

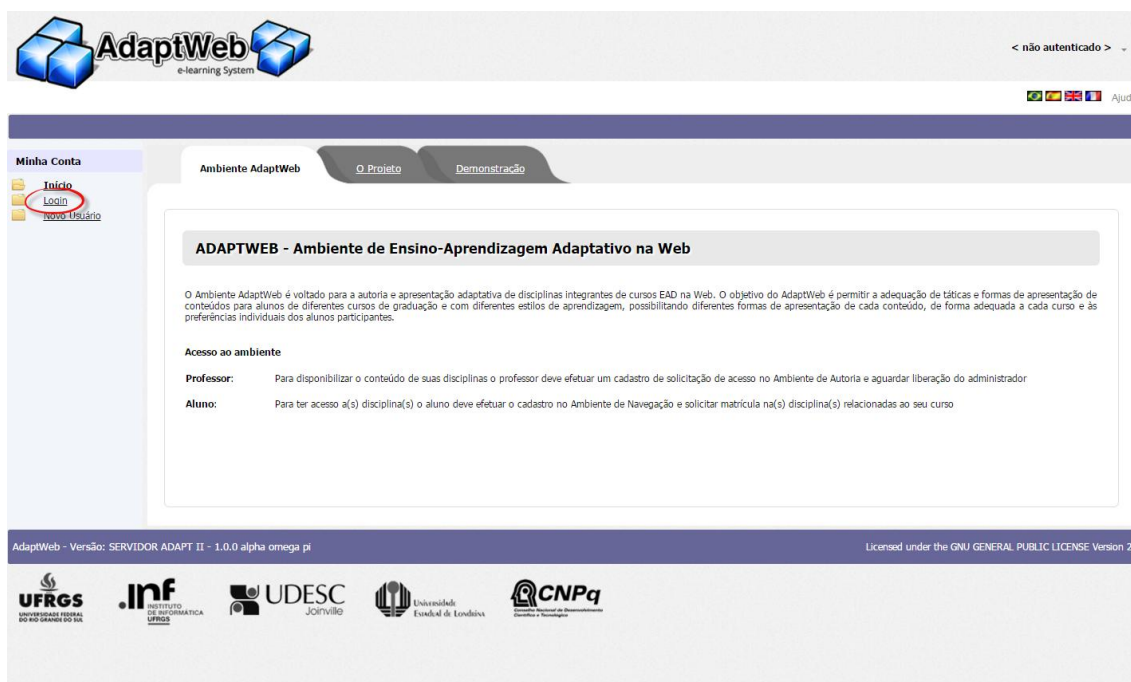
Guia rápido sobre como acessar o Ambiente de Aula no AdaptWeb

Etapas

1. Fazer login no sistema..... 1
2. Acessar o Ambiente da Disciplina 2
3. O Ambiente da Disciplina..... 4
4. Acessar o Ambiente de Aula 4
5. O Ambiente de Aula..... 6

1. Fazer login no sistema

Para fazer login no sistema utilize o link [Login](#) localizado no menu lateral esquerdo.



Digite seu e-mail e senha nos respectivos campos.

Minha Conta

- Início
- Login**
- Novo Usuário


Login

E-mail:

Senha:

[Esqueci a Senha](#)

AdaptWeb - Versão: SERVIDOR ADAPT II - 1.0.0 alpha omega pi Licensed under the GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2




Clique no botão **Entrar**.

2. Acessar o Ambiente da Disciplina

Após realizar login você será redirecionado para o **Ambiente do Aluno**.

AdaptWeb e-learning System

0 

Ajuda

Minha Conta

- Início
- Ambiente Aluno**
- Avançar

Ambiente Aluno

- Assistir Disciplinas**
- Avaliação
- Solicitar Matrícula
- Atualizando Matrícula

Quadro de Avisos

Recados recebidos nos últimos 30 dias **ASSISTIR DISCIPLINAS** →


ADAPTWEB - Ambiente Aluno

Este ambiente possibilita ao aluno ter acesso ao(s) material(is) instrucional(is) divulgado(s) pelo(s) seu(s) professor(es) de acordo com o seu perfil.

