

## PLANO DE AULA

<b>Professor:</b>	Lucio Agostinho Rocha
<b>Câmpus:</b>	UTFPR - Câmpus Apucarana
<b>Turma/Série:</b>	POCO4A - Programação Orientada a Objetos - Engenharia de Computação
<b>Data:</b>	01/11/2022

### **I. Tema/ Conteúdo:**

Projeto de soluções com Orientação a Objetos. Diagrama UML de Classes.

### **II. Pré-requisitos:**

-O aluno deve ter estudado previamente o conteúdo da apostila fornecida para a aula e o conteúdo da aula disponível nas referências bibliográficas da disciplina.

### **III. Objetivos:**

O objetivo dessa aula é realizar uma apresentação teórica de conceitos de diagramas UML aplicados em programação orientada a objetos. É esperado que os estudantes realizem as atividades propostas de fixação de conteúdos.

### **IV. Metodologia:**

	<i>Tempo Previsto (1h40min)</i>
1) Apresentação teórica em slides.	~ 30 minutos
2) Estudantes fazem a resolução de exercícios (individual ou em grupo) com acompanhamento do professor.	~ 30 minutos
3) Professor fará a resolução de exercícios selecionados.	~ 20 minutos
4) Estudantes postam resolução na plataforma de ensino. Uso de ferramentas auxiliares de compartilhamento de código. Professor dá o feedback de todos os exercícios e responde a dúvidas.	~ 20 minutos

### **V. Recursos Tecnológicos**

-Os estudantes poderão utilizar os seus próprios computadores, tablets, smartphones, ou os laboratórios da instituição.  
-Chat, Google Docs, Fórum de discussão.  
-Os estudantes poderão utilizar materiais auxiliares da plataforma de ensino nas atividades.  
-Grupo social privado criado na rede social utilizada na disciplina.

### **VI. Avaliação**

-Avaliação formativa: estudantes postarão as respostas de exercícios em ambiente online compartilhado.  
-Não haverá avaliação somativa com nota dos exercícios realizados nesta aula.

## ***VII. Referências Bibliográficas***

DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. **Java, como programar**. 6. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2005. xl, 1110 p. + 1 CD-ROM (4¾ pol.) ISBN 8576050196.

DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. **C++ como programar**. 5. ed. Porto Alegre, RS: Pearson Prentice Hall, 2006. xlii, 1163 p. + 1 CD-ROM ISBN 8576050560.

MEYERS, Scott. **C++ moderno e eficaz**. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2016. 366 p. ISBN 9788550800035 (broch.).

ZIVIANI, Nivio. **Projeto de algoritmos: com implementações em Java e C++**. São Paulo, SP: Cengage Learning, c2007.. 621 p. ISBN 9788522105250.

SIERRA, Kathy; BATES, Bert. **Use a cabeça! Java**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2007. 470 p. ISBN 9788576081739.

HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. **Core Java**. 8. ed. São Paulo, SP: Pearson, c2010. xiii, v. ISBN 9788576053576.

VOTRE, Vilmar Pedro. **C++ explicado e aplicado**. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2016. 662 p. ISBN 9788576089957 (broch.)

STROUSTRUP, Bjarne. **The C++ programming language**. 4th ed. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley, c2013. xiv, 1347 ISBN 9780321563842.