

ACH 2003 — Computação Orientada a Objetos

Daniel Cordeiro

17 de fevereiro de 2016

Escola de Artes, Ciências e Humanidades | EACH | USP

Informações de contato

- Prof. Dr. Daniel Cordeiro
- `daniel.cordeiro@usp.br`
- `http://www.each.usp.br/dc/`
- sala I1-357H

- Programação Orientada a Objetos¹ é importante?
- Por que Java?

¹Esse é o termo mais utilizado para se referir a COO.

- História da POO
- Objetos, classes, herança, delegação, interfaces, tipos
- Hierarquias de classes e interfaces, polimorfismo
- Noções avançadas da linguagem Java
- Padrões de projeto de software (GoF)
- Arcabouços

Vamos aprender a entender tudo que aparece em:

```
public class HelloWorld extends java.lang.Object {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        // Imprime "Hello, World" na saída padrão.  
        System.out.println("Hello, World");  
    }  
  
}
```

Atividade I

Projete um sistema de votação eletrônica distribuída. Através deste sistema, os eleitores terão a opção de votar de suas próprias casas ou de ir até uma seção eleitoral do TRE. Você deverá entregar uma descrição do seu sistema em uma ou, no máximo, duas páginas utilizando tanto texto quanto diagramas. O sistema deverá ser capaz de gerenciar uma eleição simultânea para presidente, 2 senadores, deputado federal, governador e deputado estadual. Para cada um destes cargos, há um número variado de candidatos (desde 4 até milhares).