Para ter acesso a(s) sua(s) disciplina(s), o aluno deve inicialmente clicar no item **Ambiente Aluno** do menu de opções. Ao clicar neste item aparecerá um sub - menu com o título **Ambiente Aluno** no final do menu principal, assim o usuário deve clicar no item **Solicitar Matrícula** no sub - menu para solicitar curso o qual está relacionado com as disciplinas que ele deseja solicitar.

Após a solicitação do curso o usuário deverá marcar a disciplina que ele deseja solicitar ao professor e clicar no botão solicitar. Depois de solicitada a disciplina o usuário deve aguardar a liberação do professor para que ele possa assistir a disciplina solicitada.

AdaptWeb - Versão: SERVIDOR ADAPT II - 1.0.0 alpha omega pi Licensed under the GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2



Para escolher a disciplina que você deseja acessar, clique em **Assistir Disciplinas**. Este link está localizado no menu lateral esquerdo e no topo da página do **Ambiente do Aluno**.

AdaptWeb - Versão: SERVIDOR ADAPT II - 1.0.0 alpha omega pi

Licensed under the GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2

Logos: UFRGS, INF, UDESC, Universidade Estadual de Londrina, CNPq

Escolha a disciplina que deseja acessar na área destacada abaixo e clique sobre o seu nome.

AdaptWeb - Versão: SERVIDOR ADAPT II - 1.0.0 alpha omega pi

Licensed under the GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2

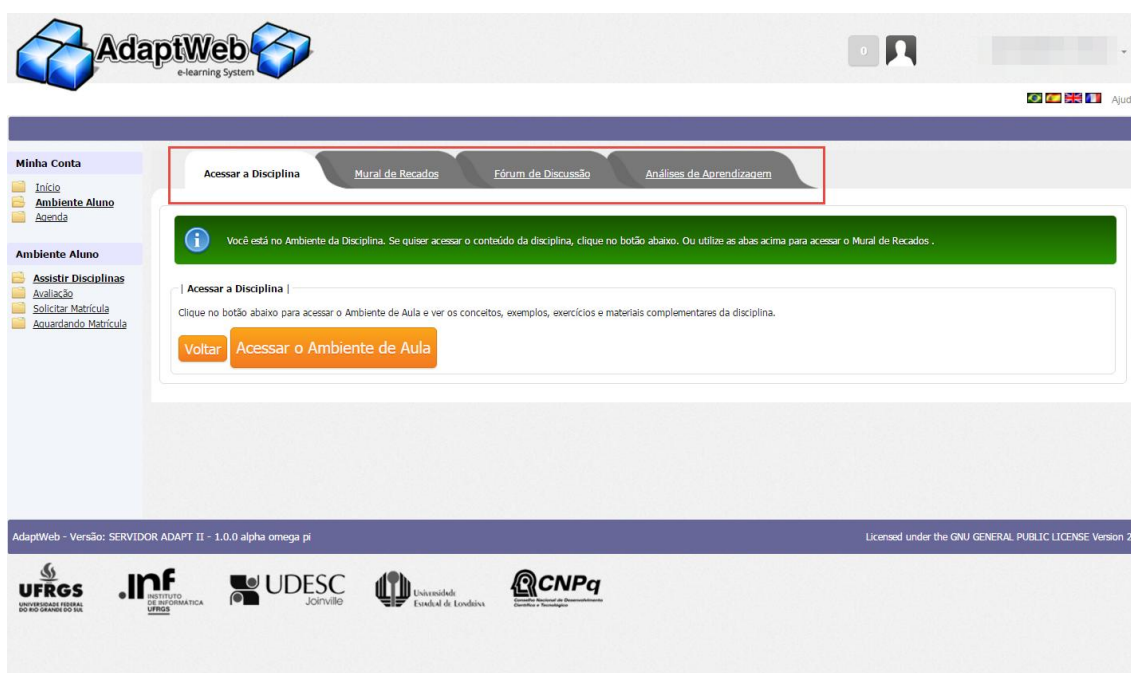
Logos: UFRGS, INF, UDESC, Universidade Estadual de Londrina, CNPq

Pronto! Você está no **Ambiente da Disciplina**.

