



# COM220

## Computação

### Orientada a Objetos I



Prof. Laercio Baldochi

# Objetivos

2

- Entender o modelo de orientação a objetos
- Estudar os fundamentos da análise orientada a objetos
- Dominar a programação OO em uma linguagem específica (Python)
- Capacitar o aluno no mapeamento de uma aplicação modelada segundo a metodologia OO para uma linguagem OO (Python)

# Ementa

3

- Fundamentos da análise orientada a objetos
  - Introdução à modelagem OO com UML
- Programação OO em Python
  - Objetos e classes
  - Herança
    - Simples e múltipla
  - Polimorfismo
  - Classes abstratas
  - Tratamento de Exceções
  - Sobrecarga (métodos/funções e operadores)
  - Interface gráfica
- Estudos de caso
  - Implementação de aplicações reais

# Avaliações

4

- ❑ **Nota 1**
  - ❑ Exercícios/Trabalhos: 4 pts
    - ❑ Diversas datas
  - ❑ Prova prática: 6 pts
    - ❑ Data: 03/06
- ❑ **Nota 2**
  - ❑ Exercícios/Trabalhos: 4 pts
    - ❑ Diversas datas
  - ❑ Prova prática: 6 pts
    - ❑ Data: 15/07
- ❑ **Substitutiva**
  - ❑ Data: 29/07

# Turmas T1/T2

5

- ❑ 07 / 08 – T1
- ❑ 14 / 15 – T2
- ❑ 21 / 22 – Sem aula
- ❑ 28 / 29 – T1
- ❑ 05 / 06 – T2
- ❑ 13 / 14 – T1
- ❑ 20 / 21 – T2
- ❑ 27 – T1 / 28 – T2
- ❑ 02 – T2 / 03 – Prova
- ❑ 09 / 10 – T2
- ❑ 16 / 17 – T1
- ❑ 23 / 24 – T2
- ❑ 30 / 01 – T1

- ❑ 07 – T2 / 08 – T1
- ❑ 14 – T1 / 15 – Prova
- ❑ 21 / 22 - ?

# Softwares

6

- ❑ VS Code
  - ❑ <https://code.visualstudio.com/download>
- ❑ Python
  - ❑ <https://www.python.org/downloads/>