

FIAP

Aula Inaugural

Domain Driven Design

BEM-VINDOS!



Bacharel em Ciência da Computação
UNIPAR - Universidade Paranaense

Mestre em Sistemas e Computação
UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte

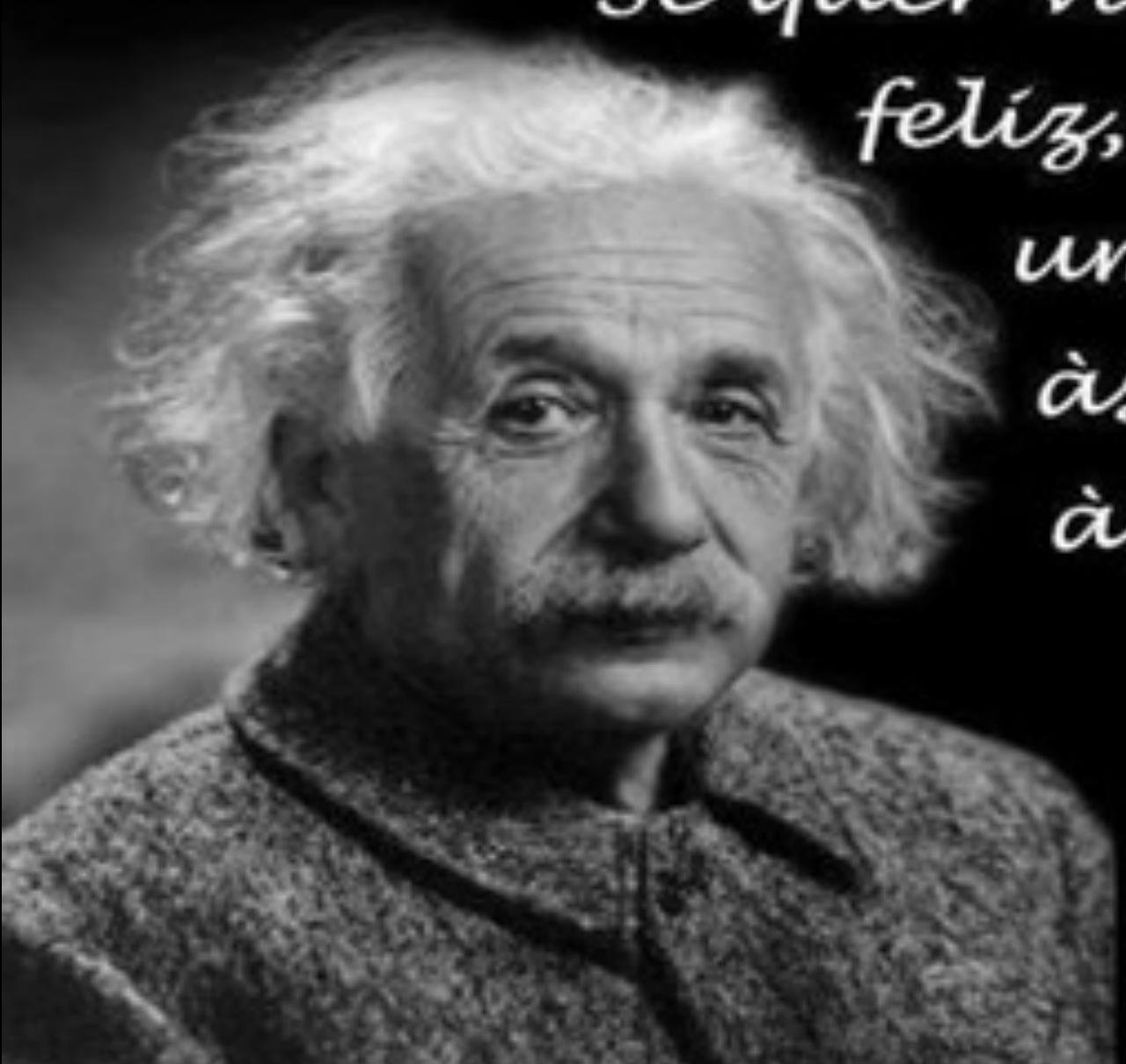
Doutor em Sistemas Digitais
POLI-USP - Escola Politécnica da Universidade de São Paulo

PROFESSOR
FERNANDO ALMEIDA



proffernando.almeida@fiap.com.br



A black and white portrait of Albert Einstein, showing him from the chest up. He has his characteristic wild, curly hair and a full, slightly graying beard. He is looking directly at the camera with a gentle, thoughtful expression. He is wearing a dark, high-collared sweater.

