

Linguagens de Programação I

Visão Geral do Curso

Prof. Murilo Zanini de Carvalho

Agenda

- Objetivo da Disciplina
- Habilidades
- Premissas
- Dinâmica das Aulas
- Critérios de Avaliação
- Bibliografia Recomendada
- Ferramentas

Objetivo da Disciplina

- A disciplina de “Linguagens de programação I” abordará principalmente o paradigma de programação **orientação a objetos**, o mesmo é o paradigma mais utilizado atualmente no projeto e implementação de novos sistemas de software.
- Dessa forma, os conhecimentos e as habilidades adquiridos nesta disciplina por meio da teoria e prática com uma linguagem de programação de relevância no mercado: **Java**.

Habilidades

- Total compreensão do paradigma de orientação a objeto
- Construção e desenvolvimento de softwares utilizando Java
- Integração com banco de dados
- Padrões de desenvolvimento (design patterns)
- Documentação
- Controle de versão (GIT)
- Independência

Premissas

- Lógica de programação
- Conhecimento de estrutura de dados
- Não ter medo de terminais de comando! ;) (by Prof. Tiago)

Dinâmica das Aulas

- Primeiro semestre:
 - Desenvolvimento das técnicas e conhecimentos sobre POO
 - Domínio da linguagem de programação Java
 - Domínio da ferramenta de desenvolvimento
- Segundo semestre
 - Tópico avançados de desenvolvimento de software (web services?/mobile?)
 - Projetos para a consolidação dos conceitos e conteúdos desenvolvidos no primeiro semestre

Dinâmica das Aulas

- 10% dúvidas e revisão de trabalhos
- 50% teoria
- 40% pesquisa e desenvolvimento do tópico pelo aluno

Código ou pesquisa, quando solicitados, deverão ser entregues no prazo. A avaliação será feita, a princípio, individualmente e será avaliado os seguintes itens:

- Código:
 - Organização do código
 - Comentários/Documentação
 - Funcionalidades e otimizações
 - Prazo de entrega
 - Utilização do github (ou similar)
- Pesquisa:
 - Qualidade da pesquisa
 - Texto
 - Data da entrega
 - Utilização do github (ou similar)

Critérios de Avaliação

Cada aluno deverá possuir um repositório no github (www.github.com) e realizar a entrega de trabalho pela plataforma.

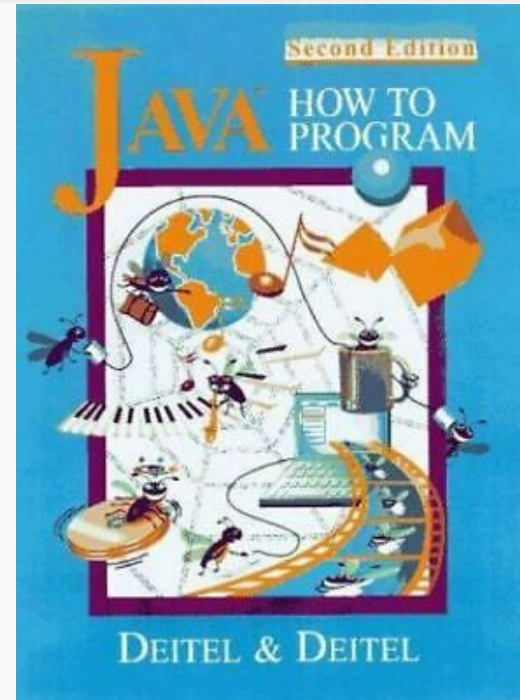
É aconselhável que a utilização do git não seja restrita a puramente envio dos trabalhos, mas sim como ferramenta de desenvolvimento.

Bibliografía Recomendada

Bibliografía Recomendada

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java:
how to program early objects.
Hoboken, N. J: Pearson, c2018. 1234
p. ISBN 9780134743356.

