professor</b>	<b>Tipo de aula:</b>	<b>Semanal</b>	<b>Semestral</b>	
		<b>Teórica</b>	<b>4</b>	<b>60</b>	
		<b>Prática</b>			
		<b>Laboratório</b>			
		<b>Estágio</b>			
		<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>60</b>	
<b>60</b>	<b>60</b>				
<b>Objetivos:</b>					
Permitir ao aluno, através do estudo de técnicas de projeto de linguagens, uma melhor compreensão dos seguintes aspectos de uma linguagem de programação: seu papel no desenvolvimento de software; o inter-relacionamento de suas construções; sua implementação. Essa compreensão, amplia o repertório de soluções para a programação e projeto de software.					
<b>Conceitos de outras disciplinas necessários para a aprendizagem desta disciplina:</b>					
Habilidade de programação em pelo menos uma linguagem, adquirida em uma das disciplinas Linguagem de Programação I ou Linguagem de Programação II.					
<b>Pré-requisito(s) sugerido(s):</b>					<b>Código:</b>
<b>Pré-requisito:</b>					<b>Código:</b>
Linguagem de Programação I					
<b>Ementa:</b>					
Sintaxe e semântica. Compilação e Interpretação. Estruturas clássicas de linguagens: amarrações, implementação de subprogramas, alocação dinâmica de espaço em pilha, passagem de parâmetro. Estruturação dos dados: tipos simples, agregados, definidos pelo usuário, tipos abstratos de dados, unidades genéricas, sistema de tipos, modelos de implementação, alocação dinâmica na heap e coleta de lixo. Estruturas de Controle – mecanismos internos à unidade de programa: estruturas de controle comuns e chamadas de subprogramas e mecanismos de transferência entre unidades: tratamento de exceções, paralelismo, co-rotinas, chamadas remotas. Estrutura da programação: métodos de projeto, conceitos e ferramentas para modularização, encapsulamento, interface e implementação. Linguagens e paradigmas não convencionais de programação: programação em lógica, programação funcional, programação orientada a objetos.					
<b>Bibliografia (Clássica / Básica da área):</b>					
-R.W. Sebasta. "Conceitos de Linguagens de Programação". Ed. Bookman, 2003.					
-C. Ghezzi, M. Jazayeri. "Conceito de Linguagens de Programação". Ed. Campus.					
- F. Varejão. "Linguagens de Programação Java, C e C++ e outras". Ed. Campus, 2004.					
<b>Professor proponente</b>		<b>Chefe do Departamento</b>		<b>Diretor</b>	
<b>Data</b>	<b>Assinatura/matr.</b>	<b>Data</b>	<b>Rubrica</b>	<b>Data</b>	<b>Rubrica</b>