

1. Identificação

Curso:	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO 02/2014		
Período letivo:	1º SEM/2019 1º	Turno:	MULTIPERIÓDICO
Unidade curricular:	PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO		
Unidade:	CAMPUS ITUIUTABA		
Tipo:	TEÓRICA/PRÁTIC		
Professor(es)	DIEMESLENO SOUZA CARVALHO	<i>(PRINCIPAL)</i>	
Carga horária:	100.00		
Duração aula:	50 minutos		

2. Ementa

- Modelos, Classes, Objetos.
- Atributos e métodos.
- Construtores e Sobrecarga.
- Campos e métodos estáticos.
- Reutilização de classes: composição, herança, polimorfismo.
- Classes abstratas.
- Interfaces.

3. Objetivos

- Apresentar os fundamentos de programação orientada a objeto, abordando as questões relevantes à arquitetura, especificação e construção de softwares.
- Proporcionar ao aluno habilidades para desenvolver aplicações que utilizem as propriedades de programação orientada a objeto.

4. Conteúdo Programático

Unidade I: Objetos e Classes em Java - Conceito de Objeto

- Conceito de Classe
- Atributos
- Métodos
- Representação na UML.

Unidade II: Mecanismos de Herança em Java - Conceito de Herança

- Sobrescrita
- Sobrecarga
- Polimorfismo
- Encapsulamento
- Representação na UML.

Unidade III: Tipagem e Persistência em Java - Tipos Revistos

- A Escolha de Tipos
- Persistência
- Características da Persistência
- Persistência em Banco de Dados.

Unidade IV: Exceções em Java

- Conceito de Exceções
- Tratamento de Exceções
- Lançamento de Exceção
- Exceções verificadas: cláusula throws.

Unidade V: Interfaces gráficas do usuário em Java - Componentes e layout

- Tratamento de Eventos.

5. Metodologia

A metodologia utilizada será parte expositiva dialogada e parte utilizando pesquisa e resoluções de exercícios propostos em sala de aula.

6. Recursos Didáticos

Serão utilizados diversos recursos didáticos, tais como computador, projetor, quadro-negro e recursos áudio-visuais.

7. Avaliação (critérios, valores, procedimentos, recuperação)

Serão realizadas 3 avaliações presenciais e diversas listas de exercícios ou trabalhos de pesquisa conforme listagem abaixo.

Prova 1 valendo 25 pontos.

Prova 2 valendo 25 pontos.

Prova 3 valendo 25 pontos.

Trabalhos de pesquisa e/ou exercícios durante o semestre valendo 25 pontos.

Serão aplicadas atividades de recuperação de conteúdo e nota paralelamente às atividades de sala.

8. Referências

DEITEL, Harvey M. Java: como programar. São Paulo: Pearson, 2010. FLANAGAN, David. Java: o guia essencial. Porto Alegre: Bookman, 2006.

KOFFMAN, Elliot B. Objetos, abstrações, estruturas de dados e projeto usando java: versão 5.0. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

ARAUJO, Everton Coimbra de. Orientação a objetos com Java. São Paulo: Visual Books, 2008. SINTES, Anthony.

Aprenda programação orientada a objeto em 21 Dias. São Paulo: Pearson, 2002.

DEITEL, Harvey M. Visual Basic.NET: Como Programar. São Paulo: Pearson, 2005. SAADE, Joel. C# Guia do Programador. São Paulo: Novatec, 2011.

STELLMAN, Andrew; GREENE, Jennifer. Use a Cabeça! C #: 1a Edição, São Paulo: Alta Books, 2008.

RICHTER, Jeffrey Programação Aplicada com Microsoft.NET Framework. Porto Alegre: Bookman, 2005.

WAKEFIELD, Cameron; SONDER, Henk- Evert; LEE, WeiMeng. VB.NET: O Guia do Desenvol- vedor. 1a Edição, São Paulo: Alta Books, 2002.

Cronograma das aulas

SEMANA	Nº AULAS PREVISITAS	DESCRIÇÃO	C. H. TEÓRICA	C.H. PRÁTICA
1	6	- Unidade I: Objetos e Classes em Java - Conceito de Objeto - Conceito de Classe	01:40	03:20
2	6	- Atributos - Métodos	01:40	03:20
3	6	- Representação na UML.	01:40	03:20

PLANO DE ENSINO

SEMANA	Nº AULAS PREVISAS	DESCRIÇÃO	C. H. TEÓRICA	C.H. PRÁTICA
4	6	- Unidade II: Mecanismos de Herança em Java - Conceito de Herança - Sobrescrita	01:40	03:20
5	6	- Sobrecarga - Polimorfismo	01:40	03:20
6	6	- Revisão de conteúdo.	01:40	03:20
7	6	- Prova 1 em 10/04/2016 valendo 25 pontos.	01:40	03:20
8	6	- Entrega de notas e revisão de conteúdo	01:40	03:20
9	5	- Recuperação	01:40	02:30
10	6	- Encapsulamento - Representação na UML.	01:40	03:20
11	6	- Revisão de conteúdo	01:40	03:20
12	6	- Revisão de conteúdo	01:40	03:20
13	6	- Prova 2 em 08/05/2016 valendo 25 pontos.	01:40	03:20
14	6	- Entrega de notas e revisão de conteúdo	01:40	03:20
15	5	- Recuperação.	00:50	03:20
16	5	- Unidade III: Tipagem e Persistência em Java - Tipos Revistos - A Escolha de Tipos	00:50	03:20
17	5	- Persistência. - Características da Persistência. - Persistência em Banco de Dados.	00:50	03:20
18	5	- Unidade IV: Exceções em Java. - Conceito de Exceções. - Tratamento de Exceções.	00:50	03:20
19	5	- Lançamento de Exceção. - Exceções verificadas: cláusula throws.	00:50	03:20
20	4	- Unidade V: Interfaces gráficas do usuário em Java - Componentes e layout. - Tratamento de Eventos.	00:50	02:30
21	4	- Prova 3 em 12/06/2016 valendo 25 pontos.	00:50	02:30
22	4	- Entrega de notas e recuperação.	00:50	02:30
22	120	Totais em horas	30,00	70,00

DIEMESLENO SOUZA CARVALHO

PRINCIPAL

SAULO HENRIQUE DA MATA

COORDENADOR DE CURSO