

Programação Orientado a Objetos - POO

Prof. Msc. Rodrigo Nascimento



Prof. Msc. Rodrigo Nascimento

- Bacharelado em Ciência da Computação;
- Mestre em Computação Aplicada com Ênfase em tecnologias agrícolas,
 Modelagem Matemática e Bioinformática;
- Discente de Doutorado em Ciência de Dados e Inteligência Artificial pela PUCPR;

- Desenvolvedor desde 2011;
- Professor desde 2019;
- E-mail: rodrigo.nascimento@sebsa.com.br
- Website: www.cienciaecomputacao.com

Avisos

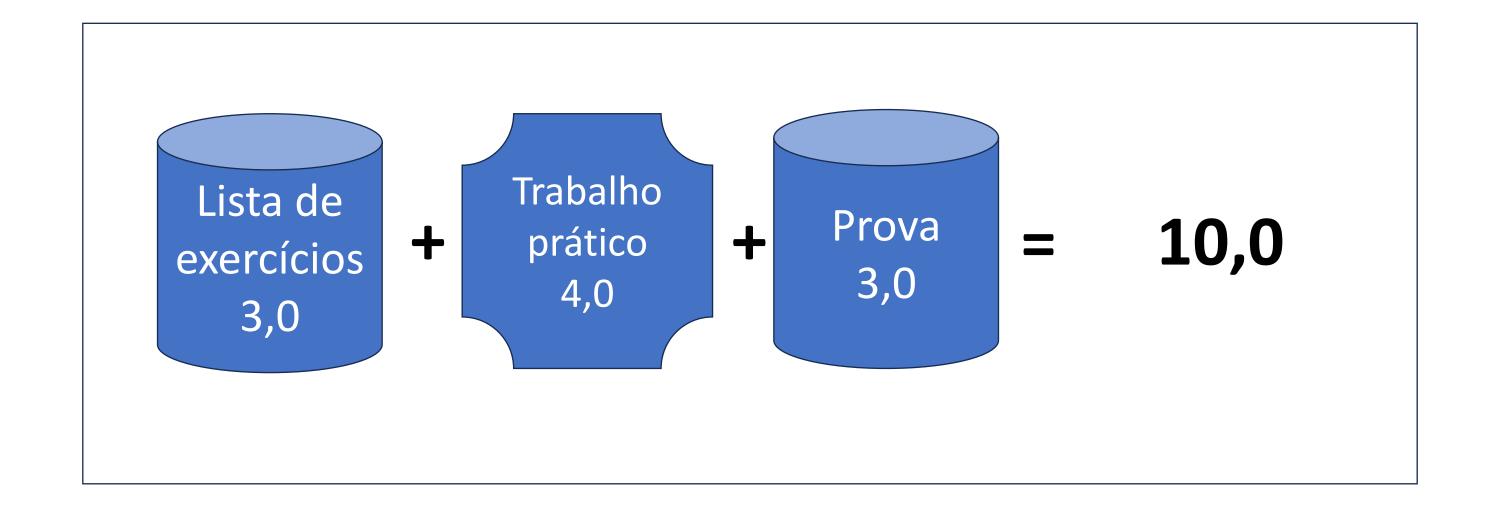
- Encontros:
 - Segunda-feira (das 19h às 20:40 e 21:00 às 22:40);
- Durante as aulas:
 - Coloquem os celulares no silencioso e guarde o celular na mochila/bolsa;
 - Façam anotações do conteúdo no papel;
 - Perguntem e tirem duvidas;

Trabalhos

- · Não é permitido cópia de trabalho;
- Atenção aos prazos de entrega!

Provas

• Dividido em duas etapas:



Objeto de estudo

 Fundamentos da programação no Paradigma orientado a objetos para o desenvolvimento de software, com implementarão em linguagem de Programação orientado a objetos;



