



CK0235

Técnicas de Programação I

Informações sobre a disciplina

José Antonio F. de Macêdo
jose.macedo@dc.ufc.br

O Professor

- José Antonio Fernandes de Macêdo
 - Graduação - PUC-RIO
 - Mestrado em Banco de Dados - PUC-RIO
 - Doutorado Sanduiche em Banco de Dados - PUC-RIO, ENST-Bretagne (França), EPFL (Suíça)
 - Pos-Doutorado - EPFL (Suíça) – 3 anos
 - Linha de Pesquisa
 - Processamento de Dados em Larga Escala (Big Data)
 - Gerenciamento de Dados Espaço-Temporal
 - Gerenciamento de Dados em Nuvem Computacional

Comunicação

- Utilizaremos o SIGAA
 - Acessar os conteúdos da disciplina
 - Enviar os trabalhos
- WhatsApp
 - [Comunicações gerais](#)
 - <http://bit.ly/2020tecprog>

Assistente e Monitores

- Professor

- Contato: jose.macedo@dc.ufc.br

- Usar **[TecProg20]** no subject

- Horário de atendimento: agendar

- Assistente

- Lucas Peres

- Horário de atendimento: a definir

Objetivo do Curso

- Ao final desta disciplina, o aluno deverá ser capaz de:
 - Aplicar técnicas para modelagem e programação orientado a objetos no desenvolvimento de sistemas;
 - Usar a linguagem Java para desenvolvimento de programas orientados a objetos;
 - Aplicar os Padrões de Projeto no desenvolvimento de sistemas.

Metodologia de Ensino

- Para cada tópico teremos:
 - Aula teórica
 - Exercícios Teóricos
 - Laboratórios Práticos
- Realização de Projeto Final
 - Aplicar os conhecimentos estudados nos tópicos
 - Aprender a trabalhar em equipe

Projeto Final



- **Objetivo:**

- Implementar um sistema com grau de complexidade médio utilizando a linguagem Java, visando aplicar os conceitos aprendidos na disciplina;
- Será proposto pelo professor alguns problemas a serem solucionados;

- **Avaliação:**

- O projeto final será avaliado em diversas etapas a serem definidas pelo professor;
- Cada grupo fará duas apresentações orais sobre o projeto final, as quais contarão para avaliação;

Universidade Federal do Ceará - Técnicas de Programação I

Data	Dia	#Aula	Conteúdo
18-fev	3	1	Objeto, Classe, Encapsulamento
20-fev	5	2	Java: Introdução a Java, Classe e Objetos
25-fev	3	3	Carnaval
27-fev	5	4	Carnaval
3-mar	3	5	Java: Estruturas Básicas, Métodos Construtores e Operacionais
5-mar	5	6	Hands On: Laboratório 1
10-mar	3	7	Java: Herança, Classe Abstrata, Interface, Pacote Padrão
12-mar	5	8	Hands On: Laboratório 2
17-mar	3	9	Hands On: Laboratório 3
19-mar	5	10	Feriado São José
24-mar	3		Java: Polimorfismo
26-mar	5	11	Hands On: Laboratório 4
31-mar	3	12	Prova 1
2-abr	5	13	Padrao de Projetos: Introdução
7-abr	3	14	Hands On: Laboratório 5
9-abr	5	15	Recesso Escolar - Semana Santa
14-abr	3	16	Padrao de Projetos: Decorator/Composite
16-abr	5	17	Padrao de Projetos: MVC
21-abr	3	18	Feriado Nacional - Dia de Tiradentes
23-abr	5		Java:Collections
28-abr	3	19	Java:Tratamento de Exceções
30-abr	5	20	Java: Entrada e Saida
5-mai	3	21	Java: Generics
7-mai	5	22	Java: Interface Gráfica
12-mai	3	23	Hands On: Laboratório 6/Projeto Final
14-mai	5	24	Hands On: Laboratório 7/Projeto Final
19-mai	3	25	Hands On: Laboratório 8/Projeto Final
21-mai	5	26	Hands On: Laboratório 9/Projeto Final
26-mai	3		Hands On: Laboratório 10/Projeto Final
28-mai	5	27	Hands On: Laboratório 11/Projeto Final
2-jun	3	28	Hands On: Laboratório 12/Projeto Final
4-jun	5	29	Prova 2
9-jun	3	30	Apresentação Projeto Final
11-jun	5	31	Apresentação Projeto Final
16-jun	3	32	Apresentação Projeto Final
18-jun	5	33	Apresentação Projeto Final
23-jun	3	34	Apresentação Projeto Final
25-jun	5	35	Fim do Período Letivo

Bibliografia

- Principal

- Java Tutorial – www.java.com

- Auxiliar

- Utilizando UML e Padrões (3a edição), Craig Larman, Bookman, 2007.
 - Java in a Nutshell (5a edição), David Flanagan, 2005
 - Design Patterns Erich Gamma et al., 1994
 - Object-Oriented Software Construction (2nd Edition), Bertrand Meyer, Prentice Hall PTR, 1997

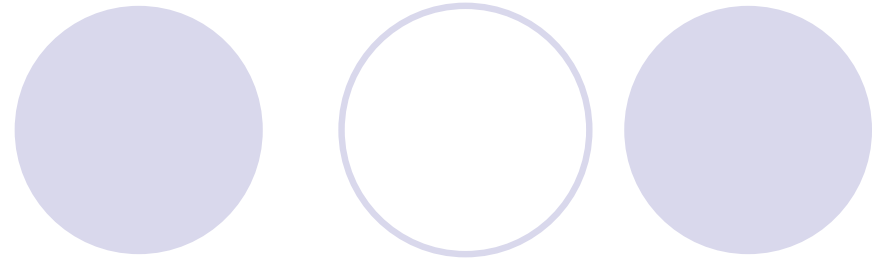
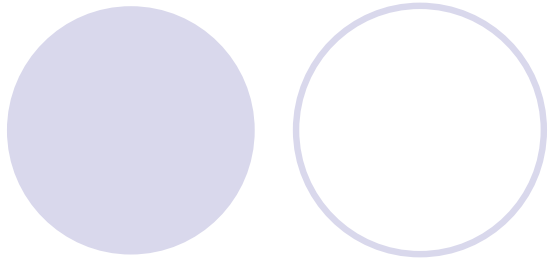
Avaliação



- Os alunos serão avaliadas de acordo com os mecanismos listados abaixo:
 - LB: 13 Laboratórios práticos individuais;
 - PF: 1 Projeto Final em grupo
 - PR: 2 provas;
 - AF: 1 Avaliação Final;

Calculo da Nota

- Média_1 = $(2 * \text{Média Labs}) + (4 * \text{PF}) + (4 * \text{Média PRs}) / 10$
 - Se Média_1 ≥ 7.0 então Passou
Se Média_1 < 7.0 então Fazer Prova Final
- Média Final = $[\text{Média}_1 + (2 * \text{AF})] / 3$
 - Se Média Final ≥ 5.0 então Passou



OBRIGADO !!