

Programação Orientada a objetos



- Aulas
- Avaliação
- Objetivo da disciplina
- Conteúdo
- Ambiente



- Sala
- Laboratório



Avaliação

Conceitos

- Presença
- Participação
- Trabalhos
- Exercícios
- Interesse
- Provas
 - Material e entrega de trabalhos e exercícios devem ser feitos pelo Moodle.
 - www.ifpr.in/moodle



Orientações

 Não é permitido a execução de outras atividades durante as aulas de laboratório.

 As atividades devem ser feitas individualmente ou conforme orientação.

Não é permitido jogos durante as aulas.

Não é permitido comer no laboratório.

- Saídas da sala devem ser comunicadas.
- Atenda o celular fora da sala de aula.
- Não ouvir músicas em sala ou laboratório pelo celular, mp3, etc...
- Nada de tocar violão ou qualquer outro instrumento em sala de aula ou no laboratório.



Objetivo

- Java
- Desenvolvimento de sistemas swing
- Orientação a objetos



Conteúdo

- Conceitos básicos
- Classe e Objeto
- Atributo e método
- Modificadores de acesso
- Construtores
- Herança
- Classes abstratas
- Métodos abstratos



Conteúdo

- Interfaces
- Sobrecarga
- Sobreposição
- Polimorfismo
- Tratamento de erros
- Testes de software
- Padrões de projeto

- Eclipse
- Java SDK 1.7



