

Programação Orientada à Objetos I

Apresentação da Disciplina

Prof. MSc. Leanderson André

Universidade da Região de Joinville

20 de fevereiro de 2025

Professor MSc. Leanderson André

Professor na UNIVILLE desde 2016

Formação Acadêmica

Mestrado em Computação Aplicada. UDESC (2013-2015)

Bacharel em Sistemas de Informação. UNIVILLE (2008-2011)

Contato

leandersonandre@univille.br

Programação Orientada à Objetos

Objetivo da disciplina

Capacitar o aluno a aplicar metodologias, técnicas e ferramentas de programação orientada à objetos.

Programação Orientada à Objetos

Ementa

- Paradigmas de linguagens de programação
- Paradigma de programação orientada a objetos
- Tratamento de exceções
- Tipos genéricos
- Coleções de dados
- Teste de software

Materiais de Estudos

Slides, exercícios práticos e questionários

Livros

- Java 8 - Ensino Didático
- Use a cabeça - Java
- UML Essencial

Plataformas para prática de programação

- Beecrowd
- Leetcode
- HackerRank
- Exercism

Recomendado

- Papel e caneta

Softwares

- Linguagem de programação Java
- Git/Github
- VSCode / Eclipse / IntelliJ IDEA / Fleet
- PlantUML
- Enturma
- Biblioteca virtual

Altamente não recomendado

Utilizar o ChatGPT e outras IAs para obter a resposta rápido e fácil.
Terceirizar o seu aprendizado.

Uso recomendado

Utilizar a IA para criar questões/problemas afim de avaliar o seu aprendizado.

Exemplo de prompt

Crie uma questão objetiva com 5 alternativas no estilo ENADE. A questão deve ser sobre programação orientada a objetos referente a diferença entre classe e objeto.

Avaliação

Frequência

Frequência mínima de 75%.

É permitido faltar 25%! Ou seja, quantos dias?

Todos os dias tem chamada. Atestados sempre enviar via sistema. Não existe abono de faltas no final do bimestre.

Atividades avaliativas

Duas provas objetivas individuais e sem consulta.

Peso de 50%

Caso necessário, deve ser solicitado a 2ª chamada

Dica de ouro

Observe o calendário acadêmico, feriados, cronograma de provas e planeje as suas faltas.

Dicas para a disciplina

Enturma

- Aproveitar o tempo de aula para estudar
- Resolver os exercícios
- Resolver as questões com papel e caneta antes de programar
- Praticar programação com frequência (Java, Java, Java e Pseudocódigo)
- Utilizar caso de testes/testes unitários automatizados (JUnit)
- Salvar todos os códigos (github)
- Anotar/tirar todas as dúvidas
- Criar questões para estudos

Enturma

Disponível no cronograma na página inicial da disciplina e no disco virtual.



Prof. MSc. Leanderson André
leandersonandre@univille.br