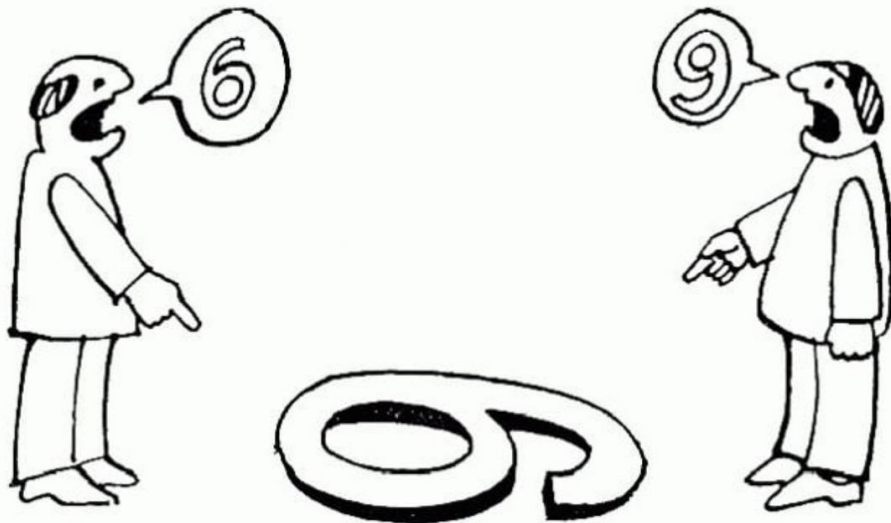




UNIVERSIDADE DE
VASSOURAS



UNIVERSIDADE DE VASSOURAS

Curso de Graduação em Engenharia Software

Aula 1

Laboratório de Programação Orientada à Objeto

Prof. Diego Ramos Inácio

Geógrafo

Mestrando em Engenharia de Biosistemas

Especialista em Topografia e Sensoriamento Remoto

Specialist in GIS and Data Modeling em Digimap



Bibliografia

- Fowler, Martin. UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos / Martin Fowler; trad. João Tortello. - 3.ed. - Porto Alegre: Bookman, 2005. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788560031382>.
- Banin, Sérgio Luiz Python 3: conceitos e aplicações: uma abordagem didática / Sérgio Luiz Banin. --São Paulo: Érica, 2018. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536530253>.
- Larman, Craig. Utilizando UML e padrões: Uma introdução á análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo / Craig Larman ; tradução Rosana T. Vaccare Braga [et al.]. - 3. ed. - Dados eletrônicos. - Porto Alegre : Bookman, 2007. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577800476>.
- Wazlawick, Raul Sidnei. Introdução aos algoritmos e programação com python: uma abordagem dirigida por testes / Raul Sidnei Wazlawick. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Elsevier, 2018. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595156968>.
- Gamma, Erich. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos / Erich Gamma [et al.]; tradução Luiz A. Meirelles 166 Salgado. - Dados eletrônicos. - Porto Alegre: Bookman, 2007. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577800469>.

Tópicos

Ementa da Disciplina

- Conceitos do paradigma da Programação Orientada à Objetos - POO;
- Abstração;
- Introdução a classes e objetos;
- Agregação e Composição de objetos;
- Encapsulamento;
- Herança;
- Polimorfismo;
- Tratamento de Exceções;
- Projeto de POO;
- Linguagem de programação orientada a objetos;
- Realização de teste de software;

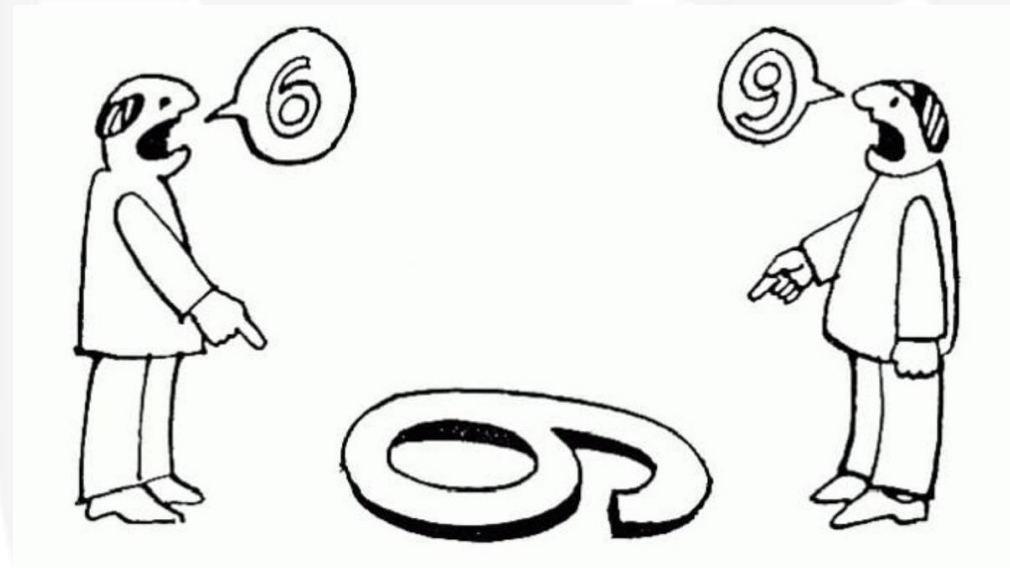
Introdução a Expressão Gráfica

- 📌 Conceitos do paradigma da Programação Orientada à Objetos - POO;

Paradigma de POO:

Exemplo, modelo que deve ser usado

Conhecimento científico



Introdução a Expressão Gráfica

- 📌 Conceitos do paradigma da Programação Orientada à Objetos - POO;

Paradigma de POO:

Há dezenas de paradigma, que podem se diferencia apenas por um ou dois conceitos.

Exemplos:

- Abordagem Imperativa

 - Paradigma Procedural

 - Paradigma Orientado a Objeto

 - Paradigma Estruturado

- Abordagem declarativa

 - Paradigma Lógico

 - Paradigma Funcional

Contato



Professor:

Diego Ramos Inácio

E-mail:

diego.inacio@univassouras.edu.br