



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Apucarana



Informações da disciplina

Código Ofertado	Disciplina/Unidade Curricular	Modo de Avaliação	Modalidade da disciplina	Oferta
POCO4A	Programação Orientada A Objetos	Nota/Conceito E Frequência	Presencial	Semestral

Carga Horária					
AT	AP	APS	ANP	APCC	Total
2	2	0	0	0	60
<ul style="list-style-type: none"> • AT: Atividades Teóricas (aulas semanais). • AP: Atividades Práticas (aulas semanais). • ANP: Atividades não presenciais (horas no período). • APS: Atividades Práticas Supervisionadas (aulas no período). • APCC: Atividades Práticas como Componente Curricular (aulas no período, esta carga horária está incluída em AP e AT). • Total: carga horária total da disciplina em horas. 					

Objetivo		
O aluno será capaz de desenvolver sistemas baseados nos conceitos formais da Orientação a Objetos, compreender os paradigmas da programação orientada a objetos e implementar estudos de caso em Linguagem de Programação Orientada a Objetos.		
Ementa		
Introdução à programação orientada a objetos. Classes e objetos. Sobrecarga de operadores. Encapsulamento. Herança. Polimorfismo. Tratamento de exceções. Linguagens de programação orientadas a objeto. Padrões de projetos. Desenvolvimento de interfaces gráficas.		
Conteúdo Programático		
Ordem	Ementa	Conteúdo
1	Introdução à programação orientada a objetos. Linguagens de programação orientadas a objeto.	Histórico da OO, motivação e utilização da tecnologia. Instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento OO. Sintaxe e comandos da Plataforma.
2	Classes e objetos. Sobrecarga de operadores. Encapsulamento. Herança. Polimorfismo.	Orientação a Objeto, Classe, Objetos, Atributos, Métodos. Encapsulamento, Método Construtor, Herança, Polimorfismo. Classes mais utilizadas para o desenvolvimento de aplicativos.
3	Tratamento de exceções.	Motivação para exceções. Suporte a exceções. Modelagem de exceção. Lançamento de exceções.
4	Padrões de projetos.	Introdução a padrões de projetos.

Ordem	Ementa	Conteúdo
5	Desenvolvimento de interfaces gráficas.	Interface Gráfica com OO. Gerenciamento de Layout das Janelas. Componentes Visuais (Botões, Caixa de Texto, Textos Estáticos). Desenvolvimento de aplicações. Modelo de Eventos.

Bibliografia Básica
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.).
DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. Java, como programar . 10. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2017. xxix, 1144 p. ISBN 9788543004792.

Bibliografia Complementar
ZIVIANI, Nívio. Projeto de algoritmos : com implementações em Java e C++. São Paulo, SP: Cengage Learning, c2007.. 621 p. ISBN 9788522105250.
HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java . 8. ed. São Paulo, SP: Pearson, c2010. xiii, v. ISBN 9788576053576.
SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a cabeça! Java . 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2007. 470 p. ISBN 9788576081739.
STROUSTRUP, Bjarne. The C++ programming language . 4th ed. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley, c2013. xiv, 1347 ISBN 9780321563842.
VOTRE, Vilmar Pedro. C++ explicado e aplicado . Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2016. 662 p. ISBN 9788576089957 (broch.).

#	Resumo da Alteração	Edição	Data	Aprovação	Data
1	Preenchimento de ementa, conteúdo e bibliografia.	Fernando Barreto	24/05/2021	Fernando Barreto	08/06/2021