

Programação Orientada a Objetos

Turma 3

Carlos Henrique Bughi, MSc

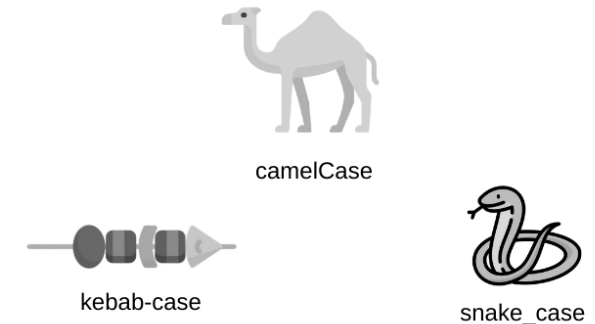
Regras de convivência

- Ao iniciar a aula, lembrar sempre de colocar os telefones celulares no modo silencioso!
- Durante as aulas no laboratório, não acessar sites sem relação com a disciplina;
- Dúvidas podem ser tiradas a qualquer momento, basta levantar a mão;
- Não serão aceitas conversas paralelas durante as explicações, se quiser conversar, basta sair da aula.

Regras de envio de trabalhos

- Ao enviar um arquivo no material didático, o nome do arquivo deve ter o nome e sobrenome do aluno:

- joseSilva.doc
- joao_de_deus.pdf
- marcos-barbosa.txt



- Entregas atrasadas terão descontos na nota, conforme regra:
 - Até um dia de atraso: 20% desconto;
 - Até uma semana de atraso: 30% desconto;
 - Acima de uma semana: 50% desconto.
- Arquivos compactados devem ser enviados em .zip ou .gzip

Chamadas & Faltas

- A chamada será feita em três momentos:
 - = 19H10;
 - ~ 21H00 (após o intervalo); e
 - ? Ao final da aula.
- Fique atento ao limite de faltas da disciplina;
- Justificativas de faltas devem ser feitas no máximo 3 dias após a aula (ou conforme regras informadas pela coordenação);

Objetivo

“Construir projetos de sistemas utilizando técnicas de programação orientada a objetos.”



Desafios

- 1) Mudança de Paradigma
Procedural para o Orientado a Objetos
- 2) Mudança de Linguagem
C para Java

Ementa

1) Modelagem orientada a objetos

- Pilares da POO
- UML

2) Técnicas de programação

- Programar, programar e programar

3) Tópicos avançados

- Padrões de Projetos
- MVC
- Robocode
- ???



Avaliação continuada

- Toda a aula pode ter alguma forma de avaliação
- Existem dois tipos de avaliação
 - Marcos do Conhecimento
 - Avaliações de longa duração
 - Soluções de Problemas
 - Reforços do Conhecimento
 - Avaliações de curta duração
 - Tarefas
 - Desafios



Peso das Avaliações

- M1
 - 70%: Avaliação teórica
 - 20%: Atividades práticas
 - 10%: Auto avaliação
- M2
 - 70%: Avaliação prática
 - 20%: Atividades práticas
 - 10%: Auto avaliação

- M3
 - 60%: Avaliação teórica
 - 30%: Projeto final
 - 10%: Auto avaliação

Pausa para
o café...



Java™

Sua primeira atividade do semestre

- Produzir um artigo, do tipo revisão bibliográfica, sobre os paradigmas de programação.
 - O artigo deverá seguir o padrão da SBC (Sociedade Brasileira de Computação) <https://tinyurl.com/artigo-sbc>
 - Trabalho individual
 - De 5 a 10 páginas
 - Deadline: 06/03 – 19H10
 - Formato de entrega: PDF, no material didático



A **revisão bibliográfica** é um dos tipos de artigo bastante comuns. Ele é muito procurado por pessoas que precisam compreender um determinado problema ou pesquisar sobre algum tema. Por apresentar uma visão crítica de diversos autores, ele pode ser útil para organizar uma revisão da literatura, selecionar fontes ou até mesmo rever sua opinião sobre um autor.