



SSC-742

PROGRAMAÇÃO CONCORRENTE

Aula 01 – Apresentação da Disciplina

Prof. Jó Ueyama

joueyama@icmc.usp.br

Créditos

Os slides integrantes deste material foram construídos a partir dos conteúdos relacionados às referências bibliográficas descritas neste documento

Visão Geral da Aula de Hoje

1

- Boas-Vindas e Apres. Professor

2

- Plano de Ensino e Ritmo da Aula

3

- Apresentação da Bibliografia

4

- Problemas já Identificados

5

- Reflexões

6

- Apresentação dos Alunos



APRESENTAÇÃO DO PROFESSOR

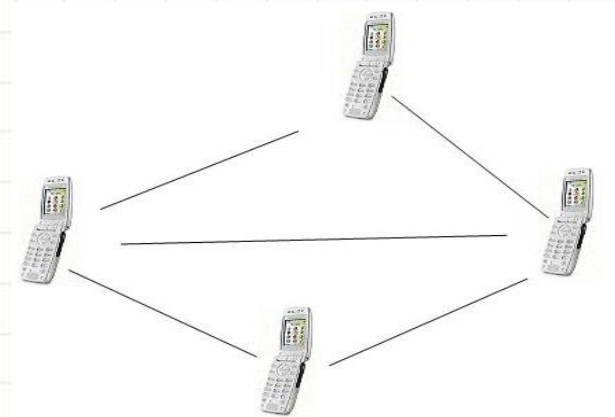
Apresentação do professor

- PhD em Ciência da Computação
 - Lancaster University - UK
- Pos-doc em Ciência da Computação
 - University of Kent at Canterbury - UK
- Pos-doc em Ciência da Computação
 - UNICAMP – Campinas SP



Áreas de atuação

- Redes de Computadores
 - Redes de Sensores sem fio
 - Paralelismo em RSSFs
- Sistemas distribuídos
 - Mobilidade
 - Programação em telefones celulares





PLANO DE ENSINO E RITMO DAS AULAS

Plano de Ensino

- **Objetivos do Curso:**
 - Familiarização do aluno com:
 - Conceitos básicos de arquiteturas paralelas;
 - Conceitos de programação concorrente;
 - Desenvolvimento de programas concorrentes

Plano de Ensino

- Programa/Resumo da Estrutura do Curso:
 - Introdução à programação concorrente:
 - motivação, contexto e objetivos da programação concorrente;
 - Revisão dos principais conceitos de arquiteturas paralelas;
 - Desenvolvimento de aplicações concorrentes:
 - Conceitos básicos da programação concorrente, definição, ativação e coordenação de processos, modelos de programação, técnicas de decomposição e noções básicas sobre escalonamento de processos;
 - Ferramentas de apoio à implementação;
 - Avaliação de desempenho e
 - Teste de programas concorrentes.
- Verificar mais informações da disciplina em:
 - <http://sistemas2.usp.br/jupiterweb/jupDisciplina?sgldis=SSC0143&codcur=55041&codhab=0>

Ritmo/ Datas Importantes

- **Aulas**
 - Sexta-feira (13:30h – 16:00h)
- **Provas**
 - Prova 1: 11/Abril
 - Prova 2: 06/Junho
- **Apresentação do Progresso do Projeto**
 - Todas as aulas
- **Entrega do Projeto Final**
 - 13 de junho

Regras do “Jogo”

- Princípios básicos:
 - 1) Programação Concorrente é uma disciplina **importante**.
 - 2) O objetivo de todos é entender a disciplina
 - NÃO é ganhar uma nota
 - NÃO é passar no semestre seguinte
 - NÃO é rodar os alunos... :o)
- Presença:
 - Haverá chamada sistemática
 - O importante é entender os conceitos
 - Eu aconselho fortemente estar presente

Regras do “Jogo”

- Página WEB/Bibliografia
 - Há material de apoio (Coteia).
 - Ele não é suficiente
 - Durante a aula
 - Prestar atenção
 - **ANOTAR**
 - Perguntas interativas
 - Horários de entrada/saída
 - Silêncio
- Projetos
 - Atrasos na entrega não serão tolerados
 - Entregar o projeto **IMPRESSO** no dia 13/06/2014
- Prova Substitutiva
 - O aluno deverá trazer o atestado e solicitar a SUB na Seção da Graduação
- Recuperação
 - Uma avaliação abrangendo todo o conteúdo do curso

Regras do “Jogo”

- Frequência: $\geq 70\%$
- Qualquer tipo de plágio resultará em nota zero na DISCIPLINA
- Provas (P1 e P2): $MP = (MP1 + MP2)/2$
 - Duas etapas
 - Média aritmética entre elas
 - Não há prova substitutiva

Regras do “Jogo” (cont.)

