|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Rio Grande do Sul**  **Plano de Aula** | |
| **Conc. IFRS** | **Edital 25/2025** | **Tempo: 30-40 min.** |
| **Docente:** | **Raffael Bottoli Schemmer** | |
| **Assunto:** | **Programação Orientada a Objetos com Java (Encapsulamento)** | |

|  |
| --- |
| **Objetivos** |
| Fornecer ao aluno elementos que lhe permitam **analisar, modelar e implementar** sistemas de propósito geral, instigando-o a conhecer metodologias e tecnologias relacionadas ao **encapsulamento** na programação orientada a objetos com Java, de forma a permitir sua aplicação em situações reais. É esperando que, ao final da aula, o aluno seja capaz de:   * Reconhecer problemas que podem ser resolvidos por meio das técnicas apresentadas. * Identificar, na técnica de encapsulamento da programação orientada a objetos com Java, estruturas capazes de solucionar problemas reais. * Adquirir, por esforço próprio, conceitos sobre técnicas não abordadas em aula. |
| **Conteúdo Programático** |
| 1. Revisão da Aula Anterior. 2. Sumário da Aula. 3. Definições sobre Encapsulamento. 4. Vantagens no uso do Encapsulamento. 5. Implementando o Encapsulamento. 6. Praticando o uso do Encapsulamento. 7. Síntese da Aula. 8. Avaliação Presencial. 9. Tema de Casa (Extra Classe). 10. Resumo dos Conteúdos da Próxima Aula. 11. Material de apoio (Bibliografias). |
| **Metodologia do Ensino** |
| 1. Aula expositiva dialogada com relação a apresentação do encapsulamento na programação orientada a objetos com Java. 2. Demonstração de exemplos teóricos e práticos sobre o encapsulamento na programação orientada a objetos com Java para compreensão dos conceitos abordados. 3. Discussão sobre os temas abordados em sala de aula. |
| **Avaliação** |
| 1. Método pedagógico interativo com participação dos alunos. 2. Avaliação em sala de aula sobre conceitos abordados. 3. Tema de casa extraclasse a ser entregue e avaliado até a aula seguinte. |
| **Recursos Didáticos** |
| 1. Quadro branco e giz negro. 2. Conteúdo digital. 3. Computador Desktop e/ou Notebook. 4. Sala de aula teórica. |
| **Bibliografia** |
| 1. DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. Java como programar.4. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2003. 1386 p. ISBN 8536301236. 2. SANTOS, Rafael. Introdução à programação orientada a objetos usando Java. Rio de Janeiro: Campus, 2003. 319 p. ISBN 853521206X. 3. DEITEL, Harvey M. Java: como programar. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005. 1110 p. ISBN 9788576050193 4. HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core JAVA: volume 2: advanced features. 8. ed. California: Pearson, 2012. 1032 p. ISBN 9788576053576. |

Porto Alegre - RS, 04 de Julho de 2025.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | Raffael Bottoli Schemmer |  |