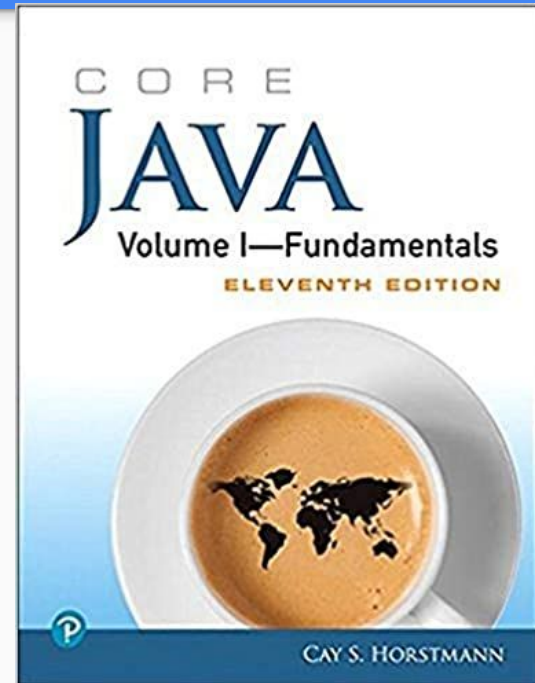
Retirado de
(https://www.picclickimg.com/d/l400/pict/373401549811_/Java-How-to-Program-by-Paul-J.jpg), em 18/02/2021



Bibliografia Recomendada

HORSTMANN, Cay S; CORNELL, Gary.
Core Java. SCHAFRANSKI, Carlos
(Trad.), FURMANKIEWICZ, Edson
(Trad.). 8. ed. São Paulo: Pearson,
2010. v. 1. 383 p. ISBN
9788576053576.

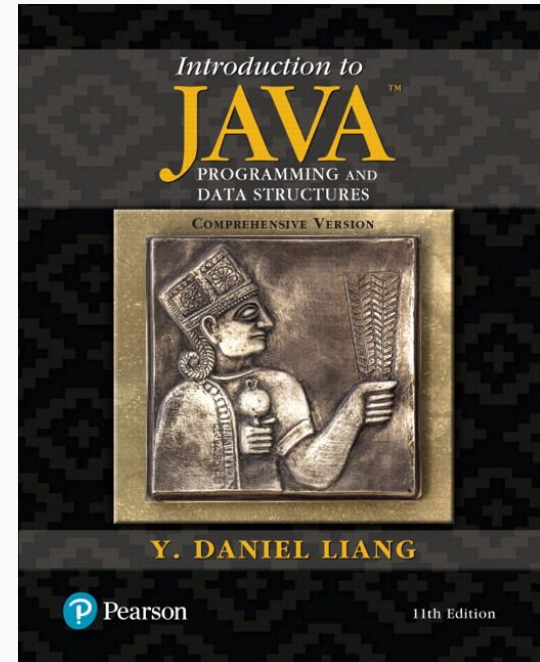
Retirado de
(https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41Brz5j2rKL_SX381_BO1.204.203.200_.jpg), em 18/02/2021



Bibliografía Recomendada

LIANG, Y. Daniel. Introduction to Java: programming and data structures comprehensive version. 11. ed. New York: Pearson, c2015. 1210 p. ISBN 9780134670942.

Retirado de
(<https://www.pearsonhighered.com/assets/bigcovers/0/1/3/4/0134694511.jpg>), em 18/02/2021



Bibliografia Recomendada

TURINI, Rodrigo. Desbravando Java e orientação a objetos: um guia para o iniciante da linguagem. São Paulo: Casa do Código, [2017]. 222 p. (Caelum).

Retirado de
(<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71UjsOMwYtL.jpg>), em 18/02/2021



Bibliografia Recomendada

ANICHE, Maurício. Orientação a Objetos e SOLID para Ninjas: Projetando classes flexíveis. São Paulo: Casa do Código, [2015]. 174 p. (Caelum).

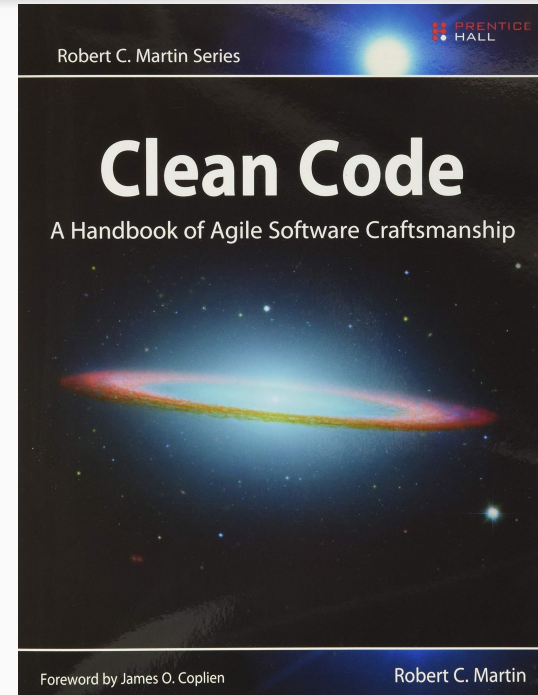
Retirado de
(https://cdn.shopify.com/s/files/1/0155/7645/products/oo-solid-sumario-featured_large.png?v=1430310678), em 18/02/2021



