

DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO II						
CARGA HORÁRIA: 100 HORAS	PERÍODO: 2º	SEMESTRE LETIVO:	CRÉDITOS: 06			
OBJETIVOS						
<ul style="list-style-type: none"> • Compreender os conceitos de programação orientada a objetos; • Aprender uma linguagem de programação orientada a objetos; • Elaborar sistemas de informação utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos; • Compreender conceitos de orientação a objetos; • Compreender os paradigmas de linguagem de programação orientada a objetos. 						
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.						
CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS						
UNIDADE	ASSUNTO					
I INTRODUÇÃO	HISTÓRICO CONCEITOS BÁSICOS					
II FERRAMENTAS PARA DESENVOLVI- MENTO	IDE CONTROLE DE VERSÕES GERÊNCIA DE PROJETOS MONITORAMENTO DE DEFEITOS					
III ORIENTAÇÃO OBJETOS	A CLASSES E OBJETOS TROCA DE MENSAGENS ENTRE OBJETOS COMPOSIÇÃO DE OBJETOS COLEÇÕES DE OBJETOS HERANÇA SOBREPOSIÇÃO ENCAPSULAMENTO VISIBILIDADE INTERFACE E POLIMORFISMO SOBRECARGA					
IV TESTES EXCEÇÕES	E TESTES DE UNIDADE TESTES DE ACEITAÇÃO TRATAMENTO DE EXCEÇÕES.					
V BOAS PRÁTICAS DE POO	BAIXO ACOPLAMENTO ALTA COESÃO NOMENCLATURA DE CLASSES, OBJETOS, MÉTODOS E INTERFACES					
MÉTODOS E TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM						
Aula expositiva e dialogada. Aulas práticas de programação em laboratório. Implementação de programas orientados a objetos.						
RECURSOS DIDÁTICOS						
Quadro branco; Pincel atômico; Laboratório de Línguas – gravador, headphones, TV, Vídeo, Microcomputador/Retroprojetor; CDs, DVDs; entre outros.						

TÉCNICAS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM
Pesquisa; Exercícios/Trabalhos Orais e Escritos; Avaliações Orais e/ou Escritas (provas individuais e/ou em grupo com e/ou sem consulta); Debates/Discussões Seminários/Apresentações.
ÉPOCA DAS AVALIAÇÕES
1 ^a Avaliação: Unidades – I, II e III 2 ^a Avaliação: Unidades – IV e V 3 ^a Avaliação: Projeto de um sistema de informação utilizando uma LPOO
BIBLIOGRAFIA
Básica DEITEL, H. M.e DEITEL, P. J. Java - Como programar. 8 ^a Edição, Prentice-Hall, 2010. HORSTMANN, C. S. e CORNELL, G. Core Java 2: Volume1 - Fundamentos. 7 ^a Edição, Makron Books, 2005.
Complementar SIERRA, K. e BATES, B. Use a Cabeça! - Java. Alta Books, 2 ^a Edição, 2007.