

ELE2 – LPG3

Eletiva 2 – Linguagem de Programação 3 (Java)
Prof. Davi Reis

Aula 01 – Apresentação inicial

Ementa

- Revisão dos conceitos de orientação a objetos e seu mapeamento para uma linguagem de programação. Classe Abstrata. Persistência de classes. Interfaces. Desenvolvimento de Interface com o usuário – WEB e Cliente-Servidor. Entrada e Saída. Acesso a banco de dados.

Objetivos gerais

- Capacitar o aluno a desenvolver e aplicar projetos de *softwares* para microcomputadores e *internet*, utilizando as atuais melhores práticas do mercado para desenvolvimento de programas, com utilização do conceito de orientação a objetos, utilizando, como base, a linguagem Java.

Conteúdo Básico

- 1º. Bimestre:
 - OO: Revisão de conceitos e práticas;
 - Swing: Introdução e overview;
 - Conceitos de Internet: linguagens de lado cliente e de lado servidor;
 - Servlets: Introdução, conceitos e desenvolvimento;

Conteúdo Básico

- 2º. Bimestre:
 - Java Web: Conceitos iniciais;
 - Java Web: Desenvolvimento.

Avaliações

- Expectativa de realização em:
 - A1: semana de 31/03 a 05/04 → 01º/04 (not) e 03/04 (mat);
 - A2: semana de 09/06 a 14/06 → 10/06 (not) e 12/06 (mat).
 - A2 → projeto??
- Média final: $(A1 + A2)/2$.
- A3, se necessário (substituindo a nota inferior).

Bibliografia Básica

- Deitel, Java: Como Programar. Prentice Hall, 2016.
- Jandl Junior, Peter. Desenvolvendo Aplicações Web com JSP e JSTL. Novatec, 2009.

Bibliografia Complementar/Referência

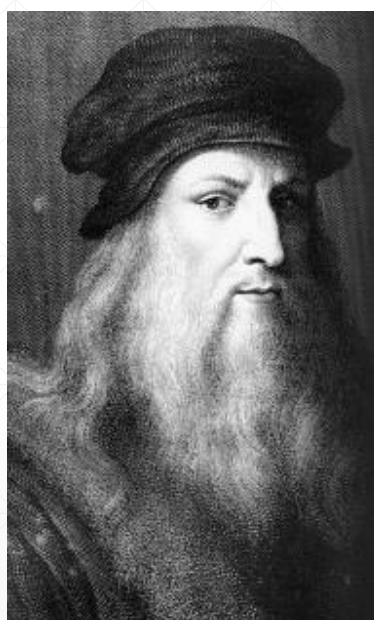
- Furgeri, Sérgio. Java – Ensino Didático. Editora Érica, 2018.
- Sierra, Kathy; Bates, Bert. Use a Cabeça – Java. Alta Books, 2014.
- Orientação a objetos na prática - Aprendendo orientação a objetos com Java (ed. Ciencia Moderna).
- Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java (ed. Campus).
- Programação Orientada a Objetos em Java (editora Visual Books).



Prof. Davi

ELE2

9



Aprender é a única
coisa de que a mente
nunca se cansa,
nunca tem medo e
nunca se arrepende.

Leonardo da Vinci

 PENSADOR

Obrigado!