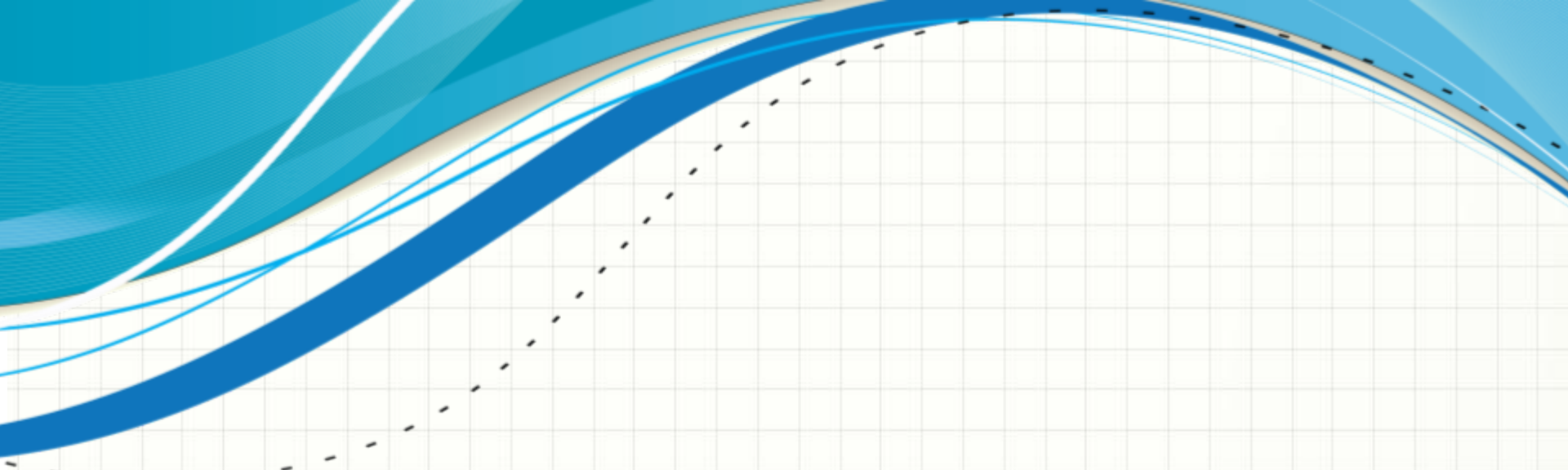
- A média final (MF) é calculada da seguinte forma:
 - $MF = 0,5 * MP + 0,5 * Projeto$
- Aprovação:
 - Se $MF \geq 5$
- Reprovado:
 - Se $MF < 3$

Regras do “Jogo”

- Requisitos:
 - freq $\geq 70\%$
 - $3 \leq MF < 5$: MF;
- Para ser aprovado:
 - $MR = (MF + Rec) / 2 \geq 5.0$
- Data da REC: a definir;
- porém, pretende-se realizar na primeira sexta-feira do período da mesma (no horário da aula).
- REC é todo o conteúdo do semestre

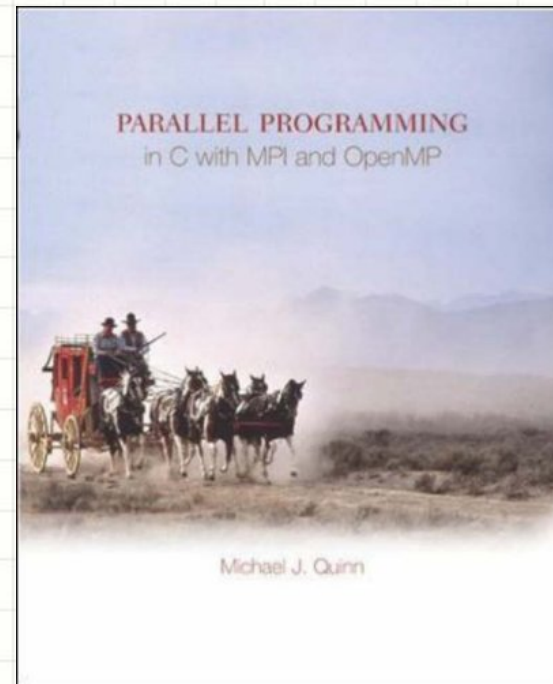
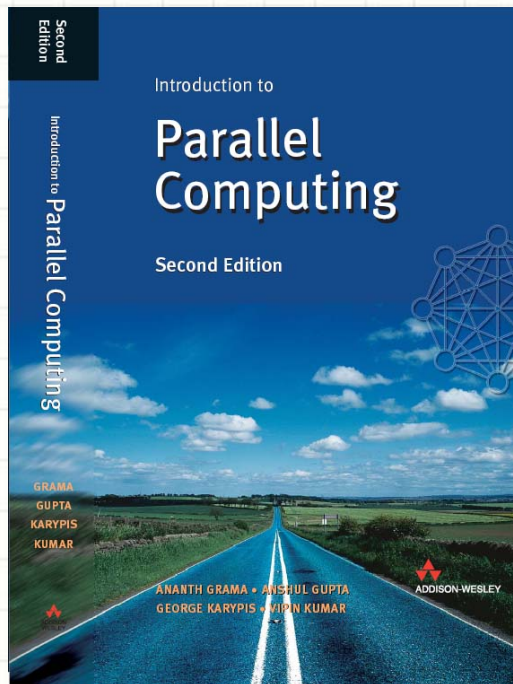
Regras do “Jogo”

