

Apresentação da Disciplina Programação Orientada a Objetos II

Evandro J.R. Silva

1 Dados Gerais

Código	Período	Pré-requisito	Créditos	Carga Horária
CSHNB025	4º	Programação Orientada a Objetos I	1.3.0	60

1.1 Ementa

- Interfaces e processamento de eventos.
- Programação gráfica.
- Manipulação de Arquivos.
- Programação concorrente usando Multithreading.
- Programação em rede.
- Conectividade com bancos de dados.

1.2 Objetivos

- Ensinar a criar interfaces gráficas simples em Python com Tkinter, explorando eventos, layouts e organização de telas.
- Manipular arquivos de texto/CSV e aplicar threads em tarefas demoradas, sempre integrando com interfaces Tkinter.
- Introduzir noções de rede (cliente/servidor) e persistência com SQLite, integrando ambos a uma interface gráfica.

1.3 Bibliografia

1.3.1 PPC

- **Básica**
 - BARNES, D. J., KÖLLING, M. **Programação Orientada a Objetos com Java: Uma introdução prática usando BLUEJ**. 4 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.
 - DEITEL, H. M., DEITEL, P. J. **Java: Como programar**. 8 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

- FREEMAN, E., FREEMAN, E. **Use a Cabeça Padrões de Projetos**. 2 ed. Rio de Janeiro: Altabooks, 2007.

- **Complementar**

1.3.2 Livros/Fontes recentes