#### **Programação Orientada a Objetos**

Carga horária

Teórica: 32 horas

Prática: 32 horas

Total: 64 horas

Unidade responsável: Instituto de Informática (INF)

Natureza: Núcleo comum (NC) / Obrigatória

Pré-requisito: Introdução à Programação

Ementa:

1. Abstração e tipos abstratos de dados.
2. Classes, métodos, encapsulamento, interface. Mensagens, instâncias e inicialização. Herança e composição. Polimorfismo.
3. Uso de uma linguagem orientada a objetos.
4. Noções de UML.
5. Noções de padrões de projeto orientado a objetos.

Bibliografia básica:

* BORATTI, I. C. Programação orientada a objetos em Java. 1.a Edição. Visual Books, 2007.
* ECKEL, B. Thinking in Java. Prentice Hall, 3.a Edição, 2002.
* DEITEL, P. J.; DEITEL, H. M. Java: como programar 6.a ed. São Paulo: Prentice Hall, 2005. 1386 p.

Bibliografia complementar:

* BUDD, T. An Introduction to Object-Oriented Programming. Addison Wesley, 1996.
* GAMMA, E. et al. Design patterns: elements of reusable object-oriented software. Reading: Addison Wesley, 1995.
* HORSTMANN, C. S. Core Java – Volume II – Advanced Features, Prentice Hall, 8.a Edição, 2008.
* SANTOS, R. Introdução à Programação Orientada a Objetos com Java. Campus, 2003.
* ZEIGLER, B. P. Objects and Systems: Principled Design with Implementations in C++ and Java. Springer-Verlag New York, Inc., New York, NY, USA. 1997