



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES33			
PRÉ-REQUISITO: Introdução à Programação			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 50 h	PRÁTICA: 50 h	EaD ¹ : Não	EXTENSÃO: -----
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 6 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 100 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Fausto Véras Maranhão Ayres			

EMENTA

Programação orientada a objetos: classe, objeto, interface, relacionamento, herança, polimorfismo, coleções e exceções. Interface funcional: função de primeira classe, expressões lambda e fluxos. Linguagem de programação orientada a objetos e funcional. Interface do usuário gráfica e textual. Noções de Persistência de Objetos.

OBJETIVOS

Geral:

- Compreender os conceitos da programação orientada a objetos e funcional e aplicá-los, usando uma linguagem de programação que utilize estes conceitos.

Específicos:

- Conhecer uma linguagem de programação orientada a objetos e funcional (LPOO);
- Implementar classes e interfaces numa LPOO, a partir de um diagrama de classes UML;
- Entender o desenvolvimento de programas com separação de camadas (interface gráfica, controle, modelo de negócio, etc);
- Aplicar as principais bibliotecas de classes e interfaces da LPOO;
- Aplicar os principais componentes e eventos de interface gráfica do usuário
- Aplicar técnicas de teste unitário e de depuração de programas.
- Aplicar técnicas e ferramentas para persistência de objetos.

¹ Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

1. DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010. ISBN 9788576055631.
2. HORSTMANN, Cay; CORNELL, Gary. Core Java, Vol. I: Fundamentos, 8ª edição. Pearson Education, 2009. ISBN 9788576053576.
3. SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a cabeça: Java 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007. 470 p. il. (Use a cabeça!). ISBN 9788576081739.

Bibliografia Complementar:

1. COSTA, Daniel Costa. Java: dicas e truques. Rio de Janeiro: Brasport, 2009. 340 p. il. ISBN 9788574524085.
2. DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java: como programar. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2016. ISBN 978-8543004792
3. MANZANO, José Augusto N. G.; COSTA JUNIOR, Roberto Affonso da. Java 8 programação de computadores. São Paulo: Érica, 2014. 384 p. il.
4. SANTOS, Rafael. Introdução à programação orientada a objetos usando JAVA. 2.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. 313 p. il. (SBC - sociedade brasileira de computação).
5. SANTOS, Ciro Meneses. Desenvolvimento de aplicações comerciais com JAVA e NetBeans. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010. 190 p. il. ISBN 9788573938920.
6. SILVEIRA, Paulo; TURINI, Rodrigo. Java 8 Prático. Lambdas, Streams e os Novos Recursos da Linguagem. Casa do Código; 1ª ed. 2014. ISBN: 978-8566250466