

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
CURSO: TÉCNICO EM INFORMÁTICA
SÉRIE: 2ºANO
CARGA HORÁRIA: 100 h.r
DOCENTE RESPONSÁVEL: YARA REGINA PEREIRA SILVA MENEZES DE SÁ
Ementa
Objetivos de Ensino
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar os conceitos de POO – Programação Orientação a Objetos; 2. Compilar e executar programas em linguagem OO – Orientação a Objetos; 3. Declarar e atribuir valores a variáveis locais, de classe e de instância; 4. Converter tipos de variáveis; 5. Controlar o fluxo execução; 6. Manipular estruturas de dados; 7. Controlar o acesso a métodos, atributos e construtores através dos modificadores de 8. visibilidade; 9. Escrever métodos de acesso a atributos do tipo getters e setters; 10. Escrever construtores para classes; 11. Utilizar variáveis e métodos de classe (estáticos) e de instância; 12. Reaproveitar código já escrito através do uso de herança; 13. Escrever interfaces em linguagem OO – Orientação a Objetos, para diminuir acoplamento entre as classes; 14. Gerar e Tratar exceções ocorridas em tempo de execução.
Conteúdo Programático
<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientação a Objetos – O que é? 2. Conceitos Básicos: Classes, Objetos, 3. Encapsulamento, Herança, Polimorfismo, etc. 4. Tipos primitivos x objetos 5. Criando classes 6. Organização em pacotes 7. Atributos e Métodos

<ul style="list-style-type: none"> 8. Métodos construtores 9. Arrays 10. Strings 11. Conversão de tipo e cast 12. Implementando Herança 13. Coleções (Collections) 14. Controle de Exceção 15. Desenvolvimento de Interface Gráfica
Metodologia de Ensino
A metodologia de ensino constará de aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais e com materiais didáticos e textos complementares disponíveis na Web; e aulas práticas em laboratório com a aplicação de exercícios a serem executados individualmente ou em grupos.
Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem
A metodologia de ensino constará de aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais e com materiais didáticos e textos complementares disponíveis na Web; e aulas práticas em laboratório com a aplicação de exercícios a serem executados individualmente ou em grupos.
Sistema de Acompanhamento Para a Recuperação da Aprendizagem
O acompanhamento para a recuperação da aprendizagem ocorrerá, nos Núcleos de Aprendizagem, por meio de atividades que possibilitem ao estudante a apreensão efetiva dos conteúdos, de acordo com o previsto na LDB e nas Normas Didáticas dos Cursos Técnicos Integrado ao Médio do IFPB (item 2.3, artigos 28 a 30).
Recursos Didáticos Necessários
<p>Sala de aula com quadro branco e pincel ou lousa digital, e projetor multimídia para exibição de slides e vídeos;</p> <p>Laboratório de informática com quadro branco e pincel ou lousa digital, bancada com tomadas, projetor multimídia e armários com chaves.</p>
Bibliografia
<p>Básica:</p> <p>ARNOLD, K. & GOSLING J. A linguagem de programação Java. Bookman, 4ª Edição, 2007.</p> <p>BARNES, D. J. & KÖLLING, M. Programação Orientada a Objetos com Java: Introdução Prática usando o BLUEJ. Makron Books, 1ª Edição, 2004.</p> <p>CORNELL, G. & HORSTMANN, C. S. Core Java 2: Fundamentos - Vol. 1. Alta Books, 7ª Edição, 2005.</p> <p>DALL’OGLIO, Pablo. PHP - Programando com Orientação a Objetos. Novatec, 1ª Edição, 2007.</p> <p>DEITEL, H. M. & DEITEL, P.J. Java - Como Programar. Prentice-Hall, 6ª Edição, 2005.</p>

Complementar

SANTOS, R. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java. Campus, 1ª Edição, 2003.

SIERRA, K. & BATES, B. Use a Cabeça! Java. Alta Books, 1ª Edição, 2005.

SILVEIRA, G.; SILVEIRA, P. & LOPES, S. Apostila Java e Orientação a Objetos. Caelum, 2006.