
Curso de Ciência da Computação

**Projeto Prático Integrado - Orientação a
Objetos e Desenvolvimento de Aplicativos**

Ementa

1. Conceito de Programação Orientada a Objetos. Classes, objetos, atributos e métodos (estáticos e do objeto).
2. Sobrecarga de operadores e métodos.
3. Construtores e destrutores.
4. Polimorfismo.
5. Classes Abstratas.
6. Encapsulamento.
7. Herança.
8. Desenvolvimento de aplicações utilizando uma linguagem orientada a objetos.

Objetivos

1. Apresentar o paradigma da programação orientada a objetos e seus principais conceitos.
2. Capacitar o aluno no desenvolvimento de software através da OO, ou seja, na modelagem de classes, na construção de hierarquias de classes e no seu emprego no projeto de sistemas.
3. Utilizar uma linguagem de programação orientada a objetos.

Atividades Extraclasse/Atividades Práticas Supervisionadas (APS)

1. Desenvolvimento de trabalho em equipe.
2. Apresentação de trabalho
3. Aquisição de conhecimento por meio de pesquisas



Cronograma de Aulas		
Aula	Data	Conteúdo
1	07/08	Apresentação da disciplina
2	14/08	Utilização do Flask
3	21/08	Integração com HTML
4	28/08	Manipulação e Envio de Dados
5	04/09	Template e Estilos
6	11/09	Integração com APIs
7	18/09	Integração com Banco de Dados
8	25/09	Desenvolvimento de APIs
9	02/10	Relacionamentos em APIs
10	09/10	Entrega do Pré-Projeto
11	16/10	Deploy de API Heroku
12	23/10	Consumindo API e Assistente Virtual
13	29/10	WebSite com HTML e CSS no FLask
14	06/11	Deploy em Cloud no Render
15	13/11	Apresentação dos Projetos
16	20/11	Apresentação dos Projetos
17	27/11	XXX ENIC
18	03/12	Devolutiva das Notas
19	10/12	Prova Substitutiva
20	17/06	Devolutiva PS

Prof. Wellington Roque



wellington.roque@prof.unieduk.com.br