*"Se quer viver uma vida
feliz, amarre-se a
uma meta, não
às pessoas nem
às coisas"*

Albert Einstein

FIAP

INovação

Tecnologia

Empreendedorismo

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

FULL STACK DEVELOPMENT, APPS &
ARTIFICIAL INTELLIGENCE

DOMAIN DRIVEN DESIGN

Objetivos

- Conhecer e utilizar os conceitos e termos relacionados ao paradigma de orientação a objetos
- Desenvolver as competências e habilidades para a criação de sistemas
- Desenvolver sistemas utilizando diagramas e código, tipos de dados, conceitos de classes, objetos, mensagem, herança, polimorfismo e interface
- Compreender e utilizar as técnicas fundamentais de teste e depuração de programas

DOMAIN DRIVEN DESIGN

Ementa

Desenvolver sistemas de software utilizando o paradigma de orientação a objetos, aplicação dos conceitos de classes, atributos e métodos, objetos, empacotamento, herança e polimorfismo. Implementação de estruturas de dados encadeadas, uso de bibliotecas de coleções e projeto de sistemas orientados a objetos

DOMAIN DRIVEN DESIGN

Habilidades esperadas:

Desenvolver habilidades tanto técnicas no âmbito do desenvolvimento de programas quanto gerais que possam ser aplicadas em outras áreas da vida profissional

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1º SEMESTRE

- Introdução a Linguagem Java
- Introdução a Orientação a Objetos
- Classes, atributos e Métodos
- Ambiente de Desenvolvimento Integrado
- Instanciação e manipulação de objetos
- Tipos primitivos de dados
- Conversões de tipos - casting
- Manipulação de Strings
- Construtores
- Sobrecarga de métodos e Construtores
- Encapsulamento
- Pacotes
- Modificadores de acesso
- Herança
- Polimorfismo

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

2º SEMESTRE

- Comentários e Javadoc
- Vetores de objetos
- Coleções
- Tratamento de Excessões
- Manipulação de Arquivos
- Manipulação de Banco de Dados com Java
- Classes e métodos abstratos
- Classes e métodos finais
- Atributos e métodos estáticos
- Interfaces
- Arquitetura em 3 camadas - MVC
- Design Patterns DAO, Factory e Singleton
- Regras de validação com Excessões
- Business Objects
- SOLID
- Clean Code



PLANO SEMANAL DE AULAS

AULAS

- 4 aulas por semana
- Aulas teóricas e práticas

MÉTODO DE ENSINO

- Dinâmicas envolvendo teoria e prática
- Utilização de slides
- *hands-on*
- Exercícios práticos



PAPEL DO ALUNO E DO PROFESSOR

✓ Alunos

- Interesse, compromisso, responsabilidade e comprometimento
- Assistir todas as aulas
- Desenvolvimento das habilidades propostas
- Buscar informações extra-classe
- Trabalho em equipe (desenvolvimento de projetos)
- Comportamento aluno x profissional
- Manter disciplina e respeito
- Dar *feedback* do andamento das aulas e avaliações

✓ Professor

- Mediador e facilitador
- Compromisso e comprometimento
- Trocar experiências com os alunos
- Trabalhos por projeto
- Preparar para o mercado de trabalho
- Trabalhar com objetivos claros
- Incentivar os alunos
- Dar *feedback* do desempenho do aluno
- Entregar notas dentro do prazo estabelecido no Guia Acadêmico

