

	INSTITUTO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DA PARAÍBA					
	CURSO:	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO				
	DISCIPLINA:	Linguagem de Programação II		GRADE:		
	PERÍODO:	4º	C.H.:	60hs/aula	SEMESTRE:	2018.2
	PROFESSOR:	Alana Moraes				

PLANO DE CURSO

1. EMENTA

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.

2. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

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.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

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.

4. ATIVIDADES PROGRAMADAS

1. Aula Expositiva;
2. Listas de exercício;
3. Uso de laboratório de informática;
4. Aplicação de TED: Trabalho Efetivo Discente;
5. 1ª Avaliação;
6. 2ª Avaliação;
7. Criação de Projeto;
8. Reposição
9. Final.

5. AVALIAÇÃO

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 GERAL

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.

