



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PLANO DE ENSINO – PLANEJAMENTO		Ano 2023	Semestre 01
Curso Bacharelado em Ciência da Computação		Modalidade Presencial	
Disciplina Programação Orientada a Objetos	Professor Marcos Wagner de Souza Ribeiro		
PLANEJAMENTO SEMESTRAL DA DISCIPLINA			

Página 1 de 2

JUNHO/2023 – 14 h/a			
Aula	Data	C.H.	Atividade
01	05/06	2 h/a	Recepção do Alunado
02	12/06	2 h/a	Apresentação de Planos de Ensino (Planejamento Semestral da Disciplina) – GitHub (repositório de código e roteiro de implementação).
03	15/06	2 h/a	Histórico, tecnologias, características da Orientação a Objetos. Uso de ambientes integrados de desenvolvimento (IDE). Tipos de dados, estruturas de controle. Linguagens O.O.
04	19/06	2 h/a	Introdução à Orientação a Objetos – Conceitos Gerais (Abstração, Classes, Objetos, Encapsulamento, Polimorfismo e Herança). Exercício 1 – “Retângulo”.
05	22/06	2 h/a	Estrutura de Classes e Instanciação de Objetos. Exercício 2 – “Circunferência”
06	26/06	2 h/a	Estrutura de Classes e Instanciação de Objetos. Exercício 3 – “Triângulo”
07	29/06	2 h/a	Herança: Generalização e Especialização – Exercício 4: “Quadrado”

JULHO/2023 – 10 h/a			
Aula	Data	C.H.	Atividade
08	03/07	2 h/a	Herança: Generalização e Especialização – Exercício 5: “Cilindro” – Exercício 6: “Triângulos”
09	06/07	2 h/a	Modificadores de acesso (public, private e protected). Abstract, Final – Métodos e Atributos estáticos (static). Objetos como parâmetros, métodos que retornam objetos. Ex. Autoincremento.
10	10/07	2 h/a	Relacionamentos entre classes: composição, agregação e associação. Atribuição entre objetos, comparação de objetos.
11	13/07	2 h/a	<b>Trabalho 1 – Apresentação e Envio</b> <b>Lista de Exercícios e Kahoot</b>
12	31/07	2 h/a	Interfaces Gráficas de gerenciamento de dados.

AGOSTO/2023 – 20 h/a			
Aula	Data	C.H.	Atividade
13	03/08	2 h/a	Interfaces Gráficas de gerenciamento de dados.
14	07/08	2 h/a	Interfaces Gráficas de gerenciamento de dados.
15	10/08	2 h/a	Interfaces Gráficas de gerenciamento de dados.
16	14/08	3 h/a	<b>Trabalho 2 – Apresentação e Envio</b> <b>Interface Gráfica</b>
17	17/08	2 h/a	<b>Projeto de Prática de O.O.</b>
18	21/08	2 h/a	Relação entre objetos e classes - Módulos Exemplo: uso do pacote gráfico Graphics na criação de gráficos.
19	24/08	2 h/a	Relação entre objetos e classes – Threads



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

## PLANO DE ENSINO – PLANEJAMENTO

Ano  
**2023**

Semestre  
**01**

**Curso**  
*Bacharelado em Ciência da Computação*

**Modalidade**  
*Presencial*

**Disciplina**  
*Programação Orientada a Objetos*

**Professor**  
*Marcos Wagner de Souza Ribeiro*

### PLANEJAMENTO SEMESTRAL DA DISCIPLINA

Página 2 de 2

#### AGOSTO/2023 – 20 h/a

			Exemplo: uso do pacote gráfico Graphics na criação de animações.
20	28/08	2 h/a	Relação entre objetos e classes – Threads Exemplo: uso do pacote gráfico Graphics na criação de jogos.
21	31/08	3 h/a	<b>Trabalho 3 – Apresentação e Envio</b> <b>Minecraft2D</b>

#### SETEMBRO/2023 – 14 h/a

<i>Aula</i>	<i>Data</i>	<i>C.H.</i>	<i>Atividade</i>
22	04/09	2 h/a	Aplicações WEB com Orientação a Objetos
23	11/09	2 h/a	Aplicações WEB com Orientação a Objetos
24	14/09	2 h/a	Aplicações WEB com Orientação a Objetos
25	18/09	2 h/a	Aplicações WEB com Orientação a Objetos
26	21/09	2 h/a	Padrões de Projeto
27	25/09	2 h/a	Padrões de Projeto
28	28/09	2 h/a	Padrões de Projeto

#### OUTUBRO/2023 – 6 h/a

<i>Aula</i>	<i>Data</i>	<i>C.H.</i>	<i>Atividade</i>
29	02/10	3 h/a	<b>Trabalho 4 – Apresentação e Envio</b> <b>Padrões de Projeto</b>
30	05/10	3 h/a	<b>Projeto de Prática em O.O.</b>