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

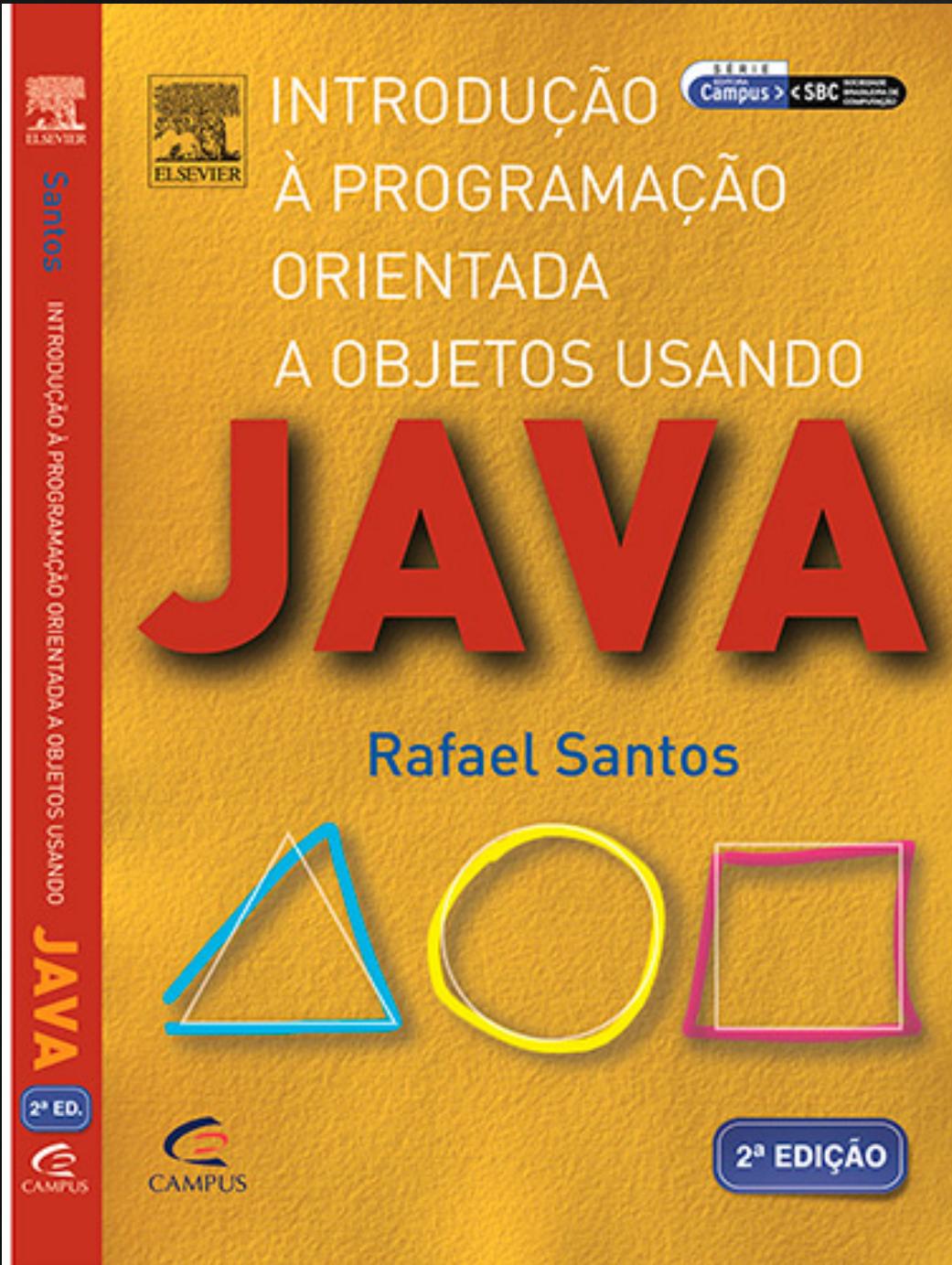
SZWARCFITER, J.L.; Markenzon, L. Estruturas de Dados e seus Algoritmos. 3a ed. São Paulo: LTC, 2015.

PUGA, Sandra; GOMES, RISSETTI Gerson. Lógica de Programação e Estrutura de Dados com Aplicações em Java. 2a ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.