Bibliografia Recomendada

MARTIN, Robert C.. Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship. Prentice Hall, [2008]. 457 p. (Caelum).

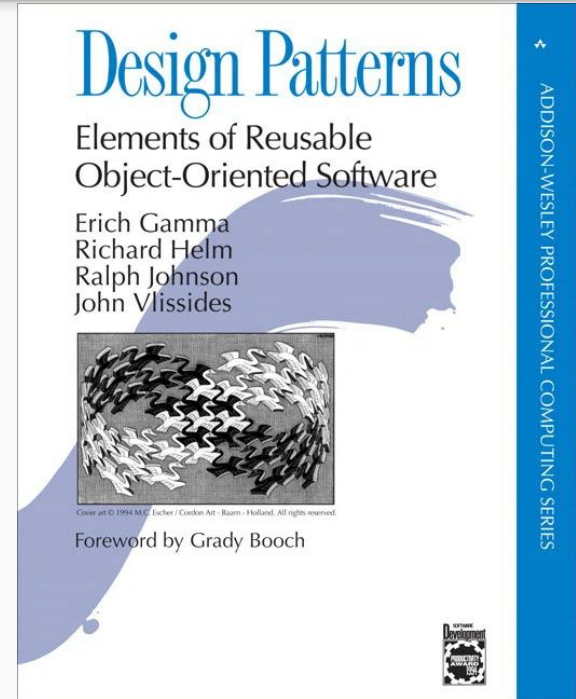
Retirado de
(<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81jRujEs6uL.jpg>), em 18/02/2021



Bibliografia Recomendada

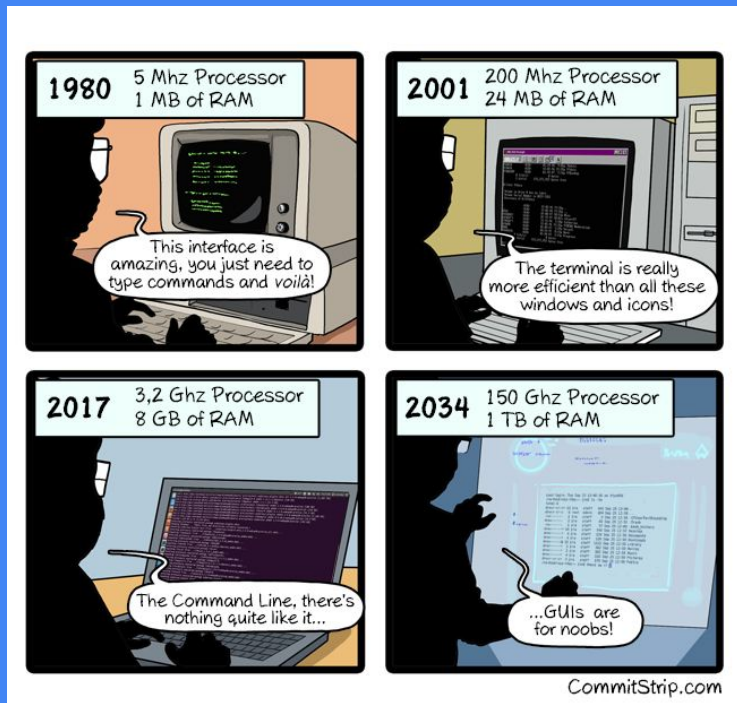
GAMMA, Erich ; VLISSIDES, John;
HELM, Richard; JOHNSON, Ralph.
Design Patterns: Elements of
Reusable Object-Oriented Software.
Addison-Wesley, [1994]. 395 p.
(Caelum).

