



Apresentação da Disciplina

Prof. Fábio Procópio

Prof. João Nascimento



Sejam todos bem-vindos à disciplina de PEOO!



Objetivos

- Implementar algoritmos
- Utilizar vetores, matrizes e registros em programas computacionais
- Desenvolver bibliotecas de funções
- Implementar aplicações em ambiente gráfico
- Aplicar os conceitos básicos de orientação a objetos
- Conhecer as coleções de objetos
- Desenvolver aplicações usando linguagem de suporte ao paradigma Orientado a Objetos
- Desenvolver aplicações com interfaces gráficas com o usuário e armazenamento persistente



Conteúdo Programático – 1 de 2

1) Implementação de algoritmos

- Conceitos fundamentais
- Operadores aritméticos, lógicos e relacionais
- Funções primitivas
- Estruturas condicionais e de repetição

2) Tipos de dados estruturados

- Cadeia de caracteres (strings)
- Listas e dicionários
- Arquivos texto



Conteúdo Programático – 2 de 2

3) Modularização

- Funções
- Passagem de parâmetros

4) Introdução à Orientação a Objetos

- Objetos, classes, referências e diagramas de classes
- Estado, comportamento, identidade, abstração e encapsulamento
- Atributos, métodos e construtores
- Herança e polimorfismo

5) Tratamento de Exceções

6) Coleções de objetos

7) Serialização e persistência de objetos

8) Interface Gráfica de Usuário (GUI)



Metodologia e Avaliação

1) Metodologia

- Aulas teóricas
- Aulas práticas
- Listas de exercícios

2) Avaliações

- Provas práticas
- Prova teóricas
- ~~Projeto da disciplina~~

