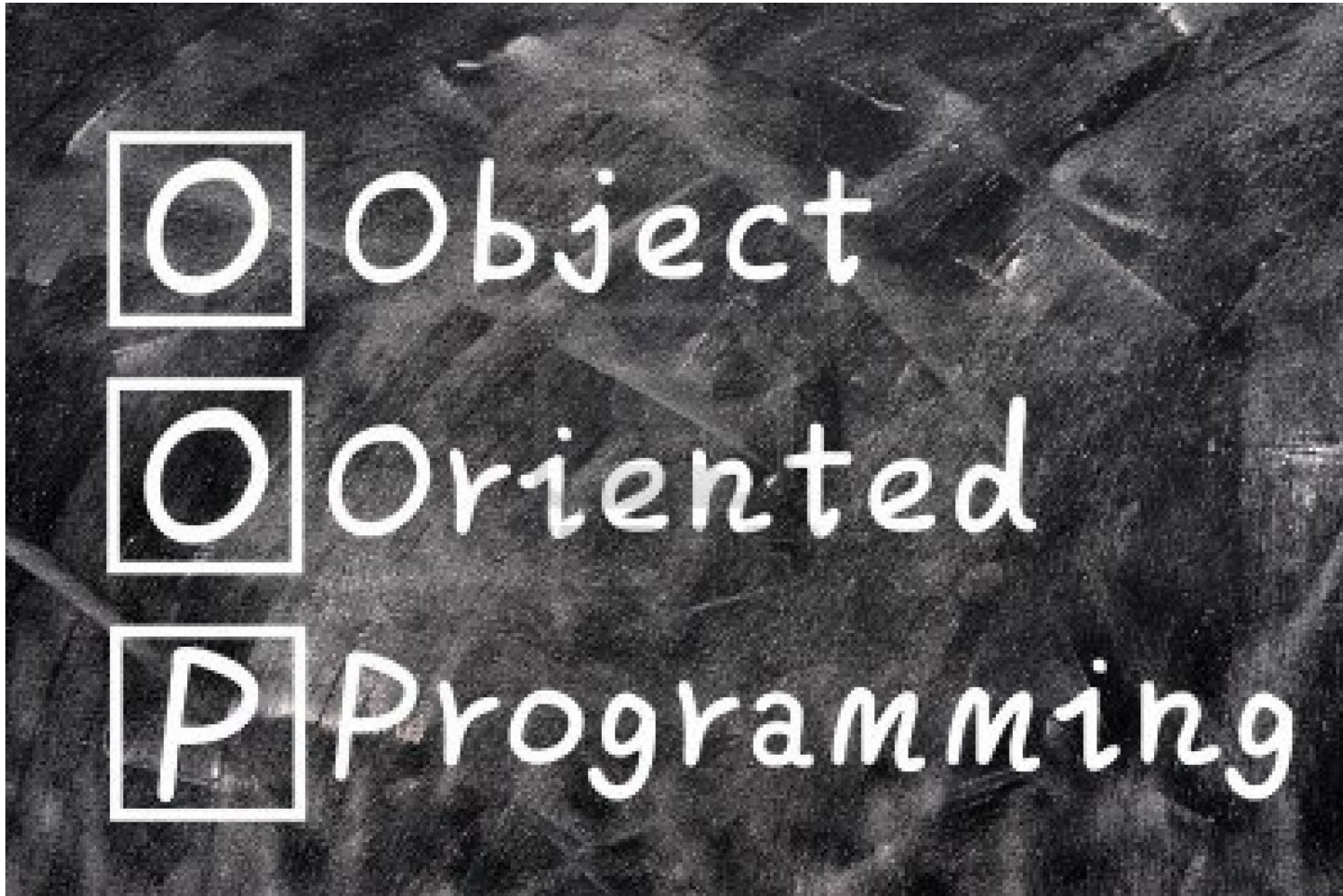


# Programação Orientada a Objetos



# Programação Orientada a Objetos

## Ementa:

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

# Programação Orientada a Objetos

## 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 utilizam as propriedades de programação orientada a objeto.

# Programação Orientada a Objetos

## Bibliografia básica:

- DEITEL, Harvey M. Java: como programar. São Paulo: Pearson, 2010;
- FLANAGAN, David. Java: o guia essencial. Porto Alegre: Bookmanm 2006;
- KOFFMAN Elliot B. Objetos, abstrações, estruturas de dados e projeto usando java: versão 5.0. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

# Programação Orientada a Objetos

## Bibliografia complementar:

- ARAUJO, Everton Coimbra de. Orientação a objetos com Java. São Paulo: Visual Books, 2008;
- SINTES, Anthony. Aprenda programação orientada a objetos em 21 Dias. São Paulo: Pearson, 2002;
- DEITEL, Harvey M. Visual basic.NET: Como Programar. São Paulo: Pearson, 2005;

# Programação Orientada a Objetos

## Bibliografia complementar:

- SAADE, Joel. C# Guia do Programador. São Paulo: Novatec, 2011;
- STELLMAN, Andrew; GREENE, Jennifer. Use a Cabeça! C#: 1º Edição, São Paulo: Alta Books, 2008;
- RICHTER, Jeffrey. Programação Aplicada com Microsoft.NET Framework. Porto Alegre: Bookman, 2005;

# Programação Orientada a Objetos

Bibliografia complementar:

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

# Programação Orientada a Objetos

Carga horária:

→ Teórica: 30

→ Prática: 70



# Programação Orientada a Objetos

## Aulas:

- Segundas-feiras das 13:10 até 16:50
- Terças-feiras das 13:10 até 14:50
  
- Primeira aula em 06/02/2019
- Última aula em 03/07/2019

# Programação Orientada a Objetos

Para ser aprovado...

...o aluno deverá ter no mínimo 75% de presença, e 60 pontos, sendo que:

- Nota entre 0 e 59 = conceito R (reprovado)
- Nota entre 60 e 69 = conceito C
- Nota entre 70 e 89 = conceito B
- Nota entre 90 e 100 = conceito A

# Programação Orientada a Objetos

## Avaliações\*:

- Prova 1 em 01/04/2019 valendo 25 pontos;
- Prova 2 em 27/05/2019 valendo 25 pontos;
- Prova 3 em 17/06/2019 valendo 25 pontos;
- Simulados, exercícios, participação valendo 25 pontos;

\* As datas poderão mudar de acordo com as aulas.

# Programação Orientada a Objetos

Dúvidas?



# Programação Orientada a Objetos

