

Plano de Ensino – 2016/1

1. IDENTIFICAÇÃO

Professor(a):	JOYCE MIRANDA DOS SANTOS										Setor de Lotação:			GEAS	
Curso:	Técnico de Nível Médio Subseqüente em Informática					Disciplina:	Linguagem de Programação III					Semestre:	1	ANO	2016
Titulação:			Graduação				Especialização		x		Mestrado				Doutorado
Reg. de Trab.	x	DE		40 h		20 h	Turno:		MAT	x	TARDE	x	NOITE		
Atuação:					Ensino Médio		x		Ensino Técnico		x		Ensino Superior		
C.h. Semestral	100	C.h. Semanal			5	Pré-Requisito		-	Turma		20161.148.4N		Turno	Noturno	

2. PERFIL PROFISSIONAL DO CURSO

O técnico egresso deverá ser capaz de desempenhar as seguintes funções: Modelar e especificar problemas do mundo real, com uso de técnicas de análise e projetos de sistemas; Auxiliar o analista na elaboração de projetos e desenvolvimento de sistemas; Elaborar e prestar manutenção em programas de computadores comerciais e industriais; Construir e manter banco de dados garantindo os aspectos de segurança, integridade e recuperação da informação; Analisar, selecionar e estimar custos de hardware e software para o desenvolvimento de sistemas computacionais; Dar suporte na instalação e utilização de aplicativos em geral. Esses profissionais deverão desenvolver as seguintes características: Capacidade de empreendimento, criatividade, comunicação e trabalho em equipe; Capacidade para aplicar seus conhecimentos de forma autônoma, ética e inovadora, acompanhando a evolução dos setores produtivos e contribuindo na busca de soluções nas áreas aplicadas; Compreensão crítica e humana do mundo e da sociedade.

3. OBJETIVOS/COMPETÊNCIAS

Objetivo Geral

Capacitar os alunos com a sintaxe fundamental de uma linguagem orientada a objetos para aplicar os conhecimentos adquiridos no desenvolvimento de projetos para resolver problemas reais.

Objetivos Específicos:

- Compreender aspectos fundamentais da linguagem;
- Entender as estruturas básicas para manipulação de dados da linguagem;
- Criar aplicações reais utilizando o paradigma de orientação a objetos.

4. EMENTA

Aspectos conceituais do paradigma de programação orientado a objetos; Aplicação dos conceitos usando uma linguagem de programação orientada a objetos; Projeto de soluções usando programação orientada a objetos.

5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Aspectos conceituais do paradigma de programação orientado a objetos: Classes; Objetos; Construtores/Destrutores; Troca de mensagens; Sobrecarga; Encapsulamento; Pacotes; Modificadores de acesso; Troca de mensagens; Associação entre classes; agregação e composição; Herança; Polimorfismo; Classes abstratas e interfaces.
- Aplicação dos conceitos usando uma linguagem de programação orientada a objetos: Sintaxe básica da linguagem; Codificação dos conceitos de orientação a objetos; Manipulação de Coleções; Tratamento de exceções; Manipulação de arquivos; Programação com Threads.
- Projeto de soluções usando programação orientada a objetos: Aplicação do padrão de projeto MVC (Model View Controller); Criação de interfaces gráficas; Interação com banco de dados

6. METODOLOGIA		
O conteúdo programático será desenvolvido utilizando: apresentação de material bibliográfico contendo os assuntos abordados, estudo dirigido, resolução de listas e discussão em sala de aula.		
7. AVALIAÇÃO		
Instrumentos		
A avaliação será conduzida de forma cumulativa, através de provas, listas, seminários e atividades de pesquisa.		
Critérios		
$(AV1 + AV2 + AV3 + 2*PROJ)/5$		
8. BIBLIOGRAFIA		
Básica:		
<ul style="list-style-type: none"> JAVA: como programar. 8 ed. DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey. SÃO PAULO: PEARSON EDUCATION DO BRASIL, 2010 JAVA: FUNDAMENTOS, SWING E JDBC 2: FUNDAMENTOS, SWING E JDBC. 2 ed. MECENAS, IVAN. RIO DE JANEIRO: ALTA BOOKS, 2005 		
Complementar:		
-		
9. Cronograma		
E	Data	Conteúdo
1.	04/02/2016	Apresentação da Disciplina; Aspectos fundamentais da Plataforma Java. Configuração de Ambiente.
2.	11/02/2016	Sintaxe Básica da Linguagem JAVA
3.	16/02/2016	Exercícios
4.	18/02/2016	Fundamentos de Programação Orientada a Objetos (POO): classes, objetos
5.	23/02/2016	POO: definição de métodos
6.	25/02/2016	POO: construtores, sobrecarga
7.	01/03/2016	POO: modificadores de acesso; encapsulamento
8.	03/03/2016	Avaliação
9.	08/03/2016	POO: herança; polimorfismo
10.	10/03/2016	POO: interface
11.	15/03/2016	Pacotes: Organizando classes e bibliotecas; Ferramentas: jar e javadoc
12.	17/03/2016	Pacotes: java.lang: Object, String, Math
13.	22/03/2016	Tratamento de Exceções
14.	24/03/2016	Avaliação
15.	29/03/2016	POO: Array de referências
16.	31/03/2016	POO: Collections framework
17.	05/04/2016	Interface Gráfica - Pacote Swing; Manipulação de Eventos
18.	07/04/2016	Padrão de Projeto MVC; Modelo DAO
19.	12/04/2016	Banco de Dados (BD) - JDBC

20.	14/04/2016	Interação BD + Interface Gráfica: inserção + consulta
21.	19/04/2016	Interação BD + Interface Gráfica: alteração + exclusão
22.	26/04/2016	Avaliação
23.	28/04/2016	Especificação Projeto Final (PF): Preenchimento de Proposta
24.	03/05/2016	PF: Diagrama de Classes; Modelagem do BD
25.	05/05/2016	PF: Protótipo das interfaces
26.	10/05/2016	Implementação PF
27.	12/05/2016	Entrega Parcial I
28.	17/05/2016	Implementação PF
29.	19/05/2016	Entrega Parcial II
30.	24/05/2016	Implementação PF
31.	02/06/2016	Entrega Parcial III
32.	07/06/2016	Implementação PF
33.	09/06/2016	Entrega Parcial IV
34.	14/06/2016	Implementação PF
35.	16/06/2016	Entrega Parcial V
36.	21/06/2016	Defesa Projeto Final
37.	23/06/2016	Defesa Projeto Final - Cont.
38.	28/06/2016	Encerramento Disciplina

Manaus, 03 de fevereiro de 2016.

Gerente/Coordenador

Professor

Pedagoga