

Disciplina	Curso	Semestre
Programação Modular	Engenharia de Software	2024/2º
Professor		
Hugo de Paula (hugo@pucminas.br)		

2023																																		
Fevereiro							Março							Abril							Maio							Junho						
S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D
		01	02	03	04	05			01	02	03	04	05						01	02	01	02	03	04	05	06	07				01	02	03	04
06	07	08	09	10	11	12	06	07	08	09	10	11	12	03	04	05	06	07	08	09	08	09	10	11	12	13	14	05	06	07	08	09	10	11
13	14	15	16	17	18	19	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25	26	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
27	28						27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				26	27	28	29	30			

SEGUNDA-FEIRA	QUARTA-FEIRA
<b>Fevereiro 5</b> <b>1</b> Apresentação do curso, Introdução à Programação Orientada para Objetos. Modularização.	<b>7</b> <b>2</b> Fatores de qualidade. Erros de software. Introdução ao Java. Revisão de AED 1.
<b>12</b> Carnaval – Recesso	<b>14</b> Quarta-feira de Cinzas
<b>19</b> <b>3</b> Classes e objetos. Construtores.	<b>21</b> <b>4</b> Modularidade. Information Hiding Principle. Encapsulamento. Coesão/Acoplamento.
<b>26</b> <b>5</b> Membros estáticos e classes estáticas. Membros Final. Destrutores e coleta de lixo.	<b>28</b> <b>6</b> Teste unitário no ciclo de desenvolvimento. JUnit test cases.
<b>Março 4</b> <b>7</b> JUnit. Setup/TearDown, Helper methods.	<b>6</b> <b>8</b> Reuso por delegação: Associação, agregação e composição.
<b>11</b> <b>9</b> Classes de associação. Navegabilidade, multiplicidade e codificação de relações.	<b>13</b> <b>10</b> Herança. Construtores em classes estendidas. Static, final e modificadores de acesso.
<b>18</b> <b>11</b> Polimorfismo: sobrecarga e coerção. Sobreposição de métodos (override).	<b>20</b> <b>12</b> Polimorfismo universal de inclusão.
<b>25</b> Semana Santa – Recesso	<b>27</b> Semana Santa – Recesso
<b>Abril 1º</b> <b>13</b> Aula de exercícios	<b>3</b> <b>14</b> Prova 1
<b>8</b> <b>15</b> Classes abstratas.	<b>10</b> <b>16</b> Interfaces.
<b>15</b> <b>17</b> Arquivos em Java. Serialização de Objetos.	<b>17</b> <b>18</b> Desenvolvimento Web com SpringBoot.

SEGUNDA-FEIRA	QUARTA-FEIRA
22 <b>19</b> Desenvolvimento Web com SpringBoot.	24 <b>20</b> Princípios SOLID.
29 <b>21</b> Princípios SOLID.	<b>Maio 1º</b> Dia do Trabalho
6 <b>22</b> Polimorfismo universal paramétrico. Coleções: implementação e significado. Iterator.	8 <b>23</b> Coleções: List, ArrayList, Queue, Stack, Set, HashSet, Map e HashMap.
13 <b>24</b> Aula de exercícios	15 <b>25</b> Prova 2
20 <b>26</b> Java streams: filter, map, reduce.	22 <b>27</b> Java streams: Predicates, Consumers. Expressões Lambda e referências para métodos.
27 <b>28</b> Programação defensiva. Tratamento de erros.	29 <b>29</b> Exceções: criação, lançamento, propagação e tratamento.
<b>Junho 3</b> <b>30</b> Frameworks gráficos em Java: Frames, Containers, e Components.	5 <b>31</b> Frameworks gráficos em Java: Mecanismos de tratamento de eventos.
10 <b>32</b> Padrões criacionais.	12 <b>33</b> Padrões comportamentais.
17 <b>34</b> Padrões arquiteturais.	19 <b>35</b> Aula de exercícios
24 <b>36</b> Prova 3	26 <b>37</b> Aula de revisão.
<b>Julho 1º</b> <b>38</b> Reavaliação	3 <b>39</b>