

## 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>        | 30/08/2022  |

### **I. Tema/ Conteúdo:**

Exercícios com aplicação de conceitos de Construtor, Sobrecarga de métodos e Modificadores de Acesso.

### **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 exercícios de programação com conceitos de orientação a objetos, sobrecarga de métodos e modificadores de acesso.

### **IV. Metodologia:**

*Tempo Previsto (1h40min)*

|   |              |
|---|--------------|
| 1) Apresentação teórica de slides com participação dos estudantes | ~ 30 minutos |
|---|--------------|

|  |              |
|--|--------------|
| 2) Professor fará a resolução de exercícios. | ~ 20 minutos |
|--|--------------|

|   |              |
|---|--------------|
| 3) Estudantes fazem a resolução de exercícios (individual ou em grupo) com acompanhamento do professor. | ~ 30 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.

## ***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.