

Apresentação

SSC0103

Prof Delamaro

Objetivo

- Introduzir os conceitos de programação orientada a objetos e metodologia de desenvolvimento de software segundo esse paradigma.

Conteúdo

- Encapsulamento e ocultação de informação
- Separação de comportamento e implementação.
- Classes e subclasses.
- Herança.
- Polimorfismo.
- Hierarquias de classes.
- Classes de coleções e métodos de iteração

Conteúdo

- Teste automatizado
- GUI
- Threads
- Sockets
- Banco de dados
- etc

Metodologia

- Aulas teóricas e resolução de exercícios
- JAVA, Python
- Material será disponibilizado de forma assíncrona
- Aulas presenciais
- Slides, vídeos, exercícios, código

Metodologia

- Aulas teóricas e resolução de exercícios
- JAVA, Python
- Material será disponibilizado de forma assíncrona
- Aulas presenciais
- Slides, vídeos, exercícios, código

Metodologia

- As aulas com o conteúdo de Java, gravadas em vídeo, serão disponibilizadas para que os alunos estudem
- As aulas de segunda-feira servirão para que os estudantes tirem dúvidas sobre o conteúdo e para exercícios
- Nas aulas de quinta-feira serão apresentados os conteúdos utilizando a linguagem Python

Avaliação

- Em algumas aulas serão entregues exercícios para nota
- A média dos exercícios (ME) corresponde a 50% da nota final
- Um projeto final (PF) deve ser entregue no fim do semestre
- Corresponde a 50% da nota final
- Nota final é a média entre ME e PF
- Se $ME < 5$ ou $PF < 5$ $NF = \min(ME, PF)$
- REC início de agosto

Avaliação

- Qualquer semelhança entre trabalhos ou projetos dos alunos será considerada plágio
- Todos os envolvidos terão nota zero
- Identidades de todos envolvidos serão levadas às comissões responsáveis para punição.

Presença

- Nas aulas presenciais será feito controle de presença por meio de lista que os alunos devem assinar.

Datas

- Aulas semanais
- Início em 14 de março
- Até fim de julho
- Conferir calendário da graduação

Bibliografia

- <https://www.caelum.com.br/apostilas>
- Vários outros

Material e contato

- Moodle (edisciplinas)
- delamaro@icmc.usp.br
- Sebastião Henrique (sebastiaohns@usp.br)
- Lucas Dallilo (lucasdallilo@usp.br)

Projeto final

- Esse trabalho deve ser realizado em grupo de quatro alunos. O objetivo é que os alunos demonstrem, por meio de um trabalho prático, as habilidades aprendidas durante o curso.
- O tema do projeto será proposto pela professor e pelos estagiários PAE.
- Além do código-fonte, o grupo deve entregar uma especificação do que o software deve fazer, e uma documentação sobre como o programa funciona e como foi implementado.

Projeto final - cronograma

- Até final de maio as equipes devem estar formadas
- 1 julho: cada equipe entrega a especificação do projeto que vai implementar
- 20 de julho: entrega do projeto final

Projeto final - Avaliação

- A nota será dada em função da criatividade, da complexidade do sistema implementado, da usabilidade e da qualidade do produto final.
- A nota final não será atribuída igualmente para os participantes do grupo. Junto com a entrega final o grupo deve informar o quanto cada membro contribuiu com o projeto. Por exemplo:
 - Aluno 1 - 50%
 - Aluno 2 - 30%
 - Aluno 3 - 10%
 - Aluno 4 - 10%

Projeto final - Avaliação

- A nota será dada em função da criatividade, da complexidade do sistema implementado, da usabilidade e da qualidade do produto final.
- A nota final não será atribuída igualmente para os participantes do grupo. Junto com a entrega final o grupo deve informar o quanto cada membro contribuiu com o projeto. Por exemplo:
- Aluno 1 - 50%
- Aluno 2 - 30%
- Aluno 3 - 10%
- Aluno 4 - 10%

$$\text{Nota } 4.0 * 4 = 16$$

Aluno 1: 8.0 arredondado para 4

Aluno 2: 4.8 arredondado para 4

Aluno 3 e 4: 1.6