BRTPROO Programação Orientada a Objetos



Prof. Dr. João Paulo Lemos Escola Copyright© 2025



CÂMPUS BRT

1- IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas **Componente Curricular:** Programação Orientada a Objetos

Semestre:		Código:		Tipo:
4°		BRTPROO		Obrigatório
N° de docentes:	Nº aulas semanais:	Total de aulas:	C.H. Ensino: 60,0	
2	4	80	Total de horas: 60,0	
(integral)				
Abordagem Metodológica:		Uso de laboratório ou outros ambientes além da sala de aula?		
T() P(X) ()T/P		() SIM () NÃO C.H.: 60,0h		
Qual(is): Laboratório de informática, Ambiente Virtual de Aprendizagem.				

2- GRUPOS DE CONHECIMENTOS ESSENCIAIS DO CURRÍCULO DE REFERÊNCIA

Específico / Algoritmos e Programação

3 - EMENTA:

A disciplina apresenta os conceitos para o desenvolvimento de sistemas de software baseados no paradigma orientado a objetos.

4 - OBJETIVOS:

Compreender os conceitos de orientação a objetos. Desenvolver aplicativos com uma linguagem orientada a objetos aplicando suas principais características e recursos.

5 - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- Classes e objetos;
- Atributos e métodos:
- Encapsulamento e visibilidade;
- Polimorfismo:

Herança;

2004. 1124 p.

- Interfaces: Exceções;
- Eventos:
- Acesso a banco de dados:
- Desenvolvimento de aplicações utilizando o paradigma de orientação a objetos.

6 - BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DEITEL, P.; DEITEL, H. Java como programar. 8. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010. 1144 p. ROBINSON, S. et al. Professional C# programando: de programador para programador. São Paulo: Pearson Education,

SILVA FILHO, A. M. da. Introdução à programação orientada a objetos com C++. Rio de Janeiro: Elsevir, 2010. 283 p.

7 - BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

ASCENCIO, A. F. G.; CAMPOS, E. A. V. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal, C/C++ e Java. 3. ed. São Paulo: Pearson Education, 2012. 569 p.

BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. UML: guia do usuário. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 521 p. PREISS, B. R. Estruturas de dados e algoritmos: padrões de projetos orientados a objetos com Java. Rio de Janeiro: Câmpus,

2000. 566 p. SHARP, J. Microsoft Visual C# 2010: passo a passo. São Paulo: Bookman, 2011. 775 p.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de *software*. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 529 p.

Objetivos do Docente

- Capacitar os alunos a:
 - Desenvolver projetos práticos em Java;
 - Utilizando Orientação a Objetos;
 - Arquitetura MVC: Model, View, Controller;
 - ORM Hibernate;
 - Aprimorar a lógica;
 - Ganhar dinheiro com projetos freelance;
 - Aprimorar o currículo para o mercado de trabalho.

Formato das Aulas

- Teórico/práticas:
 - Aulas teóricas;
 - Aulas práticas com exercícios;
 - Aulas práticas de correções dos exercícios.
- Laboratório de Informática;
- Terças-feiras: **laboratório F**.

Atendimento ao Aluno

- Terças-feiras:
 - Laboratório F

- Todos estão convidados;
- Tirar dúvidas, solicitações de ajuda, correção de exercícios, conselhos profissionais etc.

Avaliações

- P1 (peso 3)
 - Avaliação prática, com consulta;
 - Por volta da 10^a semana de aulas.
- P2 (peso 7)
 - Avaliação prática, com consulta;
 - penúltima semana de aulas.

GitHub

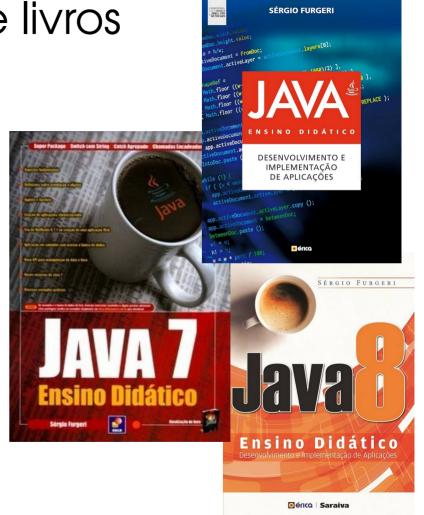
- Plataforma de hospedagem de código-fonte;
- Utiliza o software GIT para controle de versão;
- O quanto antes, crie sua conta, pois utilizaremos para armazenar os projetos desenvolvidos em aula;
- Repositório do professor:

github.com/jpescola



Sugestões de livros

- Autor: Sérgio Furgeri
- Vantagens:
 - Livro muito fácil de ler;
 - Didático;
 - Direto ao ponto;
 - Poucas páginas.



Material adicional

- Aulas do curso EAD de Java 2022:
 - https://bit.ly/cursojavajp

- **Atenção:** As aulas em vídeo **não** contemplam todo o conteúdo que será apresentado em aula, entretanto:
 - Devem ser úteis aos que pretendem ser aprovados na disciplina;
 - Podem ajudar a esclarecer possíveis dúvidas;
 - Forma de rever alguns conteúdos.

Sucesso!

• Desejo sucesso a todos no presente semestre.

