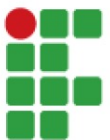


Programação Orientada à Objetos

- Douglas Baptista de Godoy

 [/in/douglasbgodoy](https://www.linkedin.com/in/douglasbgodoy)

 github.com/douglasbgodoy

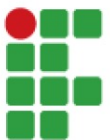


INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
São Paulo



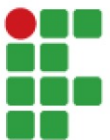
Objetivos

- Compreensão dos conceitos de orientação a objetos.
- Desenvolver aplicativos com uma linguagem orientada a objetos, aplicando suas principais características e recursos.



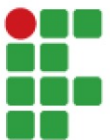
Conteúdo programático

- Abstração de dados; classes; objetos; métodos; encapsulamento; sobrecarga; herança; polimorfismo. Introdução aos Padrões de Projetos.



Avaliação

- Prova (P1) – (10/04/25)
- Projeto Final (P2) – (23/06/25 a 30/06/25)
- Realização de Exercícios e Atividades Propostos (EX) - (12/05/25 a 17/05/25)
- Média Final = $(P1 * 4 + EX * 2 + P2 * 4) / 10$
- Frequência: **75%**



Sábado letivo

- Sábado letivo - 4 aulas – (22/03/25)
- Sábado letivo - 2 aulas – (17/05/25)

Bibliografia

- SILVA FILHO, Antônio Mendes. Introdução à programação orientada a objetos com C++. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 312p.
- DEITEL, Paul. J. ; DEITEL, Harvey. M. Java: como programar. 10. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2016, 970p.
- DEITEL, Harvey. M. et al. C#: como programar. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2003. 1200 p. TUFANO, Michele. et. al. When and why your code starts to smell bad (and whether the smells go away). IEEE Transactions on Software Engineering, v.43, n. 11, p. 1063-1088, 2017. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7817894>. Acesso em: 10/06/2022.

