

# **Apresentação da Disciplina**

# Sobre a Disciplina

- **Disciplina:** SPOLPG2 – Linguagem de Programação 2
- **Professor:** Leonardo Bertholdo (*l.bertholdo@ifsp.edu.br*)
- **Aulas:** Terças-feiras, das 7:45 às 11:45
- **Local:** Laboratório 13, Bloco C
- **Atendimento ao Estudante:**  
Terças-feiras, das 11:45 às 12:15 (Laboratório 13, Bloco C)  
Quartas-feiras, das 18:20 às 18:50 (Laboratório 2, Bloco C)
- **Materiais didáticos e atividades** disponibilizados no Moodle.

# Conteúdo

- Desenvolvimento de Aplicações Web com JavaServer Pages (JSP) e Servlets
- Mapeamento Objeto-Relacional e Persistência de Dados com Java Persistence API (JPA)
- Desenvolvimento de Aplicações Web com JPA
- Desenvolvimento de Serviços Web com Spring Boot

# Critérios de Avaliação

- A Média Final (MF) será baseada em três avaliações:
  - Avaliação 1 (A1)
  - Avaliação 2 (A2)
  - Nota de Participação (NP): Conjunto de atividades realizadas e entregues pelo aluno ao longo do semestre.
- O cálculo da Média Final será dado por:
  - **MF** =  $(A1 * 0,4) + (A2 * 0,4) + (NP * 0,2)$

# Frequência

- Tolerância de 10 minutos no início da aula e 5 minutos na volta do intervalo.
- Chamada realizada sempre ao final da aula.
- Cada aluno deve acompanhar suas faltas regularmente e, caso surjam dúvidas, deve entrar em contato com o professor.

# Regras Básicas

- Não consumir nenhum tipo de alimento ou bebida no laboratório, exceto água (em garrafa com tampa).
- Não utilizar jogos ou assistir vídeos nas máquinas do laboratório.
- Desligar os monitores enquanto o professor está explicando.
- Manter o celular desligado, ou no vibrador, e evitar seu uso durante a aula.
- Antes de ir embora:
  - Conectar os cabos (rede, usb, de energia) que você desconectou.
  - Desligar os computadores e estabilizadores (ou filtros de linha).
  - Encostar as cadeiras na mesa.

# Bibliografia Básica

- DEITEL, Harvey; DEITEL, Paul. **Java: como programar**. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017. ISBN 9788543004792. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/39590>. Acesso em: 02 set. 2024.
- FÉLIX, Rafael. **Programação orientada a objetos**. 1. ed. Editora Pearson. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/128217>. ISBN 9788543020174. Acesso em: 02 set. 2024.
- MARINHO, Antonio Lopes. **Desenvolvimento de aplicações para internet**. Editora Pearson, 2017. ISBN 9788543020112. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/177789>. Acesso em: 02 set. 2024.

# Bibliografia Complementar

- HORSTMANN, Cay; CORNELL, Gary. **Core Java**. 8. ed. Vol. 1. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. ISBN 9788576053576. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/1238>. Acesso em: 02 set. 2024.
- MARTIN, Robert C. **Arquitetura limpa**: o guia do artesão para estrutura e design de software. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018. 404 p. ISBN 9788550804606.
- MARTIN, Robert C. **Código limpo**: habilidades práticas do agile software. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. ISBN 9788576082675.
- MARTIN, Robert C. **O codificador limpo**: um código de conduta para programadores profissionais. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. 209 p. ISBN 9788576086475.
- RANGEL, Pablo; CARVALHO JÚNIOR, José Gomes de. **Sistemas orientados a objetos**: teoria e prática com UML e Java. Rio de Janeiro: Editora Brasport, 2021. ISBN 9786588431412. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/197367>. Acesso em: 02 set. 2024.