



Programação Orientada a Objetos

Fausto Maranhão Ayres

A disciplina POO

Sobre o que trata a disciplina de POO?

não é um curso de **Java**

é um curso de *programação orientada a objetos*,
que usa **Java** como *linguagem orientada a objetos*

Fluxo de POO

1º Período	2º Período	3º Período	4º Período	5º Período	6º Período
<div>Algoritmos e Programação Estruturada</div> <div>11835</div>	<div>Banco de Dados I</div> <div>21674</div>	<div>Banco de Dados II</div> <div>31835</div>	<div>Análise e Projeto de Sistemas</div> <div>41674</div>	<div>Comércio Eletrônico</div> <div>51503</div>	<div>Desenvolv. Ágil para Web</div> <div>61503</div>
<div>Fundamentos da Computação</div> <div>12503</div>	<div>Ciência, Tecnologia e Meio Ambiente</div> <div>22332</div>	<div>Interação Humano-Computador</div> <div>32674</div>	<div>Ética e Direitos Humanos</div> <div>42332</div>	<div>Empreendedorismo</div> <div>52674</div>	<div>Desenv. e Exec. de Projeto de Software</div> <div>62674</div>
<div>Fundamentos de Redes de Computadores</div> <div>13674</div>	<div>Estruturas de Dados</div> <div>23674</div>	<div>Língua Inglesa</div> <div>33503</div>	<div>Legislação Social</div> <div>43674</div>	<div>Gerência de Projetos de Software</div> <div>53674</div>	<div>Inteligência Empresarial</div> <div>63674</div>
<div>Língua Portuguesa</div> <div>14503</div>	<div>Fundamentos da Metodologia</div> <div>24332</div>	<div>Probabilidade e Estatística</div> <div>34674</div>	<div>Métodos e Técnicas de Pesquisa</div> <div>44503</div>	<div>Padrões de Projeto de Software</div> <div>54674</div>	<div>Programação Distribuída</div> <div>64674</div>
<div>Linguagens de Marcação</div> <div>15674</div>	<div>Linguagens de Script</div> <div>25674</div>	<div>Programação Orientada a Objetos</div> <div>351006</div>	<div>Persistência de Dados</div> <div>45674</div>	<div>Progr. para Dispositivos Móveis</div> <div>55674</div>	<div>Tópicos Especiais</div> <div>65503</div>
<div>Matemática Aplicada a SI</div> <div>16835</div>	<div>Prot. de Interc. de Redes de Computadores</div> <div>26674</div>	<div>Psicologia do Trabalho</div> <div>36503</div>	<div>Programação para Web I</div> <div>46674</div>	<div>Programação para Web II</div> <div>561006</div>	<div>Estágio</div> <div>65354</div>
					<div>X300</div>

A disciplina

■ Objetivo

- Compreender os conceitos do paradigma da programação orientada a objetos e aplicá-los, usando a linguagem orientada a objetos Java

■ Conteúdo

- Sintaxe da linguagem Java
- Modelo orientado a objetos
 - classe, interface, herança, relacionamento, etc
- Interface Gráfica do Usuário (swing)
- Desenvolvimento usando arquitetura em camadas

Avaliação

- 2 Provas (100 + 100) = 200
- 2 Trabalhos (100 + 100) = 200
- Total = 400

- Aprovação
$$\text{media} = (p1 + p2 + t1 + t2) / 4 \quad (\text{media} \geq 70)$$

- Bônus:
If media ≥ 70 and “fez todos os questionários”
$$\text{media} = \text{media} + 0.5$$

resumo

<http://lattes.cnpq.br/2656274212155774>



Fausto Vêras Maranhão Ayres

🌐 Endereço para acessar este CV:
<http://lattes.cnpq.br/2656274212155774>

📄 ID Lattes: **2656274212155774**

⚙️ Última atualização do currículo em 26/01/2021

É graduado em Engenharia Civil pela Universidade Santa Úrsula-RJ e mestre e doutor em Informática pela PUC-Rio. Foi professor da PUC-Rio, UENF-RJ, IFF-RJ e CEFET-RJ. É professor titular do IFPB (Instituto Federal da Paraíba) / Campus João Pessoa, onde tem lecionado nos cursos superiores de Tecnologia em Sistemas para Internet e de Tecnologia em Geoprocessamento e coordenado projetos de pesquisa aplicada. Exerceu cargos de Coordenador da Unidade Acadêmica de Informática e de Diretor de Inovação Tecnológica (Reitoria/PRPIPG). Tem experiência na plataforma Java em desenvolvimento orientado a objetos, persistência de objetos, desenvolvimento web, sistema de informação geográfica, tdd, sistema de recuperação de informação, banco de dados relacional, nosql e fulltext. **(Texto informado pelo autor)**