

SISTEMA FAESA DE EDUCAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DA AULA

Curso: Ciência da Computação

Ano/Semestre: 2019/1

Disciplina: Linguagem de Programação II

Carga Horária: 80 H

Professor: Tiago Wirtti

Turma: Turma

Objetivos Específicos	Detalhamento dos Conteúdos (Unidades e Subunidades)	C.h. Prevista Unid.	Data de Início Unid.	Data de Término Unid.	Procedimentos de Ensino	Leituras/Atividades Indicadas	Formas de Avaliação da Aprendizagem
1. Compreender os conceitos principais de programação orientada a objetos	Unidade I – Introdução Programação orientada a objetos. 1.1 Visão geral da programação orientada a objetos 1.2 Conceitos de OO 1.3 Vantagens da POO 1.4 Vantagens da LP Java como 1.5 Papéis dos usuários de Java 1.6 Relações entre objeto, classe e herança 1.7 Orientação a objetos e UML 1.8 Classe Abstrata 1.9 Encapsulamento de dados	20	11/02/19	23/03/19	Para as subunidades 1.1 a 1.5: • Aula expositiva. • Testes na plataforma AVA. Para as subunidades 1.6 a 1.9: • Aula expositiva. • Dinâmica: entendendo o modelo UML de uma folha de pagamento • Dinâmica: programando a folha de pagamento	• Notas de aula: Artigo-01- Introdução à Orientação a Objetos com Java • BARNES, David J.; KÖLING, Michael. Programação Orientada a Objetos com Java : uma introdução prática usando BLUEJ. São Paulo : Pearson, 2004. (Caps 1 e 2)	Avaliação diagnóstica (objetivo: conhecer o aluno) Primeira Parcial C1.A1 (peso 33,33%) • Prova P1 presencial, individual e sem consulta contemplando o objetivo 1, com peso de 100%.
2. Utilizar APIs de interface gráficas 3. Entender a programação de interfaces gráficas em ambiente orientado a objetos. 4. Compreender e utilizar	Unidade II – Interface gráfica, construtores e membros estáticos. 2.1 Pacotes para criação de GUIs em Java 2.2 Criando uma GUI em Java 2.3 Programação orientada a	20	25/03/19	20/04/19	Para as subunidades 2.1 a 2.5: • Aula expositiva. • Dinâmica: criação de uma interface gráfica Para as subunidades 2.5 a 2.7:	• Artigo-02-Programação de GUI, tratamento de erros, empacotamento e publicação • DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: Como Programar . 6. ed. Porto	Segunda Parcial C2.A1 (peso 33,33%) • Prova P2 presencial, individual e sem consulta contemplando os objetivos de 2 a 4,

construtores e membros estáticos.	eventos 2.4 Capturando e tratando eventos em Java 2.5 Construtores 2.6 Chamando construtores encadeados 2.7 Membros de classe estáticos				<ul style="list-style-type: none"> Aula expositiva. Dinâmica: demonstração prática de chamada encadeada de construtores e utilização de membros estáticos 	Alegre: Bookman, 2005 (Cap 10)	com peso de 50%. <ul style="list-style-type: none"> Projeto T1 contemplando os objetivos de 2 a 4, com peso 50%.
5. Compreender e utilizar herança 6. Compreender e utilizar coleções 7. Compreender e aplicar o conceito de polimorfismo	Unidade III – Herança, coleções e polimorfismo. 3.1 Reutilização de Classes através de Herança 3.2 Métodos equals() e hashCode() 3.3 Coleções 3.4 Polimorfismo	20	22/04/10	01/06/19	Para as subunidades 3.1 a 3.4: <ul style="list-style-type: none"> Aula expositiva. Dinâmica: utilização de herança, polimorfismo e coleções em uma aplicação real 	<ul style="list-style-type: none"> Artigo-03-Coleções e Serialização DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: Como Programar. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005 (Cap 7 a 10) 	Terceira Parcial C3.A1 (peso 33,33%) <ul style="list-style-type: none"> Projeto T2, contemplando os objetivos de 5 a 9, com peso 50%. Prova P3 presencial, individual e sem consulta contemplando os objetivos de 5 a 9, com peso de 50%.
8. Entender Tratamento de erro 9. Utilizar pacotes, enumeração e serialização.	Tratamento de erro, pacotes, enumeração e serialização 4.1 Tratamento de erro 4.2 Interfaces 4.3 Pacotes e modificadores de acesso 4.4 Enumerações 4.5 Serialização de objetos	20	03/06/19	08/07/19	Para as subunidades 4.1 a 4.5: <ul style="list-style-type: none"> Aula expositiva. Dinâmica: construção de uma aplicação com tratamento de erros, interfaces, modificadores de acesso (utilizados de forma não trivial), enumerações e serialização. 	<ul style="list-style-type: none"> DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: Como Programar. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005 (Cap 12 a 15) DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: Como Programar. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005 (Caps 12 a 17) 	

* Os detalhes da execução deste planejamento estão no cronograma da disciplina no AVA

** As demais horas não descritas no plano serão utilizadas para a revisão da N2.

***Este plano está sujeito a alterações.