

QXD0007 – Programação Orientada a Objetos

Turma 06A – Curso de Redes de Computadores - UFC - Campus Quixadá

1º semestre de 2019

PROF.: Atílio Gomes Luiz

`gomes.atilio@ufc.br`

SITE DA DISCIPLINA: https://atilio-luiz.github.io/poo2019_1.html

EMENTA

1 Objetivo

A disciplina *Programação Orientada a Objetos* visa introduzir o paradigma de Programação Orientada a Objetos (POO), juntamente com seus conceitos de classes, objetos, herança, encapsulamento e polimorfismo, além dos conceitos de interfaces e exceções que são inerentes às linguagens de programação orientadas a objetos. Ao final da disciplina, o estudante deve ser capaz de desenvolver um pequeno sistema baseado no paradigma de programação orientada a objetos.

2 Programa da disciplina

Os tópicos a serem apresentados na disciplina incluem:

- Introdução ao Java
- Tipos primitivos e seus operadores
- Estruturas de controle
- Introdução à orientação a objetos: conceitos de objeto, classe, atributos, métodos, etc.
- Encapsulamento: modificadores de acesso e atributos de classe
- Eclipse IDE
- Herança
- Polimorfismo
- Classes abstratas e interfaces
- Exceções e controle de erros
- O uso de APIs Java
- Collections Framework
- Construção de interface gráfica
- Estudo de Caso

3 Horário das aulas

Quartas (18h - 20h) – Bloco 3 – Sala 2

Quintas (18h - 20h) – Laboratório IV

4 Linguagem de Programação

A linguagem de programação utilizada na disciplina será Java.

5 Trabalhos

Durante o semestre, haverá trabalhos práticos a serem entregues. Em geral, os trabalhos serão individuais, porém, alguns poderão ser feitos em dupla se assim for determinado pelo professor. Todos os trabalhos terão um prazo de entrega fixo e não haverá prorrogação.

6 Submissão de trabalhos

Os trabalhos práticos realizados durante a disciplina deverão ser submetidos pelo sistema Moodle na área correspondente à disciplina.

7 Provas

Quinzenalmente, serão aplicadas mini-provas a serem feitas pelos alunos no início da aula. As provas terão duração aproximada de 30 minutos.

8 Avaliação

- Cada trabalho e prova terá um peso $P \in \{1, 2, 3\}$. A média M do aluno na disciplina será calculada como a média ponderada das provas e trabalhos.
- Se o aluno obtiver média $M \geq 7,0$, ele será considerado aprovado por média se também tiver pelo menos 75% de presença no curso; caso contrário, estará reprovado por falta.
- Se o aluno obtiver média $M < 4$, ele estará reprovado.
- Caso o aluno obtenha média $4 \leq M < 7,0$, ele poderá fazer uma avaliação final. Seja AF a nota da avaliação final. A média final, F , para os alunos que precisam de avaliação final será calculada como:

$$F = \begin{cases} (M + AF)/2, & \text{caso o aluno tenha feito a avaliação final;} \\ M, & \text{caso contrário.} \end{cases}$$

Para que o aluno que fez a AF seja considerado aprovado, ele deve obter média final $F \geq 5,0$ e deve ter pelo menos 75% de presença no curso.

Estará reprovado o aluno que precisar da AF e não a fizer.

9 Data da avaliação final

- 03/07/2019

10 Observações

Qualquer tentativa de fraude nas atividades, provas e trabalhos implicará em média final igual a zero para todos os envolvidos.

11 Bibliografia

- CAELUM, Java e orientação a objetos (Apostila do curso FJ-11).
Disponível em: <https://www.caelum.com.br/apostilas>
- HORSTMANN, Cay S. Core Java: Volume I - Fundamentos. 8. ed. São Paulo, SP: Pearson (2009).
- DEITEL, H. M. Java: como programar. 8 ed. Prentice Hall (2010).
- **Links úteis:**
 - Java Code Conventions:
<https://www.oracle.com/technetwork/java/codeconventions-150003.pdf>
 - Documentação da API do Java 8: <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/>
 - Java Language Specification: <https://docs.oracle.com/javase/specs/>
 - Download do Eclipse: <https://www.eclipse.org/downloads>