

Plano de Aula

# Programação de Computadores com Java

José Augusto N. G. Manzano  
Roberto Affonso da Costa Junior

São Paulo  
2014 - Editora Érica Ltda.

Aula	Tema a ser abordado	Capítulos do livro
1	Breve histórico sobre a linguagem Java Ambiente de trabalho / POO	Capítulo 1 - Introdução
2	Modo gráfico e modo texto / Plataforma de trabalho Java Etapas de criação de um programa Java	Capítulo 1 - Introdução
3	Formas de programação Java Exercícios	Capítulo 1 - Introdução
4	Tipos de dados / Variáveis / Constantes / Operadores aritméticos Expressões aritméticas	Capítulo 2 - Programação Sequencial
5	Estrutura de um programa na linguagem Programas sequenciais	Capítulo 2 - Programação Sequencial
6	Exercícios	Capítulo 2 - Programação Sequencial
7	Exercícios	Capítulo 2 - Programação Sequencial
8	Decisões, condições e operadores relacionais Desvio condicional simples	Capítulo 3 - Programação com Desvios
9	Desvio condicional composto Desvio condicional seletivo	Capítulo 3 - Programação com Desvios
10	Operadores lógicos Divisibilidade	Capítulo 3 - Programação com Desvios
11	Exercícios	Capítulo 3 - Programação com Desvios
12	Exercícios	Capítulo 3 - Programação com Desvios
13	Exercícios	Capítulo 3 - Programação com Desvios
14	Laços e detalhes operacionais Laço condicional pré-teste	Capítulo 4 - Programação com Laços
15	Laço condicional pós-teste Laço incondicional	Capítulo 4 - Programação com Laços
16	Exercícios	Capítulo 4 - Programação com Laços
17	Exercícios	Capítulo 4 - Programação com Laços
18	Exercícios	Capítulo 4 - Programação com Laços
19	Matriz de uma dimensão Matriz de duas dimensões	Capítulo 5 - Programação com Matrizes

Aula	Tema a ser abordado	Capítulos do livro
20	Matriz dinâmica	Capítulo 5 - Programação com Matrizes
21	Ordenação e pesquisa	Capítulo 5 - Programação com Matrizes
22	Exercícios	Capítulo 5 - Programação com Matrizes
23	Exercícios	Capítulo 5 - Programação com Matrizes
24	Exercícios	Capítulo 5 - Programação com Matrizes
25	Métodos e pacotes / Definição de métodos Uso de métodos definidos	Capítulo 6 - Programação com Sub-rotinas
26	Passagem de parâmetro Métodos para cálculos matemáticos	Capítulo 6 - Programação com Sub-rotinas
27	Métodos para cadeias de caracteres Exercícios	Capítulo 6 - Programação com Sub-rotinas
28	Exercícios	Capítulo 6 - Programação com Sub-rotinas
29	Exercícios	Capítulo 6 - Programação com Sub-rotinas
30	Classes ou estruturas, campos e métodos Declaração de classe e criação de objetos	Capítulo 7 - Programação Orientada a Objeto
31	Encapsulamento e herança Polimorfismo	Capítulo 7 - Programação Orientada a Objeto
32	Exercícios	Capítulo 7 - Programação Orientada a Objeto
33	Exercícios	Capítulo 7 - Programação Orientada a Objeto
34	Java e o modo gráfico Caixas de mensagem	Capítulo 8 - Programação Gráfica
35	Formulário Rótulo, botão e caixa de texto	Capítulo 8 - Programação Gráfica
36	Botão de rádio Caixa de seleção	Capítulo 8 - Programação Gráfica
37	Exercícios	Capítulo 8 - Programação Gráfica
38	Exercícios	Capítulo 8 - Programação Gráfica
39	Ambiente de desenvolvimento integrado Eclipse Programação em modo console e modo gráfico	Capítulo 9 - Eclipse
40	Exercícios	Capítulo 9 - Eclipse