

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

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

EMENTA
<p>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 <i>software</i> (IDE), adequar o desenvolvimento de aplicações em um processo de desenvolvimento de <i>software</i>.</p>
OBJETIVOS DE ENSINO

<p>Geral</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender e 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. <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> 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
<p>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> 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
<p>METODOLOGIA DE ENSINO</p> <p>Aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais, utilizando software de apresentação e material disponível na internet.</p> <p>Aulas práticas em laboratório, utilizando roteiros e exercícios que podem ser executados individualmente ou em grupos.</p>
<p>RECURSOS DIDÁTICOS</p> <p>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.</p>
<p>PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS</p> <p>O processo avaliativo será contínuo, através de exercícios de verificação de</p>

aprendizagem e atividades práticas; trabalhos individuais e coletivos.

BIBLIOGRAFIA

Básica

DEITEL, H.; DEITEL, P. **Java: Como Programar**. 8ª 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. 1ª 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: 3º 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)