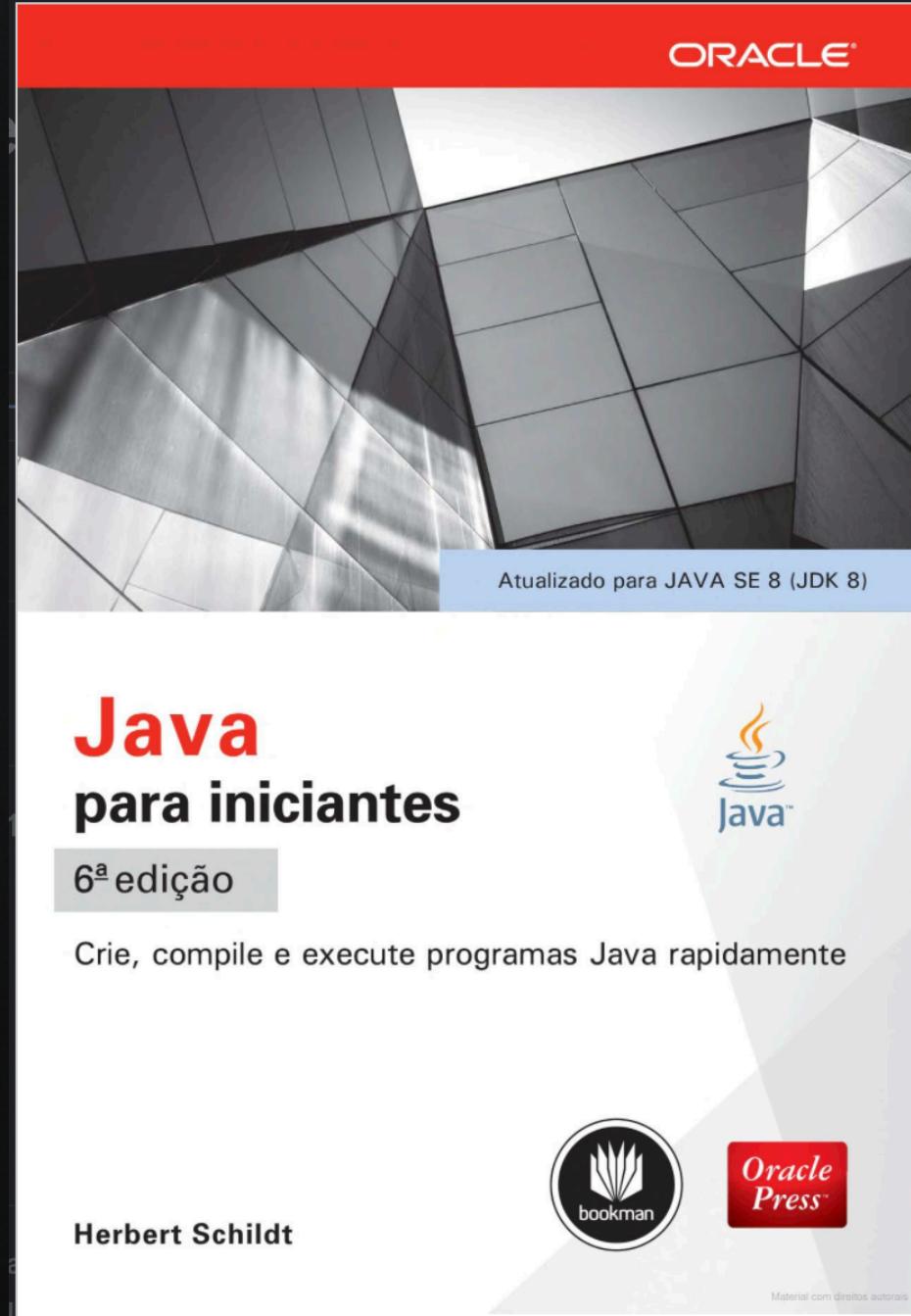
ASCENCIO, A.F.G.; CAMPOS, E.A.V. Fundamentos da Programação de Computadores. 3a ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.*

(*) acervo online

SUGESTÕES



SUGESTÕES



Pense Java - Guia de Aprendizagem

**Tradução da 2^a Edição
Cobre Java 5.0**

Use a Cabeça! Java

Aprenda como os segmentos (threads) podem mudar sua vida

Entender os conceitos de Java

Dar banho no gato

threads, wait(), notify()

Faça os conceitos de Java se incorporarem à sua mente

Conheça a biblioteca Java

Evite erros embaralhosos de OO

Bote a cabeça para funcionar com os 42 quebra-cabeças em Java

Crie GUIs atraentes e úteis

Kathy Sierra & Bert Bates

ALTA BOOKS O'REILLY®

METODOLOGIA

Aulas com objetivos específicos.

Explicação de conceitos e aplicação prática da linguagem de programação Java através do paradigma orientado a objetos.

Listas de exercícios e desafios para fixação de conceitos.

Integração entre as disciplinas.

Preparação para o mercado de trabalho e aos projetos propostos pela FIAP.



AVALIAÇÕES

Checkpoints
Challenge

BEM-VINDOS
AO
FUTURO

