

Rian Silva da Fonseca - 20221tadssaj0002@ifba.edu.br

Guilherme Sampaio Oliveira - Guilhermesampaio04122003@gmail.com

Gabriel Lima Brito - gabrielbritolf@gmail.com

Gabriel Moreira Bispo Santos – gabrielmoreira972@gmail.com

Oficina: Conceitos Fundamentais de Programação Orientada a Objetos com Java

Nesta oficina, vamos explorar os quatro pilares da Programação Orientada a Objetos (POO) utilizando a linguagem Java como base. Com uma abordagem prática e dinâmica, cada integrante do grupo será responsável por apresentar um dos conceitos fundamentais da POO: Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo. A oficina é voltada para estudantes iniciantes e tem como objetivo desmistificar a POO, mostrando como ela é aplicada na construção de programas mais organizados, reutilizáveis e fáceis de manter. Ao final, teremos uma atividade prática simples para fixar os conhecimentos.

Material didático utilizado durante a oficina:

- Computadores do laboratório de informática: Cada participante terá acesso a um computador para acompanhar os exemplos práticos e realizar exercícios em Java.
- Ambiente de desenvolvimento Java: Será utilizado o Eclipse (ou IntelliJ/VS Code, dependendo da disponibilidade) como IDE para codificação em tempo real.
- Slides de apoio visual: Cada integrante terá uma breve apresentação em slides para introduzir seu respectivo conceito da POO.
- Material complementar online: Indicações de tutoriais e sites de aprendizado (como o W3Schools, Oracle Docs, e Replit para prática posterior).