



Apresentação da Disciplina

Prof. Rhafael Freitas da Costa, M. Sc.

Desenvolvimento de Software

- Quem trabalha/faz estágio na área?
- Quem trabalha/faz estágio em outra área?
- Expectativas atingidas com o curso?
- Frustrações/Dificuldades?



Sobre o Professor...

Graduação

Sistema de Informação – UENP (2009)

Especialização

Docência – FAFIPA (2010)

Bando de Dados – UNOPAR (2012)

Mestrado

Desenvolvimento de Tecnologia – Instituto Lactec (2023)

Experiência Profissional

Indústria

Visionnare S.A (2012)

✓ Programador PL/SQL

Instituto Lactec (2012 / Atual)

✓ Especialista de Dev

✓ Pesquisador

Senai (2013/ 2016)

✓ Professor

Apresentação da Disciplina

AGENDA

- Contrato de Aula
- Ementa
- Objetivos
- Conteúdo
- Bibliografia
- Avaliações



Contrato de Aula

Horários

- 8h40 até 9h55 / Intervalo – 20min / 10h15 até 11h30.
- 19h até 20h15 / Intervalo – 20min / 20h35 até 21h50.

Chamada

- Diária em horário aleatório.

Frequência

- Não há abono de faltas, qualquer que tenha sido o motivo da ausência;
- Limite de faltas: 25% da carga horária total da disciplina.



Contrato de Aula

Dúvidas

- **Nas aulas:** para toda aula, há um tempo reservado para atividades dos alunos, esse é um momento que pode ser destinado a sanar suas dúvidas;

Comunicação

- O canal oficial para comunicação e envio de atividades é o Black Board.

Contatos

-  rhafael.costa.dev@gmail.com
-  <https://github.com/rhafael-costa-dev/desenvolvimento-software>



Ementa

- ❑ Introdução dos conceitos de Orientação a Objetos;
- ❑ Utilização de conceitos de classes e objetos;
- ❑ Criação de Diagramas de Classes;
- ❑ Aplicação de conceitos de herança e polimorfismo, bem como o acesso a dados utilizando o modelo objeto relacional.



Objetivos

- ❑ Conhecer os fundamentos da linguagem de programação Java;
- ❑ Processar dados em arquivos e no modelo objeto relacional;
- ❑ Criar classes, atributos, métodos utilizando orientação a objetos;
- ❑ Utilizar listas dinâmicas e coleções para processamento de dados;
- ❑ Utilizar encapsulamento, abstração, herança e polimorfismo com interfaces.



Conteúdo Programático

- ❑ Conceitos fundamentais da linguagem Java;
- ❑ Tipos de dados primitivos;
- ❑ Operadores aritméticos, lógicos e relacionais;
- ❑ Passagem de parâmetro;
- ❑ Estruturas condicionais;
- ❑ Estruturas de repetição.



Conteúdo Programático

- ❑ Objetos:
 - ❑ Abstração;
 - ❑ Herança; e
 - ❑ Encapsulamento.
- ❑ Conceitos de exceções;
- ❑ Exceções personalizadas;
- ❑ Hierarquia de classes de exceção;
- ❑ Conceito de interface.



Conteúdo Programático

- ❑ Polimorfismo;
- ❑ Criação de importação de pacotes;
- ❑ Conceitos de persistência e serialização.



Bibliografia

- ❑ DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 1144 p. ISBN 9788576055631.
- ❑ MENDES, Douglas Rocha. Programação Java com ênfase em Orientação a Objetos. Novatec Editora, 2009.
- ❑ SCHILDT, Herbert. Java para Iniciantes. Bookman Editora, 2015.



Bibliografia Complementar

- ❑ BEZERRA, Eduardo. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015. 398 p. ISBN 9788535226263;
- ❑ GOODRICH, Michael T.; TAMASSIA, Roberto. Estruturas de dados & algoritmos em JAVA. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 713 p. ISBN 9788582600184;
- ❑ SANTOS, R. R dos, Programação de Computadores em Java, 1a ed, Editora Nova Terra, 2011.



Bibliografia Complementar

- ❑ SCHILDT, Herbert. Java: a referência completa. 8. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. 1148 p. ISBN 9788576087557 (broch.);
- ❑ TURINI, Rodrigo; SILVEIRA, Paulo. Java 8 prático: lambdas, streams e os novos recursos da linguagem. São Paulo: Casa do Código, 2014. 141 p. ISBN 9788566250466.



Avaliações

CrITÉRIOS de Avaliação

- **A1** - Avaliação (Projeto)
- **A2** - Avaliação (Provas + Listas de Exercícios)
- **AS** - Avaliação Substitutiva (Substitui A1 ou A2)
- **MF** - Média Final

$$MF = 0,5.A1 + 0,5.A2$$

* Aprovado se MF $\geq 6,0$ e frequência $\geq 75\%$,

** Reprovado caso contrário



Avaliações

Avaliação A2

- **A2:** Avaliação Teórica (Individual) – Pontuação 1,0
- **A2:** Atividade Prática Avaliativa 1 (Equipes*) – Pontuação 1,0
- **A2:** Atividade Prática Avaliativa 2 (Equipes*) – Pontuação 1,5
- **A2:** Atividade Prática Avaliativa 3 (Individual) – Pontuação 1,5



* Apesar dos trabalhos serem em equipe a avaliação será individual

Avaliações

Avaliação A1

- **A1:** Defesa do Projeto (Equipe) – Pontuação: 5,0

Avaliação Substitutiva

- **AS:** Prova Substitutiva (Individual) – Pontuação: 5,0

É prevista uma avaliação substitutiva (AS) que pode substituir a menor nota entre as duas notas A1 ou A2.



OBRIGADO!

Desenvolvimento de Software

Professor Rhafael Freitas
da Costa, M. Sc.