



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DA
FRONTEIRA SUL**

Programação I: Introdução

Autor: Samuel Feitosa
Contribuições: Jefferson Caramori



APRESENTAÇÃO DO PROFESSOR

Formação

- Sistemas de Informação;
- Especializações em Gerenciamento de Projetos;

Experiência

- Atuação em empresa privada com Servidores Linux/Windows, Redes, implantação de sistemas ERP;
- Atuação no Serviço Público (UFFS, 2014-Atual), como Analista de Tecnologia da Informação, área de Infraestrutura de TIC, implantação de sistemas, Virtualização de servidores Linux/Windows;
- Hobby: programação Mobile, Python, Java, Dart, dentre outras;





Apresentação do Estudante

- Nome
- Trabalha? Na área? Estágio ou emprego?
- Mora em qual cidade?



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DA
FRONTEIRA SUL**

Plano de Ensino



Ementa

- Conceitos de programação orientada a objetos.
 - Classes. Herança. Encapsulamento. Polimorfismo. Associações.
- Reusabilidade de software.
 - Componentes. Criação e uso de bibliotecas de classes.
- Interface gráfica com o usuário.
- Aspectos de projeto orientado a objetos.
- Tratamento de exceções e erros.
- Persistência de dados e de objetos.
- Prática de programação usando uma linguagem de programação orientada a objetos.



Objetivos

- Geral
 - Compreender os conceitos fundamentais do paradigma de programação orientada a objetos e aplicá-los no desenvolvimento de soluções de software.
- Específicos
 - Compreender os conceitos do paradigma de programação orientada a objetos e utilizá-los no desenvolvimento de software.
 - Instalar e configurar o ambiente de desenvolvimento para a linguagem Java.
 - Projetar, codificar, testar e depurar programas utilizando orientação a objetos em Java.



Organização

- A disciplina será dividida em 3 partes:
 - Programação em Java
 - Tipos de dados, variáveis, estruturas de fluxo e controle, vetores e matrizes.
 - Orientação a Objetos
 - Classes, objetos, abstração, encapsulamento, herança e polimorfismo.
 - Conceitos Avançados
 - Desenvolvimento visual: janelas, painéis, campos de entrada, botões, etc.
 - Coleções, funções de alta ordem, persistência.



Procedimentos Metodológicos

- Aulas expositivas-dialogadas;
- Leitura e discussão de textos, códigos e boas práticas;
- Seminário;
- Aprendizagem baseada em problemas;



Avaliação

- N1 - Participação, assiduidade e atividades desenvolvidas em sala e extraclasse (Peso sob a média final = 15%).
- N2 - Média da Nota de Prova 1 e Nota de Prova 2 (Peso sob a média final = 55%).
- N3 - Atividade avaliativa final (Peso sob a média final = 30%)

Média Final: $N1 + N2 + N3$

Novas Oportunidades de Avaliação

- Serão oferecidas novas oportunidades de avaliação (recuperação) para estudantes que não obtiverem média mínima 6,0 nas avaliações Notas de Prova.
 - Para a prova, será realizada uma prova escrita de recuperação.
 - Para Trabalho Final, a recuperação se dará a partir da extensão de prazo de uma semana para apresentação, ou para realização de melhorias necessárias de acordo com o feedback do professor.
- Em todos os casos, prevalecerá a maior nota obtida pelo estudante entre a primeira avaliação e a recuperação.



Referências Básicas

CORNELL, G.; HORSTMANN, C. S. Core Java – Fundamentos. São Paulo: Prentice Hall Brasil, 2009. v. 1.

DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. Java: Como Programar. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010.

BORATTI, Isaias Camilo. Programação orientada a objetos em JAVA. Florianópolis: Visual Books, 2007.

SANTOS, Rafael. Introdução à programação orientada a objetos usando Java. 8. reimp. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.



Referências Complementares

CARDOSO, C. Orientação a Objetos na Prática. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.

KEOGH, Jim; GRANNINI, Mario. OOP Desmistificado – Programação Orientada a Objetos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.

LARMAN, C. Utilizando UML e Padrões: uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objetos. 3. ed. São Paulo: Bookman Companhia, 2007.



Observações do Professor

- Evitar entradas e saídas da sala de aula, uso do celular.
- Atentar para os prazos de entregas.
- Plágio não será tolerado.
 - Todos os envolvidos na atividade terão nota zero atribuída.
- O uso de ferramentas para geração/implementação automática de código é desencorajada.
 - Sua utilização será penalizada com diminuição das notas em atividades avaliativas de implementação.
- Comunicados referente a disciplina serão dados em sala de aula.
 - É responsabilidade do estudante verificar as informações repassadas em caso de falta.



Avaliação diagnóstica

- Considerando os tópicos descritos na ementa dessa disciplina, escreva um texto contendo o seguinte:
 - Uma descrição do seu ambiente de estudos (se trabalha, se tem tempo para estudar, se compartilha a casa com muitas pessoas, se possui computador próprio, se o tempo de estudos é reduzido ou restrito somente ao tempo em que está na Universidade).
 - Qual a melhor forma que você aprende.
 - Uma descrição dos assuntos presentes na ementa e se já estudou, explicitando se este estudo ocorreu em outras disciplinas, outro curso ou por conta própria.
 - Se já cursou a disciplina de Estrutura de Dados.
 - Seja o mais detalhista possível, pois estas informações serão úteis para conhecer vocês e como organizar os conteúdos e atividades da disciplina.
 - Encaminhar por e-mail (para jefferson.caramori@uffs.edu.br): Assunto: **PROG I - <Nome do Aluno>**;