

Plano de Ensino – 2018/1

1. IDENTIFICAÇÃO

Professor(a):	JOYCE MIRANDA DOS SANTOS						Setor de Lotação:	DAIC		
Curso:	TÉCNICO DE NÍVEL MÉDIO SUBSEQUENTE EM INFORMÁTICA			Disciplina:	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO			Semestre:	2	ANO 2018
Titulação:	Graduação		Especialização		Mestrado		x		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	80	C.h. Semanal	4	Pré-Requisito		-	Turma	20182.1897.2V	Turno	Vespertino

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.

7. AVALIAÇÃO

Instrumentos

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

Critérios

$(T1 + T2 + AE + AP + 2*PF)/6$

AE: Avaliação Escrita. AP: Avaliação Prática. AP: Avaliação Prática. TI: Tarefas de Implementação. PF: Prova Final.

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/alulasLPOO>

E	Data	Conteúdo
1.	30.07	Apresentação do Plano de Ensino da Disciplina. Paradigmas de Linguagens de Programação.
2.	06.08	Aspectos fundamentais da Plataforma Java.
3.	13.08	Sintaxe Básica da Linguagem JAVA.
4.	20.08	Fundamentos de Programação Orientada a Objetos (POO): classes
5.	27.08	POO: relacionamento entre classes: associação, agregação e composição
6.	03.09	POO: construtores; métodos; sobrecarga.
7.	10.09	POO: encapsulamento.
8.	17.09	POO: manipulação de coleção de objetos.
9.	24.09	Avaliação
10.	01.10	POO: herança, polimorfismo.
11.	08.10	POO: classes abstratas, interface
12.	15.10	POO: API gráfica - Especificação Projeto Final
13.	22.10	Interação Banco de Dados + API Gráfica: inserção, consulta.
14.	29.10	Interação Banco de Dados + API Gráfica: alteração, exclusão.
15.	05.11	Acompanhamento Projeto
16.	12.11	Avaliação
17.	19.11	Ajustes Projeto Final
18.	26.11	Defesa Projeto Final
19.	03.12	Defesa Projeto Final (cont.)
20.	10.12	Prova Final

Manaus, 24 de julho de 2018.

Gerente/Coordenador

Professor

Pedagoga