Retirado de
(<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81jRujEs6uL.jpg>), em 18/02/2021



Ferramentas

Terminal



Retirado de

(https://img.devrant.com/devrant/rant/r_7_91178_GAaAn.jpg), em 18/02/2021

Neo VIM



- <https://neovim.io/>

Retirado de
(<https://neovim.io/images/logo@2x.png>),
em 18/02/2021

GIT

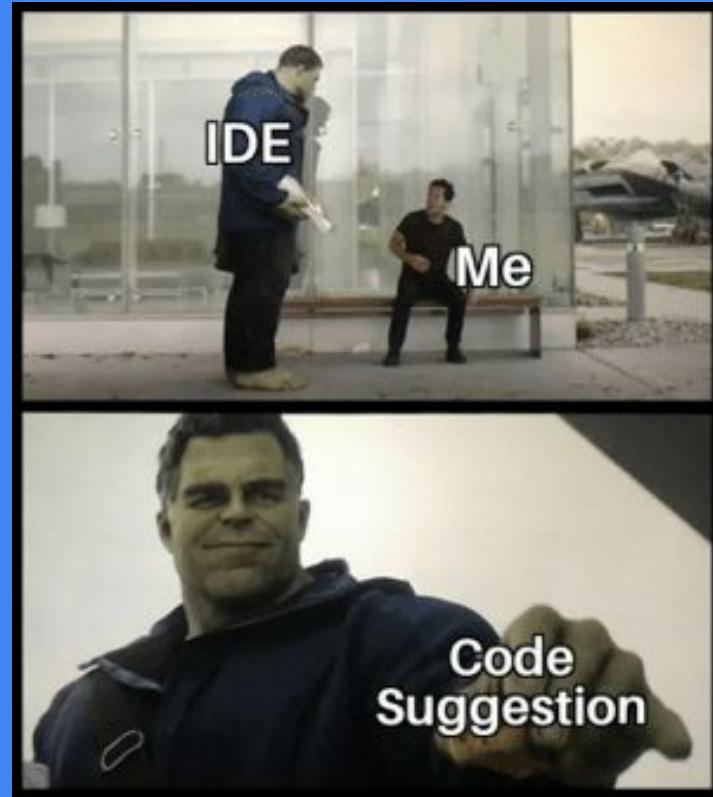


git

Retirado de
(<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e0/Git-logo.svg/1200px-Git-logo.svg.png>), em 18/02/2021

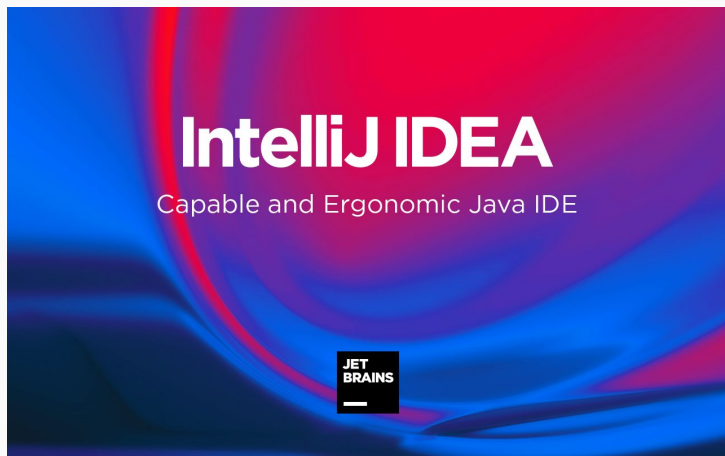
- Windows:
<https://gitforwindows.org/>
- Linux:
<https://git-scm.com/download/linux>
- Mac Os:
<https://git-scm.com/download/macos>

IDE



Retirado de
(https://pics.me.me/thumb_ide-me-code-suggestion-thanks-ide-im-nothing-without-you-59130116.png),
em 18/02/2021

