

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 26	
PRÉ-REQUISITO: Algoritmos e Lógica de Programação, Laboratório de Algoritmos e Lógica de Programação, Introdução à Computação.			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE: 2º
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 67h	PRÁTICA: 33h	EaD: 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 6h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 100h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Prof. Dr. Cleyton Caetano De Souza			

EMENTA

O paradigma de programação orientada a objetos. Classes e objetos. Troca de mensagens entre objetos. Composição de objetos. Coleções de objetos. Herança. Sobreposição. Encapsulamento. Visibilidade. Interface e polimorfismo. Sobrecarga. Tratamento de exceções. Desenvolvimento de programas orientados a objetos através de uma linguagem de programação.

OBJETIVOS

Geral

Compreender os conceitos de programação orientada a objetos e aprender uma linguagem de programação orientada a objetos, desenvolvendo a habilidade de elaborar sistemas de informação utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos.

Específicos

- Compreender conceitos de orientação a objetos.
- Compreender os paradigmas de linguagem de programação orientada a objetos.
- Desenvolver sistemas de informação utilizando o paradigma orientado a objetos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1	INTRODUÇÃO 1. Histórico 2. Conceitos Básicos	EaD [] Presencial [x]
2	FERRAMENTAS PARA O DESENVOLVIMENTO 3. IDE	EaD [] Presencial [x]
3	ORIENTAÇÃO A OBJETOS 4. Classes e objetos 5. Troca de mensagens entre objetos 6. Composição de Objetos 7. Coleções de Objetos 8. Herança 9. Sobreposição	EaD [] Presencial [x]

	10. Encapsulamento 11. Visibilidade 12. Interface e polimorfismo 13. Sobrecarga	
4	TESTE E EXCEÇÕES 14. Tratamento de Exceções 15. Testes de Unidade	EaD [] Presencial [x]
5	PROGRAMAÇÃO CONCORRENTE 16. Threads	EaD [] Presencial [x]
6	DESENVOLVIMENTO DE INTERFACES GRÁFICAS 17. Caixas de diálogo 18. Janelas	EaD [] Presencial [x]
7	BOAS PRÁTICAS DE POO 19. Baixo acoplamento 20. Alta coesão 21. Nomenclatura de classes, métodos e variáveis	EaD [] Presencial [x]

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e práticas em laboratório. Exercícios semanais e a cada unidade. Realização de oficinas de cunho técnico, sobre temas atuais e ligados ao escopo da disciplina. Desenvolvimento de projetos.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Software: Ferramentas para Desenvolvimento Java.
- Outros:

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua, devendo ser observada a participação do discente em sala de aula e a realização das atividades propostas durante o desenvolvimento da disciplina. Essas atividades serão realizadas de forma individual ou coletiva, a depender da orientação do docente. Avaliação 1: Prova escrita. Avaliação 2: Prova escrita. Avaliação 3: Projeto de desenvolvimento. Outras atividades podem ser realizadas para complementar as notas das provas.

ATIVIDADES DE EXTENSÃO

Essa disciplina não contempla atividades de extensão.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

SIERRA, K. e BATES, B. **Use a Cabeça! - Java**. Alta Books, 2ª Edição, 2007.

DEITEL, H. M. e DEITEL, P. J. **Java - Como programar**. 8ª Edição, Prentice-Hall, 2010.

HORSTMANN, C. S. e CORNELL, G. **Core Java 2: Volume1 - Fundamentos**. 7ª Edição, Makron Books, 2005.

Bibliografia Complementar:

LUCKOW, D. H.; MELO, A. **A. Programação Java para a Web**. Novatec. 2010.

CAELUM. Java e Orientação a Objetos. Curso FJ-11. Apostila. Caelum Ensino e Inovação. Disponível em: <<https://www.caelum.com.br/download/caelum-java-objetos-fj11.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

GOODRICH, M. T.; TAMASSIA, R. **Estruturas de dados & algoritmos em JAVA**. Porto Alegre-RS. Bookman, 2013.

FURGERI, S. **Java 8 – Ensino Didático – Desenvolvimento e Implementação de Aplicações**. Érica. 2015.

JUNIOR, P. J. **Java – Guia do Programador**. Novatec. 2015.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.