



Programação Orientada à Objetos – FACOM32305

Profa. Dra. Fernanda Maria da Cunha Santos – FACOM/UFU

Apresentação e Plano de Curso

Programação Orientada à Objetos (FACOM32305)

Contato

- Email: fmcsantos@ufu.br
- Horário de atendimento (sala 1B120):
 - Quinta-feira – 17:30 – 18:50
 - Sexta-feira – 17:30 – 18:50

Descrição do programa

- Introdução à POO
- Programação procedimental versus POO
- Classes e interfaces
- Objetos, atributos, métodos, construtores e destrutores
- Membros de classe e membros de objetos
- Métodos concretos e abstratos
- Visibilidade e encapsulamento
- Generalização, especialização e herança
- Polimorfismo
- Manipulação de arquivos
- Tratamento de exceções
- GUI

Metodologia

- Aulas expositivas e práticas;
- Resolução de exercícios;
- Confecção de trabalhos solicitados pelo professor
 - Desenvolvimento de um projeto ao longo do curso;
 - A disciplina exige conhecimentos em programação!

Avaliação

- A nota final será composta por três avaliações:
 - Prova 1 – 30 pontos – 12/03;
 - Prova 2 – 30 pontos – 30/04;
 - Projeto Final – 40 pontos;
 - Recuperação - 09/05;

Recuperação

- ▶ Caso o aluno não atinja 60 pontos ele poderá fazer uma recuperação sobre o conteúdo de **toda** a disciplina;
- ▶ O aluno será aprovado caso $NA + NR/2 \geq 60$, onde NA = Nota atual do aluno e NR = Nota da recuperação do aluno.

Projeto final

- ▶ O projeto final consiste em desenvolver um protótipo de um sistema de recuperação de informação;
- ▶ O projeto final será dividido em **3 etapas** e uma **apresentação final**;
- ▶ O projeto poderá ser feito em **duplas**.

Projeto final

- ▶ Para cada etapa deverá ser entregue o código fonte e um relatório (na Plataforma Teams);
- ▶ No final do semestre as duplas apresentarão tudo o que foi desenvolvido para o professor. A nota, portanto, será dividida entre os **relatórios** e a **apresentação final**.

Referências – Bibliografia básica

- BARNES, D. J. Programação orientada a objetos com Java: uma introdução prática usando o BlueJ. São Paulo: Prentice Hall, 2009.
- CARDOSO, C. Orientação a objetos na prática: aprendendo orientação a objetos com Java. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.
- DEITEL, H. M.; DEITEL P. J. Java: Como Programar. 8. ed. Boston: Pearson, 2010
- SIERRA, K.; BATES, B. Use a cabeça! Java. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.9.

Referências – Bibliografia complementar

- GOLDWASSER, M. H.; LETSCHER, D. Object-oriented programming in Python. Upper Saddle River: Prentice Hall, 2008.
- HORSTMANN, C. S. Big Java. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- HORSTMANN, C. S. Padrões e projeto orientados a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- SILVA FILHO, A. M. Introdução à programação orientada a objetos com C++. Rio de Janeiro: Campus, 2010.
- SWAN, T. Aprendendo C++. Rio de Janeiro: Campus, 1993.
- WIENER, Richard S. An introduction to object-oriented programming and C++. Reading: Addison-Wesley, 1988.