**ROTEIRO DE AULA**

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

**Data: 26/9/2019**

**Semana:**

**Tempo estimado:** 4 hrs.

**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. Mostrar o slide com a definição “Como objetos são criados no código?”. Classes definem a estrutura básica dos atributos e comportamentos do objeto.
7. Atividade 2.
8. Passar a classe de ‘aluno’ para o código, neste momento os alunos só prestarão atenção, também será declarado um método para exemplificação.
9. 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:**