3. O Ambiente da Disciplina

No **Ambiente da Disciplina** você pode escolher entre acessar o **Ambiente de Aula**, o **Mural de Recados**, o **Fórum de Discussão** e as **Análises de Aprendizagem**. Para acessar cada uma dessas seções utilize as abas destacadas na figura abaixo.

O **Ambiente de Aula** é o local onde os conceitos, exemplos, exercícios e outros materiais estão, bem como links de apoio ao conteúdo. Já o **Mural de Recados** é o local onde o professor e os alunos trocam informações rápidas. O **Fórum de Discussão** é o local onde você e seus colegas poderão discutir sobre algum conteúdo estudado na disciplina e tirar suas dúvidas. As **Análises de Aprendizagem** te mostram seu progresso (quais recursos você já utilizou) e como está o seu desempenho na disciplina (quantos exercícios você errou e acertou, por exemplo).



4. Acessar o Ambiente de Aula

Para acessar o **Ambiente de Aula**, acesse a página **Acessar a Disciplina** do **Ambiente de Aula**.

The screenshot shows the AdaptWeb e-learning system interface. At the top left is the logo "AdaptWeb e-learning System". On the right, there is a user profile icon and a search bar. Below the header, there are navigation tabs: "Acessar a Disciplina" (circled in red), "Mural de Recados", "Fórum de Discussão", and "Análises de Aprendizagem". On the left side, there is a sidebar menu with "Minha Conta" (containing "Início", "Ambiente Aluno", "Anúncios") and "Ambiente Aluno" (containing "Assistir Disciplinas", "Avaliação", "Solicitar Matrícula", "Aguardando Matrícula"). The main content area has a green information box with an "i" icon and the text: "Você está no Ambiente da Disciplina. Se quiser acessar o conteúdo da disciplina, clique no botão abaixo. Ou utilize as abas acima para acessar o Mural de Recados." Below this is a section titled "Acessar a Disciplina" with the text: "Clique no botão abaixo para acessar o Ambiente de Aula e ver os conceitos, exemplos, exercícios e materiais complementares da disciplina." At the bottom of this section are two buttons: "Voltar" and "Acessar o Ambiente de Aula". The footer contains the version information "AdaptWeb - Versão: SERVIDOR ADAPT II - 1.0.0 alpha omega pi" and the license "Licensed under the GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2". Logos for UFRGS, INF, UDESC, Universidade Estadual de Londrina, and CNPq are also present.

Clique no botão **Acessar o Ambiente de Aula**.

This screenshot is identical to the one above, showing the same AdaptWeb interface. However, in this version, the "Acessar o Ambiente de Aula" button is circled in red, indicating the next step in the process.

O **Ambiente de Aula** se abrirá em uma nova janela.

5. O Ambiente de Aula

No **Ambiente de Aula** você possui acesso aos recursos da disciplina (conceitos, exemplos, exercícios e materiais complementares). Para acompanhar o conteúdo da disciplina, utilize o menu lateral esquerdo destacado na figura abaixo.

Algoritmos - ALG

Links de apoio | Mapa | Configurações | Ajuda | Sair

Seja bem-vindo(a)!

» Seja bem-vindo(a)!

