

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS CAMPUS MANAUS CENTRO



Plano de Ensino – 2017/2																	
1. IDENTIFICAÇÃO																	
Professor(a):	JOYCE MIRANDA DOS SANTOS						Set	Setor de Lotação:			DAIC						
Curso:	MÉD	10 S	DE NÍV UBSEQU RMÁTIC	JENTE		Discip	olina:	LINGUAGEM DE PROGRAM			AMAÇ	ÇÃO III Semestre:		2	ANO	2017	
Titulação:			Gradua	ção			Esp	oecialização	M		M	Mestrado x			Doutorado		
Reg. de Trab.	x	DE	Ξ	40 h		2	20 h	Turno:		MAT		x	TARDE x			NOITE	
Atuação:				En	nsino Médio			х	E	Ensino Técnico			x i		Ensino Superior		
C.h. Semestral	100	١	C.h. Ser	nanal	5	5	Pré-F	Requisito	-	- Turma		20172.148.4N		4N -	Turno	١	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

Habilitar os alunos no desenvolvimento de soluções computacionais baseadas no paradigma de programação orientada a objetos.

Objetivos Específicos:

- Compreender as características do paradigma de programação orientada a objetos;
- Desenvolver soluções computacionais baseadas no paradigma de programação orientada a objetos utilizando uma linguagem de programação de alto nível.

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.
- 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, desenvolvimento e implementação de projetos e discussão em sala de aula.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS CAMPUS MANAUS CENTRO



7. AVALIAÇÃO

Instrumentos

A avaliação será conduzida de forma cumulativa, através de provas, listas, seminários, atividades de pesquisa e desenvolvimento de projetos.

Critérios

(AE + AP1 + AP2 + TI1 + TI2)/5

AE: Avaliação Escrita. **AP**: Avaliação Prática. **AP**: Avaliação Prática. **TI**: Tarefas de Implementação.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica:

- 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:

- Apostila Java e Orientação a Objetos. Caelum. https://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos
- Material da disciplina trabalhado em sala de aula. https://github.com/joyceMiranda/lpooClasses

- Iviaterial da disciplina trabalitado em sala de adía. <u>Inteps.//github.com/joyce/villanda/ipooclasses</u>						
Е	Data	Conteúdo				
1.	26.07.2017 27.07.2017	Apresentação do Plano de Ensino da Disciplina. Aspectos fundamentais da Plataforma Java.				
2.	02.08.2017 03.08.2017	Sintaxe Básica da Linguagem JAVA.				
3.	09.08.2017 10.08.2017	Fundamentos de Programação Orientada a Objetos (POO): classes, objetos, construtores.				
4.	11.08.2017	Implementação de Exercícios.				
5.	16.08.2017 17.08.2017	POO: métodos, sobrecarga.				
6.	23.08.2017 24.08.2017	POO: modificadores de acesso, encapsulamento.				
7.	30.08.2017 31.08.2017	POO: Array de referências.				
8.	13.09.2017 14.09.2017	Implementação de Exercícios. Avaliação Escrita.				
9.	20.09.2017 21.09.2017	POO: Criação de coleções de referência com API Collections framework.				
10.	27.09.2017 28.09.2017	POO: herança.				
11.	04.10.2017 05.10.2017	POO: polimorfismo.				
12.	11.10.2017	POO: interface.				
13.	18.10.2017 19.10.2017	Implementação de Exercícios. Avaliação Prática.				
14.	26.10.2017 27.10.2017	Semana de Informática.				
15.	01.11.2017	API Gráfica OO: criação de interfaces.				
16.	08.11.2017 09.11.2017	API Gráfica OO: manipulação de eventos.				
17.	16.11.2017	Interação Banco de Dados + API Gráfica: inserção.				
18.	21.11.2017 23.11.2017	Interação Banco de Dados + API Gráfica: consulta.				



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS CAMPUS MANAUS CENTRO



19.	29.11.2017 30.11.2017	Interação Banco de Dados + API Gráfica: alteração.
20.	06.12.2017 07.12.2017	Interação Banco de Dados + API Gráfica: exclusão.
21.	13.12.2017 14.12.2017	Implementação de Exercícios. Avaliação Prática.
22.	19.12.2017	Prova Final.

		Manaus, 25 de julho de 2017.
Gerente/Coordenador	Professor	Pedagoga