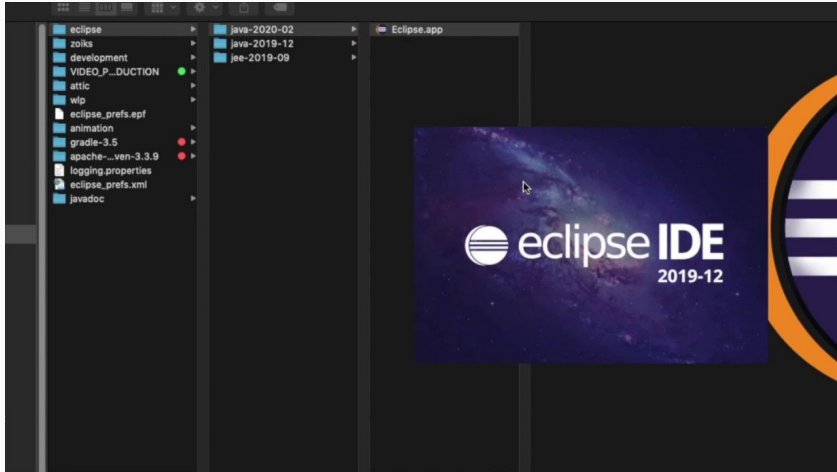
IntelliJ CE



Retirado de
(https://resources.jetbrains.com/storage/products/intellij-idea/img/meta/intellij-idea_1280x800.png), em 18/02/2021

- <https://www.jetbrains.com/pt-br/idea/download/#section=windows>

Eclipse IDE



Retirado de
(<https://i.ytimg.com/vi/dwNLNk2LKBE/maxresdefault.jpg>), em 18/02/2021

- <https://www.eclipse.org/downloads/>

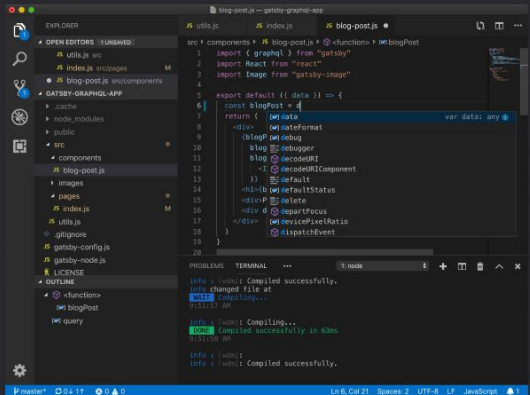
Eclipse IDE



Retirado de
(<https://www.oficinadanet.com.br/imagens/post/16696/capa.jpg>), em 18/02/2021

- <https://netbeans.org/>

Visual Studio Code



- <https://code.visualstudio.com/>
- <https://code.visualstudio.com/docs/languages/java>

Retirado de
(<https://code.visualstudio.com/opengraphimg/opengraph-home.png>), em
18/02/2021

Ferramentas Auxiliares

Retirado de (<https://i.imgflip.com/19yj7x.jpg>), em
18/02/2021



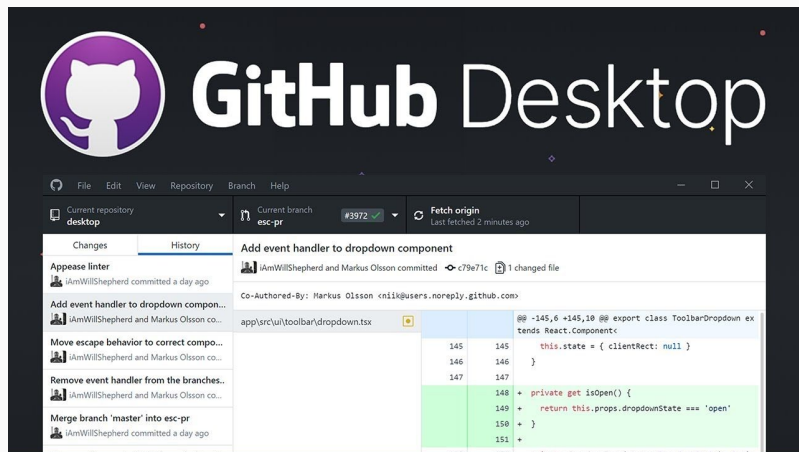
MAMP



Retirado de
(<https://www.mamp.info/images/icons/mamp-pro.png>), em 18/02/2021

- <https://www.mamp.info/en/windows/>

Github Desktop



- <https://desktop.github.com/>

Retirado de
(<https://i.ytimg.com/vi/Fj3gtbaF8WA/maxresdefault.jpg>), em 18/02/2021

Perguntas?