Categorias

- Conceito
- Exemplos
- Exercícios
- Materiais Complementares

Conceito

- » Seja bem-vindo(a)
- » Noções de algoritmo
 - » Definição
 - » Motivo para aprender
 - » Meios de representar
 - » Estrutura básica
 - » Como criar
- » Portugol IDE
 - » Pré-requisitos
 - » Download
 - » Utilização
- » Pseudolinguagem
 - » Definição
 - » Estrutura básica
- » Dados, constantes e variáveis
 - » Dados
 - » Constantes
 - » Variáveis
 - » Identificadores
- » Comandos básicos
 - » Comando de atribuição
 - » Comando de saída
 - » Comando de entrada
- » Operadores
 - » Operadores aritméticos
 - » Operadores relacionais
 - » Operadores lógicos
 - » Precedência entre todos os operadores
- » Estruturas condicionais
 - » Se...então
 - » Se...então...senão
 - » Escolhe...caso
- » Estruturas de repetição
 - » Enquanto...faz
 - » Faz...enquanto
 - » Repete...até
 - » Para
- » Avaliação final
- » Próximos passos

Busca

boas-vindas | referência | **algoritmo** | definição | representação de algoritmos | **algoritmo** | diagrama de Chapin | fluxograma | linguagem de programação | descrição narrativa | **estrutura básica** | **algoritmo** | **interpretador de pseudocódigo** | editor de texto | Portugol IDE | pseudolinguagem |





Licensed under the GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2

UFRGS | INF | UDESC | Universidade Estadual de Londrina | CNPq

Para navegar nos diferentes tipos de recursos, utilize o menu lateral esquerdo destacado na figura abaixo.

» Seja bem-vindo(a)!

Categorias

-  **Conceito**
-  Exemplos
-  Exercícios
-  Materiais Complementares

Conceito

- » **Seja bem-vindo(a)**
- » **Noções de algoritmo**
 - » Definição
 - » Motivo para aprender
 - » Meios de representar
 - » Estrutura básica
 - » Como criar
- » **Portugol IDE**
 - » Pré-requisitos
 - » Download
 - » Utilização
- » **Pseudolinguagem**
 - » Definição
 - » Estrutura básica
- » **Dados, constantes e variáveis**
 - » Dados
 - » Constantes
 - » Variáveis
 - » Identificadores
- » **Comandos básicos**
 - » Comando de atribuição
 - » Comando de saída
 - » Comando de entrada
- » **Operadores**
 - » Operadores aritméticos
 - » Operadores relacionais
 - » Operadores lógicos
 - » Precedência entre todos os operadores
- » **Estruturas condicionais**
 - » Se...então
 - » Se...então...senão
 - » Escolha...caso
- » **Estruturas de repetição**
 - » Enquanto...faz
 - » Faz...enquanto
 - » Repete...ate
 - » Para
- » Avaliação final
- » Próximos passos

Busca

| boas-vindas | referência | [algoritmo](#) | definição | representação de algoritmos | [algoritmo](#) | diagrama de Chapin | fluxograma | linguagem de programação | descrição narrativa | [estrutura básica](#) | [algoritmo](#) | [interpretador de pseudocódigo](#) | editor de texto | Portugol IDE | [pseudolinguagem](#) |

Seja bem-vindo(a)!

Neste minicurso você aprenderá o que são algoritmos e como criá-los. Além disso, através dos algoritmos você entenderá como um programa de computador é desenvolvido e como ele executa suas tarefas.

O minicurso foi desenvolvido por Lúcio Santos, Kleber Vicenzi e Barbara Moissa sob a supervisão das professoras Dra. Avani de Kemczinski e Dra. Isabela Gasparini. O conteúdo do minicurso utilizou a seguinte referência:

Lógica de Programação – A construção de Algoritmos e Estruturas de Dados / André Luiz Villar Forbellone, Henri Frederico Eberspächer. – São Paulo : Makron Books, 1993.

Para navegar no conteúdo deste minicurso, utilize o menu localizado à sua esquerda.

Caso você tenha dúvidas no decorrer do minicurso, você pode entrar em contato conosco através do Mural de Recados. Você também pode comunicar-se com seus colegas através do Fórum de Discussões.

Para acompanhar seu progresso e o seu desempenho, você pode utilizar a ferramenta Análises de Aprendizagem, localizado ao lado do Fórum de Discussões.

