



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE**  
**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO**  
**COORDENADORIA DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PLANO DE CURSO**

<b>Centro:</b> CCET	Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas				
<b>Curso:</b> 30	Bacharelado em Sistemas de Informação				
<b>Disciplina:</b>	<b>Tópicos Especiais em Sistemas de Informação I</b>				
<b>Código:</b>	CCET036	<b>Carga Horária:</b>	60 h	<b>Créditos:</b>	4-0-0
<b>Pré-requisito:</b>		<b>Período:</b> 5º		<b>Semestre Letivo/Ano:</b>	1º/2022
<b>Professor(a):</b>	Manoel Limeira de Lima Júnior			<b>Titulação:</b>	Doutor

**1. Ementa**

Conceitos de interfaces gráficas GUI (Graphical User Interface). Componentes de interfaces gráficas (Widgets): rótulos, botões, menus, containers, frames e layouts. Tratamento de eventos. Conexão da interface com banco de dados: criação, leitura, atualização e exclusão de registros. Criação de relatórios em formato PDF.

**2. Objetivo Geral:**

Capacitar os alunos no desenvolvimento de sistemas utilizando interfaces gráficas com a ajuda das tecnologias livres de frameworks e seus principais recursos.

**3. Objetivos Específicos**

- i. Estudar a criação de interfaces gráficas para aplicações desktop;
- ii. Compreender os eventos nas interfaces gráficas;
- iii. Estudar a conectividade com bancos de dados;

**4. Conteúdo Programático:**

Unidades Temáticas	C/H
<b>Unidade 1 - Introdução</b> i. Aspectos preliminares (Revisão da linguagem de programação) ii. Introdução ao conceito de GUI; iii. Componentes de GUI; iv. Rótulos, caixas de texto, botões, menus, frames, imagens, checkbox, combobox, listbox; v. Gerenciadores Layouts.	20h/a
<b>Unidade 2 - Eventos</b> i. Tratamento de eventos;	10h/a
<b>Unidade 3 - Banco de dados</b> i. Conexão com banco de dados; ii. Inserir, listar, editar e excluir dados.	20h/a
<b>Unidade 4 - Relatórios</b> i. Desenvolvimento de relatórios em formato PDF.	10h/a

**5. Procedimentos Metodológicos:**

A aula será expositiva e dialogada, com recurso audiovisual oferecido por material multimídia, incluindo slides, vídeos, *datashow* e microcomputador. As aulas práticas serão realizadas no laboratório de informática. Ao final do período de ensino será aberto a perguntas e discussões que despertem a reflexão do assunto. Serão atribuídos aos alunos listas de exercícios e trabalhos individuais e/ou em grupos. Também será disponibilizado aos alunos, atendimento com o monitor da disciplina.

**6. Recursos Didáticos**

Notebook, data show, quadro-negro e o Laboratório de Informática.

**7. Avaliação**

Processo de avaliação contínua através da participação espontânea dos acadêmicos em sala de aula e

desenvolvimento de exercícios propostos. Aplicação de trabalhos a serem desenvolvidos em duplas ou individualmente. Prova bimestral. Conforme estabelecido no Regimento Geral. (Resolução Consu N° 65/2021, Art. 9º) e consoante o Plano de Ensino da disciplina ministrada pelo docente responsável, aprovado em Colegiado de Curso.

## 8. Bibliografia

### Bibliografia Básica

- GRAYSON, John E. **Python and Tkinter programming**. Manning Publications Co., USA. 2000, 658 p.
- MOORE, Alan D. **Python GUI Programming with Tkinter**. Birmingham: Packt Publishing, 2018, 664 p.
- ROSEMAN, Mark. **Modern Tkinter for Busy Python Developers: Quickly Learn to Create Great Looking User Interfaces for Windows, Mac and Linux Using Python's Standard GUI Toolkit**. 3 ed. Late Afternoon Press, 2020, 270 p.
- LUTZ, Mark. 2006. **Programming Python**. 4 ed. O'Reilly Media, 2011, 1628 p.

**Aprovação no Colegiado de Curso** (Regimento Geral da UFAC Art. 59, alíneas **b** e **n**)

**Data:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

