

PLANO DE ENSINO - 2021 / 1º SEMESTRE

Curso: Cst em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		Disciplina: Técnicas de Programação
---	Turno: Diurno / Noturno	C/H Semestral: 60
PROFESSOR RESPONSÁVEL		PROFESSOR EXECUTOR
Ms. Jadir Custodio Mendonca Junior		

EMENTA

Estudos sobre conceitos e aplicações de Interfaces Gráficas e utilização de mecanismos de acesso de banco de dados.

REQUISITOS

Não se aplica.

OBJETIVOS

<i>Cognitivos</i>	- Fundamentar os conceitos relacionados a Interfaces Gráficas e Banco de Dados que envolvem o desenvolvimento de programas no paradigma da programação orientada a objetos; - Compreender como implementar aplicações com Banco de Dados e Interface Gráfica na linguagem Java; - Conhecer processos de elaboração de aplicações 3 camadas; - Estudar arquitetura de software baseada em Model View Controller (MVC).
<i>Habilidades</i>	- Compilar e executar programas em linguagem orientada a objetos; - Declarar listas de arrays; - Escrever métodos de acesso a atributos - JavaBean; - Escrever interfaces em linguagem orientada a objetos; - Avaliar domínios de aplicação 3 camadas; - Desenvolver soluções baseadas em Model View Controller (MVC).
<i>Atitudes</i>	- Ter desenvoltura e segurança na utilização das linguagens de programação orientada a objetos; - Ser crítico, receptivo e estar preparado para o trabalho em equipe ou coletivo de pesquisadores e programadores; - Ser analítico e responsável; - Solidificar o pensamento abstrato.

UNID.	C/H	CONTEÚDO
I	3	Apresentação da Disciplina - Apresentação e discussão do Plano de Ensino, focando objetivos, conteúdos, estratégias, avaliação e bibliografia;- Contextualização da disciplina no curso e na carreira.
II	6	Introdução Modelo-Visão-Controlle (MVC) - Modelo de programação em 3 camadas: MVC (Model View Controller).
III	6	Banco de Dados - Inserção - Acesso às bibliotecas-padrão (SQL);- Inclusão de registro em tabela.
IV	6	Banco de Dados - Consulta - Acesso às bibliotecas-padrão (SQL);- Consulta a registros em tabela.
V	6	Banco de Dados - Alteração - Acesso às bibliotecas-padrão (SQL);- Alteração de registro em tabela.
VI	6	Banco de Dados - Exclusão - Acesso às bibliotecas-padrão (SQL);- Exclusão de registro em tabela.
VII	9	Interface Gráfica - Construção de interface gráfica utilizando as classes do pacote Swing;- Criação de tela, botões, caixa de texto, rótulo.
VIII	6	Padrões - Conceitos - Classificação;- Utilização.
IX	6	Tipos de Padrões - Análise;- Projeto;- Banco de Dados;- Programação.
X	6	Avaliação Presencial - Provas (regimental e parciais) e listas de exercícios.

ESTRATÉGIA DE ENSINO

Valoriza-se a relação dialógica entre a teoria e a prática, a aprendizagem significativa, cooperativa e colaborativa, bem como a interdisciplinaridade, a investigação e uso de ambientes virtuais de aprendizagem. Há ações de diagnóstico da aprendizagem e, se for necessário, de retomada de conhecimentos em diferentes momentos do processo: apresentação da disciplina, aulas teórico-práticas e pré/pós-avaliações. A participação crítica e ativa do estudante é estimulada por meio de metodologias ativas, para tanto, algumas das estratégias empregadas ao longo na disciplina são: - Estudos de caso; - Solução de problemas.

RECURSOS DISPONÍVEIS

Para o desenvolvimento da disciplina serão utilizados recursos tecnológicos como computador, dispositivos de som e/ou imagem. A comunicação entre professor e aluno será feita por meio do Blackboard, espaço em que também serão postados materiais para as aulas, listas de exercícios, indicação de artigos científicos, entre outros. Utilizar-se-ão recursos quer disponíveis fisicamente quer por meios digitais, para a realização de atividades que visam a desenvolver competências e habilidades relativas aos conteúdos da disciplina.

AValiação

O processo avaliativo compreenderá: - Avaliação Regimental (A1) no valor de 0,0 a 5,0. - Avaliações parciais e processuais (A2) no valor de 0,0 a 5,0. A Nota Final (NF) resulta da soma destas duas notas (A1 A2). É considerado aprovado na disciplina o aluno que obtiver Nota Final (NF) igual ou superior a 6,0 (seis) e que tenha, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) de frequência às atividades acadêmicas. Mais informações sobre o processo avaliativo podem ser obtidas: a) nos ordenamentos institucionais; b) no Manual do Aluno; c) com os respectivos professores das disciplinas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ALVES, W. P. Java para web: desenvolvimento de aplicações. São Paulo: Érica, 2015 (e-book).

DEITEL, H.; DEITEL, P. Java: como programar. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017 (e-book).

FURGERI, S. Java 8: ensino didático - desenvolvimento e implementação de aplicações. São Paulo: Érica, 2015 (e-book).

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CARDOSO, V.; CARDOSO, G. Linguagem SQL: fundamentos e práticas. São Paulo: Saraiva, 2013 (e-book).

FÉLIX, R. [org]. Programação orientada a objetos. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016 (e-book).

HORSTMANN, C. S.; CORNELL, G. Core Java. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010 (e-book).

MENDES, D. R. Programação Java com ênfase em orientação a objetos. São Paulo: Novatec, 2009.

SCHILDT, H. Java para iniciantes: crie, compile e execute programas Java rapidamente. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015 (e-book).