

Disciplina	Curso	Semestre
Programação Modular	Engenharia de Software	2023/2º
Professor		
Hugo de Paula (hugo@pucminas.br)		

2023																											
Agosto							Setembro							Outubro							Novembro						
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	06						01	02	03					01			01	02	03	04	05		01
07	08	09	10	11	12	13	04	05	06	07	08	09	10	02	03	04	05	06	07	08	06	07	08	09	10	11	12
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	09	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26
28	29	30	31				25	26	27	28	29	30		23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30			
														30	31												

SEGUNDA-FEIRA	SEXTA-FEIRA
Julho 31	Agosto 4
Recesso	Apresentação do curso, Introdução à Programação Orientada para Objetos. Modularização.
7	11
Fatores de qualidade. Erros de software. Introdução ao Java. Revisão de AED 1.	Classes e objetos. Construtores e Encapsulamento.
14	18
Membros estáticos e classes estáticas. Membros Final. Destrutores e coleta de lixo.	<i>Test driven development</i> – TDD e Teste unitário no ciclo de desenvolvimento.
21	25
<i>Test driven development</i> – JUnit.	Associação, agregação e composição.
28	Setembro 1º
Herança. Construtores em classes estendidas. Static, final e modificadores de acesso.	Polimorfismo: sobrecarga e coerção. Sobreposição de métodos (override).
4	8
Polimorfismo universal de inclusão.	Classes abstratas e Interfaces.
11	15
Interfaces.	Aula de exercícios
18	22
Prova 1	Arquivos em Java. Serialização de Objetos.
25	29
Desenvolvimento Web com SpringBoot	Desenvolvimento Web com SpringBoot
Outubro 2	6
Programação defensiva. Tratamento de erros.	Exceções: criação, lançamento, propagação e tratamento.
9	13
Concorrência: ciclo de vida da Thread. Classe Thread e interface Runnable.	Recesso
16	20
Concorrência: sincronização e semáforos. Executors e ThreadPool.	Concorrência: ThreadPool.
23	27
Polimorfismo universal paramétrico. Coleções: implementação e significado. Iterator.	Coleções: List, ArrayList, Queue, Stack, Set, HashSet, Map e HashMap.
30	Novembro 3
Aula de exercícios	Prova 2

SEGUNDA-FEIRA	SEXTA-FEIRA
6 Java streams: filter, map, reduce 27	10 Java streams: Predicates, Consumers. Expressões Lambda e referências para métodos. 28
13 Frameworks gráficos em Java: Frames, Containers, e Components. 29	17 Frameworks gráficos em Java: Mecanismos de tratamento de eventos. 30
20 Princípios SOLID. Introdução aos padrões de projeto. 31	24 Padrões criacionais. 32
27 Padrões comportamentais. 33	Dezembro 1º Padrões arquiteturais. 34
4 Aula de exercícios 35	8 Nossa Senhora da Conceição
11 Prova 3 36	15 Aula de revisão. 37
18 Reavaliação 38	22 Recesso