

	UNESP – CENTRO UNIVERSITÁRIO		
	CURSO: SISTEMAS PARA INTERNET / SISTEMAS DE INFORMAÇÃO		TURNO: Noite
	UNIDADE CURRICULAR: Linguagem de Programação II / Metodologia e Linguagem de Programação Orientada a Objetos		
	PERÍODO: 2/4	C.H.: 60h/aula	SEMESTRE: 2020.1
PROFESSOR: Dra. Alana Moraes			
PLANO DE CURSO			
1. EMENTA			
<p>Estudo de uma linguagem de programação orientada a objetos. Paradigma orientado a objetos: classes, objetos, encapsulamento, polimorfismo, herança. Tipos de dados. Estrutura da linguagem. Coleções (vetor, lista, conjunto). Declarações. Comandos de atribuição, condicionais e de repetição. Arquitetura de sistemas Orientado a Objetos. Mensagem e troca de mensagem. Teste de software. Aplicações.</p>			
2. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS			
<p>Introduzir os conceitos fundamentais que norteiam a construção de programas simples com o paradigma orientado a objetos. Ao final da disciplina, o aluno deverá ser capaz de, a partir de um problema simples, construir uma solução orientada a objetos com as principais estruturas aprendidas.</p>			
3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO			
<p>Introdução à Orientação a Objetos: Explicação do paradigma e suas aplicações; Introdução à Orientação a Objetos: Conceituar Classe, Método, Atributo e Objeto; Construtores, manipulação de objetos em java e interação entre classes; Herança e classes abstratas; Polimorfismo e encapsulamento; Coleções em java e Tratamento de Erros e exceções em Java.</p>			
4. ATIVIDADES PROGRAMADAS			
<ul style="list-style-type: none"> • Aula Expositiva; • Listas de exercício; • Uso de laboratório de informática; • Aplicação de TED: Trabalho Efetivo Discente; • 1ª Avaliação; • 2ª Avaliação; • Criação de Projeto; • Reposição • Final. 			
5. AVALIAÇÃO			
<ul style="list-style-type: none"> • Serão realizados projetos e atividades diárias para acompanhamento do aprendizado, e 2 (duas) provas e um projeto para avaliar o entendimento geral do conteúdo. • Os projetos serão desenvolvidos em equipe. 			
6. BIBLIOGRAFIA BÁSICA			
<ol style="list-style-type: none"> 1. DEITEL, P. Java: como programar. 8. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2010.1144 p. il 2. SCHILDT, H. Java para Iniciantes. Oracle. Bookman Editora, 2015. 3. FURGERI, S. Java 8 - ensino didático : desenvolvimento e implementação de aplicações / Sérgio Furgeri. — São Paulo : Érica, 2015. 320 p. 			
7. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR			

1. MANZANO, José Augusto N. G. **Programação de computadores com Java** / José Augusto N. G. Manzano, Roberto Affonso da Costa Junior. 1. ed. -- São Paulo : Érica, 2014.
2. TUCKER, A. B. **Linguagens de programação: princípios e paradigmas**. Dados eletrônicos. – Porto Alegre : AMGH, 2010.
3. WINDER, R., GRAHAM, R.. **Desenvolvendo Software em Java**, 3ª edição. LTC — Livros Técnicos e Científicos Editora S.A. 2009.
4. HARBOUR, J. S. **Programação de games com JAVA**: Tradução da 2ª edição norte-americana. Cengage Learning. 2010
5. FINEGAN, Edward. **OCA Java SE 8: Guia de Estudos para o Exame 1Z0-808**, Porto Alegre: Bookman, 2018.