

PLANO DE ENSINO

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

I – Ementa

Programação baseada no paradigma da orientação a objetos.

II – Objetivos Gerais

Apresentar a orientação a objetos utilizando uma linguagem de programação, bem como uma ferramenta para a implementação de software.

III – Objetivos Específicos

Disseminar os princípios da Orientação a Objetos, aplicando-os através de da linguagem de programação Java. Ao término desta disciplina o aluno deverá demonstrar compreensão dos aspectos fundamentais do paradigma.

IV – Competências

Compreender os conceitos fundamentais da programação orientada a objetos. Apropriar-se dos recursos básicos da linguagem Java para implementar produtos de software utilizando a orientação a objetos. Entender a transposição de um algoritmo para uma ferramenta de implementação.

V – Conteúdo Programático

Introdução a orientação a objetos;

Classe, Atributos e Métodos;

Objetos;

Encapsulamento;

Herança;

Método Construtor;

Polimorfismo;

Estruturas de Controle;

Classe Abstrata;

Interface;

Exceções;

Threads.

VI – Estratégias de trabalho

A disciplina é ministrada por meio de aulas expositivas, metodologias ativas e diversificadas apoiadas no plano de ensino. O desenvolvimento dos conceitos e conteúdos ocorre com apoio de propostas de leituras de livros e artigos científicos básicos e complementares, exercícios, discussões em fórum e/ou chats, sugestões de filmes, vídeos e demais recursos audiovisuais. Com o objetivo de aprofundar e enriquecer o domínio dos conhecimentos e incentivar a pesquisa, o docente pode propor trabalhos individuais ou em grupo, palestras, atividades complementares e práticas em diferentes cenários, que permitam aos alunos assimilarem os conhecimentos essenciais para sua formação.

VII – Avaliação

A avaliação é um processo desenvolvido durante o período letivo e leva em conta todo o percurso acadêmico do aluno, como segue:

Acompanhamento de frequência;

Acompanhamento de nota;

Desenvolvimento de exercícios e atividades;

Trabalhos individuais ou em grupo;

Estudos disciplinares;

Atividades complementares.

A avaliação presencial completa esse processo. Ela é feita no polo de apoio presencial no qual o aluno está matriculado, seguindo o calendário acadêmico.

Estimula-se a autoavaliação, por meio da autocorreção dos exercícios, questionários e atividades, de modo que o aluno possa acompanhar sua evolução e rendimento escolar, possibilitando, ainda, a oportunidade de melhoria contínua por meio de revisão e feedback.

VIII – Bibliografia

Básica

ALVES, W. P. *Java 2 - Programação Multiplataforma*. São Paulo: Ed. Érica, 2006.

HORSTMANN, C. *Conceitos de computação com o essencial de Java*. São Paulo: Ed. Bookman. Porto Alegre, 2005.

SANTOS, R. *Introdução à programação orientada a objetos usando Java /* Campus. Rio de Janeiro, 2003.

Complementar

ANSELMO, F. *Aplicando lógica orientada a objetos em Java*. 2. ed. São Paulo: Visual Books.

ARAÚJO, E. C. *Orientação a objetos com Java*. São Paulo: Ed. Visual Books, 2008.

DEITEL, H. M. *Java: como programar*. São Paulo: Ed. Pearson, 2005.

HARBOUR, J. *Programação de Games com Java*. São Paulo: Cengage, 2010.

SIERRA, K. *Use a cabeça Java*. São Paulo: Ed. Alta Books, 2005.

Softwares

Eclipse: <http://www.eclipse.org/downloads/>

Netbeans: <http://www.netbeans.org/>

JBuilder: <http://www.codegear.com/downloads/free/jbuilder>

BlueJ:

<http://www.bluej.org/download/download.html>

<http://www.bluej.org/tutorial/tutorial-portuguese.pdf>



Apostila

<http://www.caelum.com.br/apostilas/>