

<ul style="list-style-type: none"> • Tratamento de eventos do usuário
METODOLOGIA DE ENSINO
Aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais, utilizando software de apresentação e material disponível na internet.
Aulas práticas em laboratório, utilizando roteiros e exercícios que podem ser executados individualmente ou em grupos.
RECURSOS DIDÁTICOS
O alcance das competências pretendidas será facilitada por meio dos seguintes recursos didáticos: quadro branco; datashow; computadores com hardware e software específicos; internet; bibliotecas virtuais; sites; Kit multimídia para apresentação de vídeos.
PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS
O processo avaliativo será contínuo, através de exercícios de verificação de aprendizagem e atividades práticas; trabalhos individuais e coletivos.
BIBLIOGRAFIA
Básica
FREEMAN, Elisabeth; FREEMAN, Eric. Use a Cabeça! HTML com CSS e XHTML. Alta Books, 2006.
Complementar
SIERRA, Katty; BATES, Bert. Use a cabeça! Java. 2 ^a ed. Rio de Janeiro. Alta Books, 2009.
SILVA, Maurício Samy. Construindo Sites com CSS e XHTML: Sites controlados por folhas de estilo em cascata. 1 ^a ed. São Paulo. Novatec Editora, 2007.
SILVA, Maurício Samy. CSS3: Desenvolva aplicações web profissionais com o uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3. 1 ^a ed. São Paulo. Novatec Editora, 2011.
SILVA, Maurício Samy. JavaScript: Guia do programador. 1 ^a ed. São Paulo. Novatec Editora, 2010.

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Componente Curricular: Programação Orientada e Objetos
Curso: Técnico em Informática (Subsequente)
Período: 3 ^º semestre
Carga horária: 100 h.r
Docente:

EMENTA
Conceitos da programação orientada a objetos, principais linguagens orientadas a objetos, principais práticas para desenvolvimento de aplicações de qualidade, uso de um ambiente integrado de desenvolvimento de software (IDE), adequar o desenvolvimento de aplicações em um processo de desenvolvimento de software.
OBJETIVOS DE ENSINO

Geral

- Compreender a aplicar, por meio de uma linguagem de programação, os conceitos da programação orientada a objetos obedecendo as melhores práticas já usadas para a geração de aplicações de qualidade.

Específicos

- Abstrair a concepção de sistemas segundo o paradigma orientado a objetos;
- Compreender e aplicar a metodologia de desenvolvimento orientada a objetos;
- Diferenciar o desenvolvimento orientado a objetos do desenvolvimento estrutural;
- Entender os principais conceitos da programação orientada a objetos;
- Utilizar boas práticas de programação orientada a objetos no desenvolvimento de sistemas;
- Utilizar as principais ferramentas de desenvolvimento orientado a objetos;
- Preparar o ambiente computacional para desenvolvimento e execução de aplicações;
- Usar uma linguagem de programação orientada a objetos para desenvolvimento de aplicações;
- Discernir as principais diferenças entre as principais linguagens de programação orientadas a objetos;
- Ter conhecimento e utilizar a documentação da linguagem usada;
- Desenvolver programas que tratem erros e exceções;
- Usar bibliotecas para desenvolvimento de aplicações;
- Elaborar testes unitários

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Estudo de uma linguagem de programação orientada a objetos;
- Preparação do ambiente de desenvolvimento;
- Desenvolvimento de aplicações utilizando uma linguagem orientada a objetos;
- Fundamentos do paradigma de programação orientada a objetos;
- Conceitos de abstração e encapsulamento;
- Conceito de objeto, classe, atributo, método, polimorfismo e ligação dinâmica;
- Níveis de restrição de acesso aos elementos das classes;
- Reutilização de código utilizando herança, composição e agregação;
- Princípios básicos das boas práticas de programação orientada a objetos;
- Desenvolvendo interfaces gráficas;
- Tratamento de erros;
- Coleções de objetos

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais, utilizando software de apresentação e material disponível na internet.

Aulas práticas em laboratório, utilizando roteiros e exercícios que podem ser executados individualmente ou em grupos.

RECURSOS DIDÁTICOS

O alcance das competências pretendidas será facilitada por meio dos seguintes recursos didáticos: quadro branco; datashow; computadores com hardware e software específicos; internet; bibliotecas virtuais; sites; Kit multimídia para apresentação de vídeos.

PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS

O processo avaliativo será contínuo, através de exercícios de verificação de

aprendizagem e atividades práticas; trabalhos individuais e coletivos.

BIBLIOGRAFIA

Básica

DEITEL, H.; DEITEL, P. **Java: Como Programar**. 8^a edição. Pearson Brasil, 2010.

SIERRA, K. **Use a cabeça! Java**. 2.ed. Alta Books, 2009.

Complementar

SINTES, A. Aprenda Programação Orientada a Objeto em 21 Dias. Makron Books. 1^a ed., 2002. ISBN:853461461X

ECKEL, B. **Thinking in Java**. Prentice Hall, 2008. (<http://www.bruceeckel.com>).

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR

Componente Curricular: Rede de Computadores II

Curso: Técnico em Informática (Subsequente)

Período: 3^º semestre

Carga horária: 67 h.r

Docente:

EMENTA

Aplicações de redes. Redes locais de alta velocidade. Redes metropolitanas RDSI-FE e RDSI-FL: Padronização e modelo de referência. Redes virtuais e interconexão de LANs e MANs.

OBJETIVOS DE ENSINO

Geral

- Apresentar ao aluno novas tecnologias utilizadas para transmissão de dados em Redes. Estudar conceitos, padrões, protocolos e serviços utilizados em redes no contexto de tipos de cabeamento, qualidade de serviços e etc. Utilização de simuladores de redes.

Específicos

- Entender os conceitos básicos sobre comunicação de dados;
- Diferenciar os modelos de referência usados em Redes de Computadores;
- Entender a aplicação das diversas camadas do Modelo TCP/IP;
- Estudar, Utilizar aplicações e serviços em Redes de Computadores.
- Implementar na prática uma pequena Rede de Computadores

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Revisão camada de Redes
- Camada de Enlace
 - Serviços, Técnicas de Detecção de Erro, Protocolos de acesso
 - Endereçamento,
 - Ethernet, Computadores, PPP
 - Design de rede Lan (Modelo de 3 camadas)
 - Redes Virtuais (Vlan)