- A programação de aulas é preliminar e pode estar sujeita a mudanças, que serão informadas em aula.
- O aluno deverá acessar o Coteia e/ou meu site.
- Os slides da aula funcionam como “guia”, e o uso dos livros é essencial para o aprendizado.
- O aluno poderá chegar no máximo com 30 minutos de atraso para as aulas.
- Verificação/recontagem de frequência apenas nos horários de atendimento.



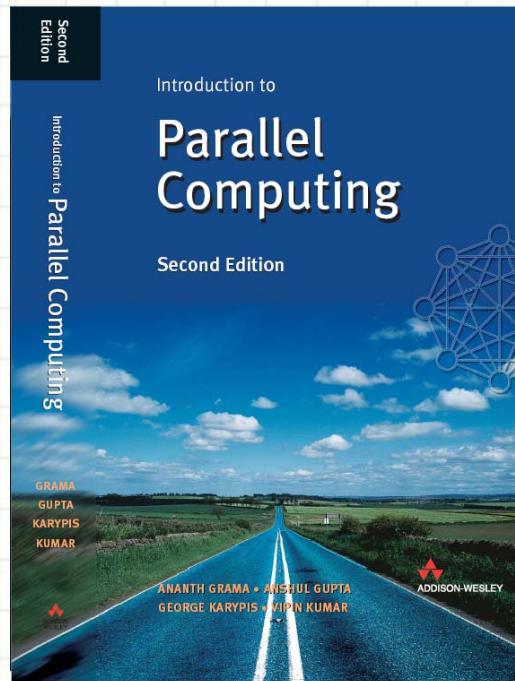
APRESENTAÇÃO DA BIBLIOGRAFIA

Bibliografía Básica



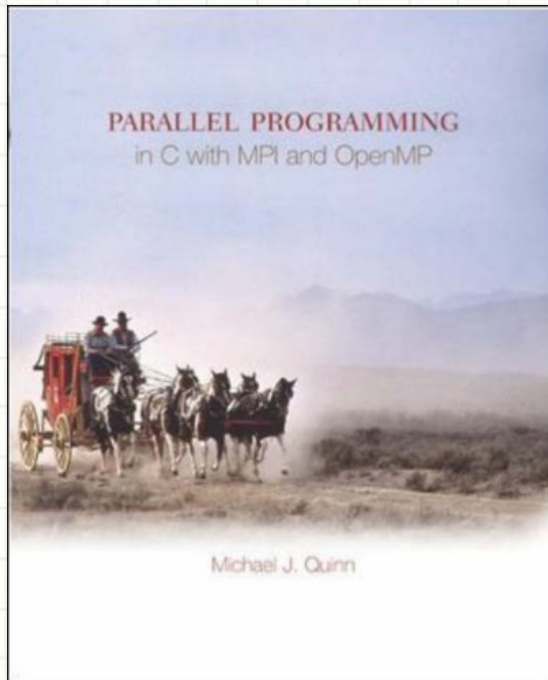
Bibliografia Básica

- **10 exemplares na biblioteca do ICMC**
 - 9 exemplares disponíveis para retirada
 - 1 exemplar para consulta



Bibliografia Básica

- **10 exemplares na biblioteca do ICMC**
 - 9 exemplares disponíveis para retirada
 - 1 exemplar para consulta





REFLEXÕES

Reflexões

- O sucesso é 90% transpiração e 10 % inspiração (Albert Einstein)
- Sucesso = trabalho + persistência + boa orientação + foco

Reflexões

- Dedicção aos estudos;
- Respeito e confiança nos professores;
- Trabalho Duro;
- Zelo pela Universidade;
- Cordialidade com os colegas;
- Escolham ser vencedores.

Problemas já Identificados

- Falta às aulas;
- Desatenção às aulas;
- Pouco estudo complementar;
- Não fazer exercícios de fixação;
- Pouca leitura/conhecimento complementar;
- Menosprezar o assunto;
- Superestimar a própria inteligência.



APRESENTAÇÃO DOS ALUNOS

Dúvidas



Próxima Aula...

- Introdução à Programação Concorrente