

Técnicas de Programação I

Orientação a Objeto



Ementa

Conceitos de
orientação a objetos:
Classes, Objeto,
Encapsulamento,
Herança,
Polimorfismo.

Princípios de padrões
de projeto.

Declaração de
Classes e Objetos.

Classe Abstrata.

Métodos.

Sobrecarga de
Métodos.

Conceitos de
Herança múltipla.

Modificadores de
acesso.

Construtores.


Manipulação de
Exceções.

Conceitos e
aplicações de
arquitetura em
Camadas.

Uso de Interface
Gráfica.

Teste de Software.





Competências Desenvolvidas

- Utilizar linguagens de programação orientada a objetos e raciocínio lógico adequados para resolução de situações problema e ou desenvolvimento de projetos diversos.

Conteúdo

Introdução aos conceitos

Programação

- Linguagem Java

Teste unitário

Implementação de padrões de projeto

Avaliações

Aplicação de conceitos

Atividade avaliativa

Avaliação unificada

Projeto interdisciplinar

Substitutiva

Avaliações

Provas valem 4 pontos

Trabalho 1 ponto

Substitutiva 5 pontos

- Troca a menor nota bimestral

Atividades da disciplina equivalem a 80% da nota

Projeto Interdisciplinar vale 20%

Unificada é um ponto extra



Fórmula

- Se $M < 6$

