

CÂMPUS ARARAQUARA

1 - IDENTIFICAÇÃO:

Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Componente Curricular: Programação Orientada a Objetos

Semestre: 3º semestre	Código: POOS3	
Nº aulas semanais: 4	Total de Aulas: 80	Total de Horas: 66,7
Abordagem Metodológica:	Uso de laboratórios ou outros ambientes além da sala de aula:	
T() P(X) T/P()	NÃO () SIM (X) Laboratório de Informática	

2 - EMENTA:

Desenvolvimento de sistemas de software baseados no paradigma orientado a objetos.

3 - OBJETIVOS:

Tornar o aluno apto a entender e aplicar os conceitos de orientação a objetos no desenvolvimento de sistemas.

4 - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Fundamentos da orientação a objetos. Aplicação dos conceitos de orientação a objetos.

5 - BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DEITEL, P. J.; DEITEL, H. M. **Java**: como programar. 8. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010. 1144 p.

SIERRA, K. Use a cabeça!: Java. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010. 484 p. (Use a cabeça!).

STELLMAN, A.; GREENE, J. **Use a cabeça!**: C#. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 797 p. (Use a cabeça!).

6 - BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

DEITEL, H. M. et al. C#: como programar. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2003. 1153 p.

LARMAN, C. **Utilizando UML e padrões**: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento interativo. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007. 695 p.

MENDES, D. Rocha. **Programação Java com ênfase em orientação a objetos**. São Paulo: Novatec, 2009. 463 p.

SANTOS, R. **Introdução à programação orientada a objetos usando Java**. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. 313 p.

SHARP, J. Microsoft Visual C# 2010: Passo a passo. Porto Alegre: Bookman, 2011. 775 p.