



**UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL**

**ÁREA: CIÊNCIAS, MATEMÁTICA E COMPUTAÇÃO**  
**CURSO: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E**  
**DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS (STADS)**

**ANO / SEMESTRE: 2018-2**

**DISCIPLINA: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO COMERCIAL**  
**CÓDIGO: 204589**  
**PROFESSOR: CÁSSIO HUGGENTOBLE DE COSTA**

**CRÉDITOS: 4**  
**C/H TOTAL: 68**

**PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**1. EMENTA:**

A disciplina proporciona o desenvolvimento de sistemas de informação através do uso de uma linguagem de programação de grande utilização no mercado de trabalho

**2. OBJETIVOS**

**2.1 Geral**

O objetivo da disciplina é estimular o desenvolvimento de competências necessárias para o desenvolvimento de sistemas de informação utilizando uma linguagem de programação de grande utilização no mercado de trabalho, explorando os recursos de construção de interfaces gráficas, acesso e consultas a bancos de dados, geração de relatórios.

**2.2 Específicos**

- criar interfaces utilizando os recursos visuais do ambiente;
- dominar a linguagem de programação que dá suporte ao ambiente;
- identificar e utilizar os principais eventos, propriedades e métodos de cada objeto/controle;
- realizar a conexão com bases de dados;
- construir consultas utilizando SQL (Structured Query Language);
- gerar relatórios adequados às necessidades dos usuários;
- implementar sistemas de informação voltados a aplicações Mobile

**3 CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS**

- Definição e elaboração de projetos

- Projeto da camada de domínio
- Projeto da camada de Interface
- Persistência de dados: C# SQL
- Persistência de dados: Mapeamento Objeto-Relacional

#### 4 DESENVOLVIMENTO

AULA	PROGRAMA
1 27/07	Apresentação da disciplina e planejamento do semestre e visão Geral do .net Core
2 03/08	Visão geral da linguagem C#.Net Core
3 10/08	Inicio Orientação a Objetos no C#. Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo
4 17/08	Apresentando o ASP.Net MVC - a arquitetura MVC, ASP.NET CORE
5 24/08	Asp.Net MVC – Rotas
6 25/08 *	Atividade Semi-presencial
7 31/08	Asp.Net MVC – Entity Framework Core (EF)
8 14/09	Asp.Net MVC – Entity Framework Core (EF)
9 21/09	Implementar CRUD com ASP.Net Leitura e Escrita. Cont. Implementar CRUD com ASP.Net e ADO.Net Atualização e Exclusão.
10 22/09 *	Atividade Semi-presencial
11 28/09	<b>G1</b>
12 05/10	Correção da Prova Trabalhando consultas complexas com Ado.Net e Asp.Net MVC
13 19/10	Tratamento de Colunas no model com DataAnnotations
14 20/10 *	Atividade Semi-presencial
15 26/10	trabalhando com Web api restfull com dotnet core asp.net
16 09/11	trabalhando com Web api restfull com dotnet core asp.net
17 10/11 *	deploy de uma aplicação Asp.Net MVC
18 23/11	Apresentação de trabalhos.
19 30/11	Apresentação de trabalhos.

<b>20</b> <b>01/12 *</b>	<b>G2</b>
21 07/12 **	Revisão G1 e G2
<b>22</b> <b>14/12</b>	<b>SG</b>

## 5 ORGANIZAÇÃO METODOLÓGICA

Aulas expositivas e dialogadas, com ênfase na aplicação dos conhecimentos teóricos associados à atividade na solução de problemas concretos. Aulas práticas de laboratório, com vistas à experimentação do conteúdo desenvolvido em sala de aula. Seminários sobre os temas e assuntos abordados na atividade acadêmica.

Além das aulas presenciais, oferece-se complementação através de atividades semipresenciais com a interação professor e aluno através da plataforma Moodle, onde serão desenvolvidas as seguintes abordagens temáticas: desenvolvimento prático de pequenos programas, pesquisa e escrita sobre temas diversos. Como recursos virtuais, serão utilizadas as seguintes ferramentas: fórum, webmail, chat, quadro de avisos, enquetes, agenda e outros complementares.

As técnicas de ensino, na metodologia semipresencial, envolvem a mediação, a leitura, o diálogo, a comunicação, a discussão, as orientações, os informes, os exercícios e as pesquisas vivenciadas no ambiente de aprendizagem.

Outras metodologias adequadas ao contexto de execução da atividade.

## 6 PROCESSOS AVALIATIVOS

A avaliação da disciplina será realizada, com maior ênfase, através da elaboração de projetos implementados em C# e, de forma complementar, através de avaliações escritas.

Instrumentos:

G1: - Programas fornecidos pelo professor ou sugeridos pelos alunos e participação nas aulas. – Peso 4,0

- Prova teórico-prática, com peso 6,0.

G2: Projeto de um sistema em C#.Net: Definição do tema do sistema (o aluno escolhe o tema e apresenta-o para apreciação por parte do professor e colegas) e descrição do banco de dados (tabelas e campos) e dos módulos a serem implementados (Peso: 1,0 Ponto). Implementação do sistema proposto (Peso: 9,0 Pontos).

Os trabalhos de G1 são desenvolvidos em duplas ou grupos de acordo com a complexidade do tema escolhido e posterior aceitação pelo professor da disciplina.

Os alunos deverão alcançar a média mínima 6,0 (seis), através do cálculo da média ponderada, conforme regulamento da universidade:  $(G1 + G2 \times 2)/3$ . No caso do aluno não atingir a média mínima, será possível a realização da recuperação do grau 1. A nota obtida na recuperação substituirá o grau 1 e a média será recalculada. A recuperação de grau (G1) será realizada através de prova teórico-prática abordando os conteúdos vistos em aula. Os trabalhos não podem ser recuperados.

## **7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS BÁSICAS**

NOONAN, Robert; TUCKER, Allen. Linguagens de Programação Princípios e Paradigmas. São Paulo : McGraw Hill, 2009. (5)

BRAUDE, Eric J. Projeto de software: da programação à arquitetura: uma abordagem baseada em Java. Porto Alegre : Bookman, 2005. (5)

SCHACH, Stephen R. Engenharia de software: os paradigmas clássicos & orientado a objetos; São Paulo : McGraw-Hill, 2009. (5)

## **8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMPLEMENTARES**

BLAHA, Michael; RUMBAUGH, James. Modelagem e Projetos Baseados em Objetos com UML2. Rio de Janeiro : Campus. 2006. (3)

GREENE, Jennifer; Stellman, Andrew. Use a Cabeça C#. São Paulo : Alta Books, 2008 (1)

DEITEL, H. M. Visual Basic.NET: como programar. São Paulo : Pearson, 2004. (10)

SHARP, John. Microsoft Visual C# 2008 - Passo a Passo. São Paulo : Artmed, 2008 (3)

FOWLER, Martin. UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos. Porto Alegre : Bookman, 2005. (2)