

PLANO DE AULA

Professor:	Lucio Agostinho Rocha
Câmpus:	UTFPR - Câmpus Apucarana
Turma/Série:	POCO4A - Programação Orientada a Objetos - Engenharia de Computação
Data:	08/11/2022

I. Tema/ Conteúdo:

Projeto de soluções com Orientação a Objetos. Diagrama UML de Sequência e de Colaboração.

II. Pré-requisitos:

-O aluno deve ter estudado previamente o conteúdo da aula disponível nas referências bibliográficas da disciplina.

III. Objetivos:

O objetivo dessa aula é apresentar os princípios básicos da modelagem de software orientado a objetos com a linguagem Unified Modeling Language. A modelagem de software é necessária para a elaboração do projeto de software multidisciplinar a ser apresentado na disciplina.

IV. Metodologia:

Tempo Previsto (1h40min)

1) Apresentação teórica de slides.

~ 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.
- 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.