

Programação Orientada a Objetos

Apresentação da disciplina

Prof. Gabriel M. Alves

January 30, 2023

versão: 70d70cc

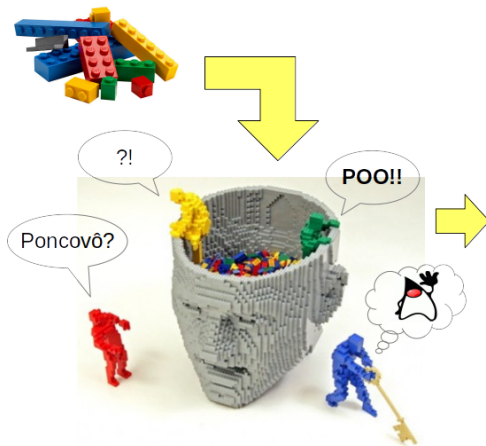
- Boas vindas!
- Objetivos da disciplina
- Ementa
- Ferramentas
- Avaliações
- Bibliografia
- Expectativas

- Disciplina: Programação Orientada a Objetos
- Sigla: SBVPROO
- Aulas por semana: 6 aulas
- Carga horária: 85,5 horas
- Sugestão de estudo adicional: 4 horas semanais
- Grupos de conhecimentos essenciais do currículo de referência:
Fundamentos da Computação/Paradigmas de Programação
- Mais informações do BCC

- 1 Capacitar o aluno sobre os conceitos fundamentais do **paradigma orientado a objetos**.
- 2 Capacitar o aluno para desenvolver e propor soluções de software, por meio da abordagem orientada a objetos.
- 3 Apresentar uma tecnologia ou linguagem orientada a objetos para aplicação direta nos conceitos estudados.

- Conceitos do paradigma orientado a objetos: abstração, encapsulamento, classes, objetos, herança, polimorfismo, associação, agregação e composição.
- Utiliza o recurso de tratamento de exceções.
- Utiliza a linguagem **Java** e seus recursos básicos para aplicação prática dos conceitos de orientação a objetos.
- Ensina programação orientada a objetos também por meio de componentes gráficos (*GUI - Graphical User Interface*).
- Apresenta Padrões de Projeto a fim de provocar discussões e estudar novas aplicações dos conceitos do paradigma orientado a objetos.

Ementa





Apache Netbeans (Principal)



Visual Studio Code

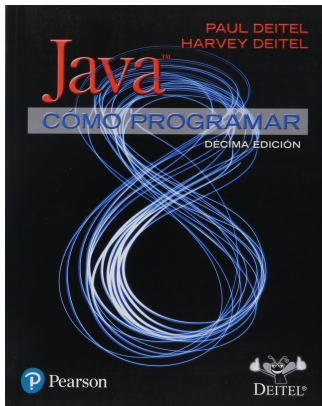
- 2 provas escritas = 30%
- 1 projeto prático = 50%
- Média das listas = 20%
- Nota final = média das provas + média das listas + projeto

Importante!

Os pesos das avaliações poderão sofrer alterações. Neste caso os alunos serão avisados.

Bibliografia

- Conferir obras na biblioteca do Campus
- Acessar **biblioteca virtual Pearson** (via SUAP)
- Outras referências poderão ser utilizadas

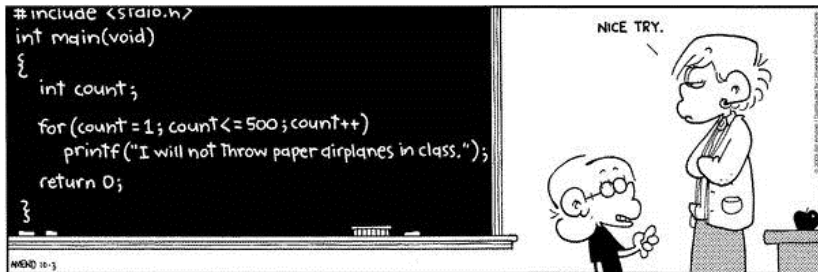


Expectativas



fonte: pixabay.com

Como estamos?



- Dúvidas?
- Comentários?

Contato

Gabriel Marcelino Alves
gabriel.marcelino@ifsp.edu.br



Thank
You!

This work is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

