



AMBIENTE PARA PROGRAMAÇÃO DE ANIMAÇÕES DE ALGORITMOS

Fábio Pakk Selmi-Dei (Bolsista PIBIC/CNPq) e Prof. Dr. Pedro J. Rezende (Orientador), Instituto de Computação - IC , UNICAMP

Astral é um ambiente de programação e animação de algoritmos, onde um usuário pode implementar estruturas de dados e, facilmente, incluir código adicional para animação gráfica destas, assim como de algoritmos que nelas atuam. A observação dinâmica do funcionamento das estruturas através de animações gráficas permite que a tarefa de depuração seja extremamente facilitada, especialmente para o programador menos experiente, como é o caso de alunos de disciplinas de estruturas de dados e algoritmos. Para tanto, uma biblioteca gráfica, presente no ambiente, provê o suporte necessário. O *Astral* foi desenvolvido para a plataforma Macintosh e o presente projeto tem como objetivo portar este ambiente para o sistema Windows, mantendo as mesmas características. A disciplina de Laboratório de Estruturas de Dados (MC221) teve, por vários semestres, uma experiência muito positiva ao utilizar o *Astral* em laboratórios de Macintoshes, uma vez que a nova metodologia de ensino demonstrou agilizar muito a aprendizagem. Este projeto permitirá, quando completado, a continuidade do uso do ambiente *Astral* na plataforma correntemente utilizada pela disciplina de Estruturas de Dados (MC202).

Animação de Algoritmos - Estruturas de dados - Astrall