Esperamos que este minicurso atenda suas expectativas e desperte em você o interesse pela Ciência da Computação.






Você também pode utilizar os **Links de Apoios** e o **Mapa**, localizados no menu superior direito. Os **Links de Apoio** recomendam links externos para ajudá-lo a estudar e o **Mapa** te auxilia a encontrar os recursos da disciplina que procura.

O **Mapa** destaca com cores distintas quais recursos estão disponíveis para cada tópico, destacando os exemplos, exercícios e/ou materiais complementares. Caso estes recursos não existam, o ícone ficará desabilitado (em cinza). É através do Mapa que descobrirá rapidamente quais tópicos possuem exemplos, exercícios e/ou materiais complementares.

» [Seja bem-vindo\(a\)!](#)

Categorias

-  [Conceito](#)
-  [Exemplos](#)
-  [Exercícios](#)
-  [Materiais Complementares](#)

Conceito

- » [Seja bem-vindo\(a\)!](#)
- » [Noções de algoritmo](#)
 - » [Definição](#)
 - » [Motivo para aprender](#)
 - » [Meios de representar](#)
 - » [Estrutura básica](#)
 - » [Como criar](#)
- » [Portugol IDE](#)
 - » [Pré-requisitos](#)
 - » [Download](#)
 - » [Utilização](#)
- » [Pseudolinguagem](#)
 - » [Definição](#)
 - » [Estrutura básica](#)
- » [Dados, constantes e variáveis](#)
 - » [Dados](#)
 - » [Constantes](#)
 - » [Variáveis](#)
 - » [Identificadores](#)
- » [Comandos básicos](#)
 - » [Comando de atribuição](#)
 - » [Comando de saída](#)
 - » [Comando de entrada](#)
- » [Operadores](#)
 - » [Operadores aritméticos](#)
 - » [Operadores relacionais](#)
 - » [Operadores lógicos](#)
 - » [Precedência entre todos os operadores](#)
- » [Estruturas condicionais](#)
 - » [Se...então](#)
 - » [Se...então...senão](#)
 - » [Escolha...caso](#)
- » [Estruturas de repetição](#)
 - » [Enquanto...faz](#)
 - » [Faz...enquanto](#)
 - » [Repete...até](#)
 - » [Para](#)
- » [Avaliação final](#)
- » [Próximos passos](#)

Busca

| [boas-vindas](#) | [referência](#) | [algoritmo](#) | [definição](#) | [representação de algoritmos](#) | [algoritmo](#) | [diagrama de Chapin](#) | [fluxograma](#) | [linguagem de programação](#) | [descrição narrativa](#) | [estrutura básica](#) | [algoritmo](#) | [interpretador de pseudocódigo](#) | [editor de texto](#) | [Portugol IDE](#) | [pseudolinguagem](#) |

Seja bem-vindo(a)!

Neste minicurso você aprenderá o que são algoritmos e como criá-los. Além disso, através dos algoritmos você entenderá como um programa de computador é desenvolvido e como ele executa suas tarefas.

O minicurso foi desenvolvido por Lúcio Santos, Kleber Vicenzi e Barbara Moissa sob a supervisão das professoras Dra. Avani de Kemczinski e Dra. Isabela Gasparini. O conteúdo do minicurso utilizou a seguinte referência:

Lógica de Programação – A construção de Algoritmos e Estruturas de Dados / André Luiz Villar Forbellone, Henri Frederico Eberspächer. – São Paulo : Makron Books, 1993.

Para navegar no conteúdo deste minicurso, utilize o menu localizado à sua esquerda.

Caso você tenha dúvidas no decorrer do minicurso, você pode entrar em contato conosco através do Mural de Recados. Você também pode comunicar-se com seus colegas através do Fórum de Discussões.

Para acompanhar seu progresso e o seu desempenho, você pode utilizar a ferramenta Análises de Aprendizagem, localizado ao lado do Fórum de Discussões.

Esperamos que este minicurso atenda suas expectativas e desperte em você o interesse pela Ciência da Computação.