Princípio das aulas

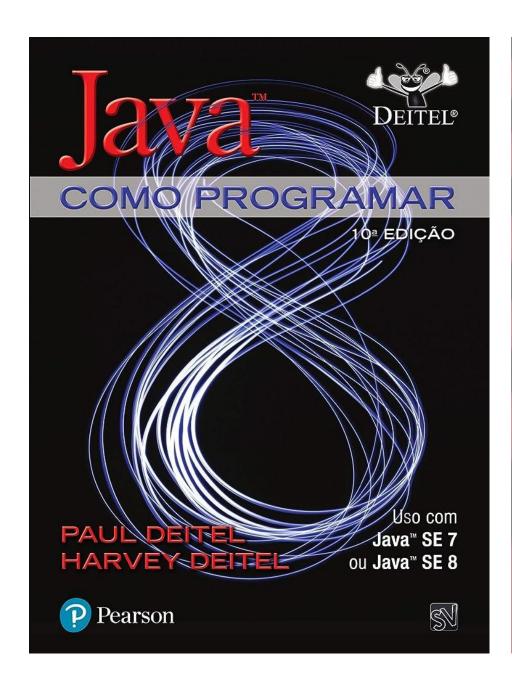
Ementa da disciplina

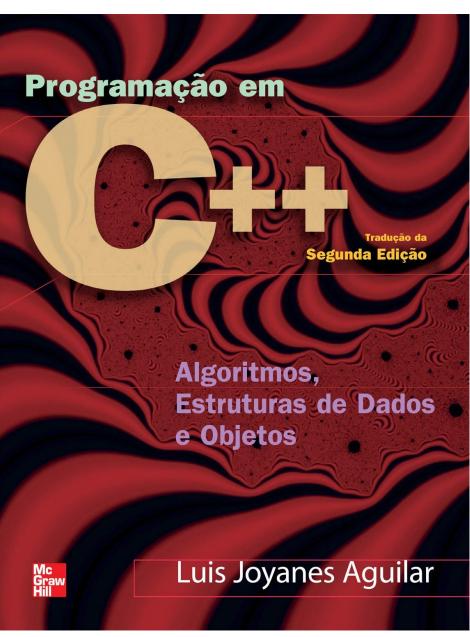
- Introdução e conceitos da programação orientada a objetos (POO) Conversão de tipos.
- Semelhanças e diferenças entre programação estruturada e POO.
- Classe. Objetos. Instanciação de objetos. Construtores, atributos e métodos de classe e instância. Vetores e Matrizes (Arrays).
- Encapsulamento: modificadores de acesso.
- Herança.
- Sobrecarga e sobrescrita de métodos.
- Polimorfismo.
- Classes abstratas.
- Interfaces.
- Exceções.
- Linguagens de POO.
- Ambientes de POO.

Introdução a disciplina de Inteligência Artificial

- Eclipse / Netbeans / intellij IDEA;
- OpenJDK;
- LLVM;
- GCC;
- Git;

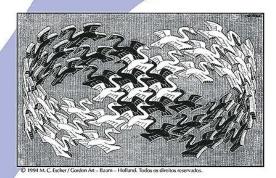
Livros que usaremos durante as aulas





Padrões de Projeto

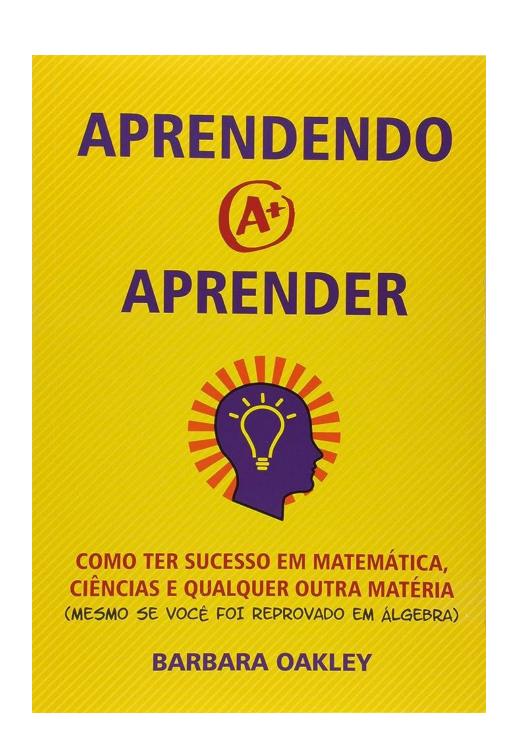
Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos



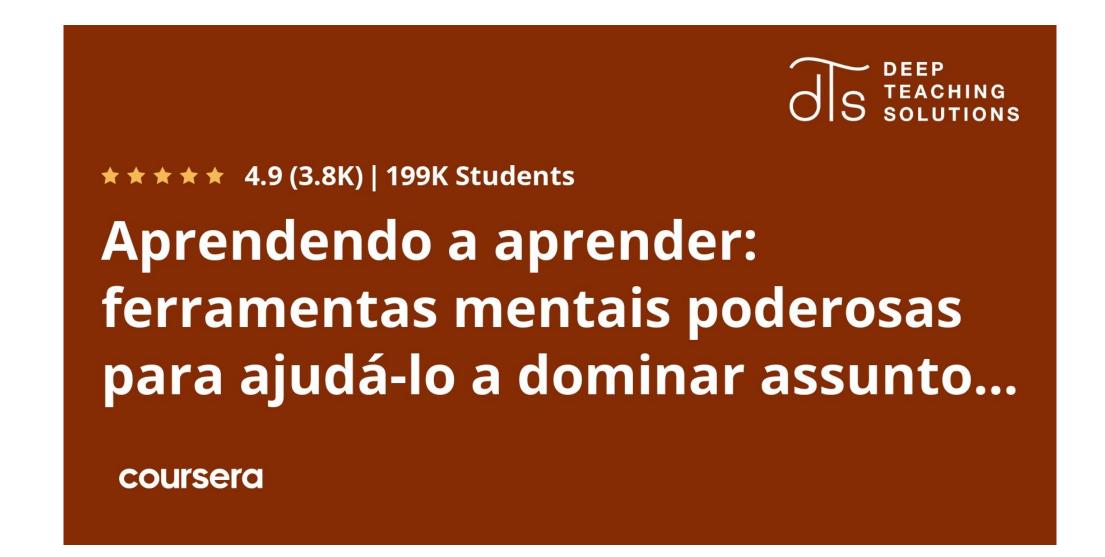
ERICH GAMMA
RICHARD HELM
RALPH JOHNSON
JOHN VLISSIDES



Aprendendo a aprender



https://www.coursera.org/learn/aprender



Obrigado!!!