

ROTEIRO DE AULA

Tema: Aula 1 – POO (Programação Orientada a Objetos)

Data: 26/9/2019

Semana:

Tempo estimado: 4 horas.

Requisitos e ferramentas para aula:

VsCode, papel e caneta para os alunos.

Descrever roteiro de aula:

1. Iniciar apresentação sobre POO, explicar para que é utilizada.
 2. Dar exemplo sobre o canetão. Perguntar: *Por exemplo, e se quiséssemos colocar esse canetão no nosso código, nós precisaríamos dizer quais são suas propriedades e o que ele faz.* (Escrever na lousa as propriedades).
 3. Seguir apresentação com os exemplos, lâmpada, carro.
 4. Montar o objeto do aluno na lousa.
 5. *Atividade 1.*
 6. *“Tipar”* o aluno montado na lousa e explicar que dessa forma temos nossa classe.
 7. Mostrar o slide com a definição “Como objetos são criados no código?”. Classes definem a estrutura básica dos atributos e comportamentos do objeto.
 8. *Atividade 2.*
 9. Passar a classe de ‘aluno’ para o código, neste momento os alunos só prestarão atenção, também será declarado um método para exemplificação, depois da demonstração da utilização explicar encapsulamento colocando o atributo RG como privado.
 10. *Atividade 3.*
-

Descrever atividades:

Atividade 1: Em grupo, pensem em mais 5 exemplos de objetos, listando seus atributos e comportamentos.

Atividade 2: Definir os tipos dos atributos e comportamentos de cada objeto pensado pelo grupo.

Atividade 3: Passar as classes feitas no papel para C#, declarando as classes/models com atributos e comportamentos.

Tempo atividades: 3hrs

Descrever dinâmica:

Tempo de dinâmica:

Descrever atividade extra: