



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA	
IDENTIFICAÇÃO	
CAMPUS: Cajazeiras	
CURSO: Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos	CÓDIGO DA DISCIPLINA: TEC.0428
PRÉ-REQUISITO: Linguagens de Script para a Web	
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 2022.1
CARGA HORÁRIA	
TEÓRICA: 50h	PRÁTICA: 50h
EaD ¹ :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 6h	
CARGA HORÁRIA TOTAL: 100h	
DOCENTE RESPONSÁVEL: Paulo Ewerton Gomes Fragoso	

EMENTA

O paradigma de programação orientada a objetos: conceito de classes e objetos, troca de mensagens entre objetos, composição de objetos, coleções de objetos, herança, sobrescrita, encapsulamento, visibilidade, interface e polimorfismo, sobrecarga, tratamento de exceções, implementação de programas orientada a objetos através de uma linguagem de programação.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Objetivos Gerais

- Capacitar o(a) estudante na utilização do paradigma de programação orientada a objetos no desenvolvimento de software;
- Tornar o(a) estudante proficiente em uma linguagem de programação orientada a objetos.

Objetivos Específicos

Tornar o(a) estudante apto(a) a:

- Diferenciar o paradigma procedural da orientação a objetos;
- Melhorar o entendimento de reuso de programas;
- Comunicar-se utilizando modelos e abstrações presentes na orientação a objetos;
- Aplicar o paradigma de orientação a objetos independentemente da linguagem de programação utilizada.

CONTEÚDO PROGRÁMATICOS

1. UNIDADE I

Abstração

Modelagem orientada a objetos

Apresentação de uma linguagem de programação orientada a objetos

Classe

Objeto

Construtores

Métodos
Encapsulamento e visibilidade

2. UNIDADE II

Herança
Classes abstratas
Métodos abstratos
Sobrescrita de métodos
Sobrecarga de métodos
Interfaces
Polimorfismo
Coleções estáticas

3. UNIDADE III

Tópicos avançados em orientação a objetos

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas;
Aulas práticas em laboratório.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²: Google Classroom, Google Meet
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Atividade individual (AI = peso 40): projeto individual de tema livre a ser desenvolvido em etapas semanais;

Atividade colaborativa (AC = peso 40): listas de exercícios a serem resolvidas semanalmente, em duplas;

Projeto (P = peso 20): projeto final, em grupo, a ser desenvolvido e apresentado para toda a turma.

Cálculo da média final (MF): média ponderada das três notas acima, isto é, $MF = (40*AI + 40*AC + 20*P)/100$

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografía Básica:

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Pearson Education, 2010.
FURGERI, S. Java 7 – ensino didático. São Paulo: Érica, 2010.
SIERRA K.; BATES, B. Use a Cabeça! Java. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

Bibliografía Complementar:

CADENHEAD, R.; LEMAY, L. Aprenda Java em 21 dias. 4. ed. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2005.
HORSTMANN, C. S. & CORNELL, G. Core Java, volume 1. 8. ed. São Paulo: Pearson Education, 2010

Documento assinado eletronicamente por:

■ Paulo Ewerton Gomes Fragoso, PROFESSOR ENS BASICO TECNOLOGICO, em 09/06/2022 16:58:13.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 09/06/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 305102

Código de Autenticação: 4d4d88830a



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100