

**CENTRO UNIVERSITÁRIO - UNIESP****CURSO:**
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO/ SISTEMAS PARA INTERNET**TURNO:** Noite**UNIDADE CURRICULAR:**

Linguagem de Programação II / Metodologia e Linguagem de Programação Orientada a Objeto

PERÍODO:
4 (S. Informação) / 2(S. Internet)**C.H.:** 60h/aula**SEMESTRE:** 2021.1**PROFESSOR:** Dra. Alana Moraes**PLANO DE CURSO REFERENTE AO PLANO DE CONTINGÊNCIA****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 NO PLANO DE CONTINGÊNCIA

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**1ª UNIDADE**

Estrutura da Linguagem Java
Comandos principais de Java
Classes e objetos
Encapsulamento
Listas e Coleções

2ª UNIDADE

Hierarquia de Classes
Herança e classes abstratas
Interface, Interface Gráfica
Polimorfismo e encapsulamento
Tratamento de Erros e exceções em Java

4. ATIVIDADES PROGRAMADAS

- Aula Remota – Ferramenta de ensino (Google Meet – Classroom)
- Estratégias de Metodologias Ativas
- TED: Trabalho Efetivo Discente – Exercícios de fixação avaliativos
- Diagnóstica Avaliativa - As avaliações ocorrerão de forma processual - Formativa
- Reposição
- Prova Final

PORTARIA Nº 1.030, DE 1º DE DEZEMBRO DE 2020

Dispõe sobre o retorno às aulas presenciais e sobre caráter excepcional de utilização de recursos educacionais digitais para integralização da carga horária das atividades pedagógicas enquanto durar a situação de pandemia do novo Coronavírus - Covid-19.

Art. 1º As atividades letivas realizadas por instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017, deverão ocorrer de forma presencial, observado o Protocolo de Biossegurança instituído na Portaria MEC nº 572, de 1º de julho de 2020, a partir da data de entrada em vigor desta Portaria.

Art. 2º Os recursos educacionais digitais, tecnologias de informação e comunicação ou outros meios convencionais deverão ser utilizados de forma complementar, em caráter excepcional, para integralização da carga horária das atividades pedagógicas, no cumprimento das medidas para enfrentamento da pandemia de Covid-19 estabelecidas no Protocolo de Biossegurança instituído na Portaria MEC nº 572, de 2020.

5. AVALIAÇÃO

- Serão realizados projetos e atividades semanais para acompanhamento do aprendizado de maneira formativa.
 - TED avaliativo
 - Sala de Aula Invertida
 - Avaliação por atividades colaborativa
- 2 (duas) provas e um projeto serão executados a fim de avaliar o entendimento geral do conteúdo.
 - Os projetos precisarão ser gerenciados e publicados no GitHub
- Os projetos serão desenvolvidos em equipe.

6. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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.