

Plano de ensino

Curso	Engenharia de Telecomunicações
Unidade curricular	Programação Orientada a Objetos
Semestre	2020-01
Carga horária	72 horas
Professor	Emerson Ribeiro de Mello
Página da disciplina	http://docente.ifsc.edu.br/mello

1 Ementa

Introdução ao paradigma da orientação a objetos: Classes, objeto, associações entre classes, herança. Introdução à linguagem de modelagem unificada (UML): Diagramas de caso de uso, classes, sequência. Introdução a linguagem de programação Java: Tipos de dados primitivos, estruturas de controle, vetores; concepção de projeto orientado a objetos, herança, polimorfismo; interfaces gráficas amigáveis.

2 Objetivos

Ao término da disciplina o aluno será capaz de modelar, implementar e testar software de média complexidade na linguagem Java e de acordo com o paradigma da programação orientada a objetos. Os objetivos específicos da disciplina são:

- Introduzir os conceitos da programação orientada a objetos;
- Apresentar a linguagem de programação Java e a linguagem de modelagem unificada (UML);
- Usar de forma efetiva ferramentas como ambiente integrado de desenvolvimento e sistema de controle de versão para trabalhar de forma colaborativa;
- Modelar software de média complexidade por meio de diagramas UML comportamentais e estruturais.

3 Metodologia

4 Conteúdo programático

Bibliografia

- [1] Eduardo Bezerra. *Princípios de análise e projeto de sistemas com UML*. Campus, 2002.
- [2] Caelum. Fj-11 – java e orientação a objetos. Technical report, Caelum Ensino e Soluções em Java, 2008. <http://docente.ifsc.edu.br/mello/livros/java/apostila-caelum-java-orientacao-objetos-FJ11.pdf>.
- [3] H.M. Deitel and P.J. Deitel. *Java Como Programar*. Prentice Hall, 4 edition, 2003.
- [4] Cay S. Horstmann and Gary Cornell. *Core Java – Volume I – Fundamentos*. Pearson, 8 edition, 2010.
- [5] Ivar Jacobson, Magnus Christerson, Patrik Jonsson, and Gunnar Overgaard. *Object-oriented software engineering: a use case driven approach*. Addison-Wesley, 1992.
- [6] Craig Larman. *Utilizando UML e padrões*. Bookman, 2007.
- [7] Roger S. Pressman. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Bookman, 2011.