

EMENTA



Paradigmas de programação e orientação a objeto; Conceito de objeto e Instância de Objeto; Classe; Propriedade e método; Herança; Polimorfismo; Conversão de programas estruturados para programa OO; Diferenças entre linguagens OO; Projeto orientado a objeto; Padrão UML.

HABILIDADES



Diferenciar os paradigmas de programação de O.O.; diferenciar o conceito de objetos e instâncias de objetos; entender os conceitos de classe, propriedade e método; entender os conceitos de herança e polimorfismo; conhecer os aspectos de programação relacionados com projetos O.O.; conhecer os principais aspectos relacionados ao padrão UML; desenvolver aplicações O.O.; criar componentes de software reutilizáveis; modelar um sistema O.O.

COMPETÊNCIAS

Conhecer Conceitos de Orientação a Objetos; modelar sistemas orientados a objetos; Desenvolver sistemas orientados a objetos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Aulas expositivas e interativas online.
Esclarecimento de dúvidas e realização de discussões via tutoria no AVA com o professor da disciplina.
Material disponibilizado na Rota de Aprendizagem.
Indicação de referências (bibliográficas e audiovisuais) para ampliação do conhecimento.
Atividade prática utilizando ambientes específicos.

SISTEMÁTICA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada com base nos objetivos propostos, levando-se em conta:
Realização de atividade pedagógica on-line (APOL).
Uma prova objetiva, realizada no polo de apoio presencial.
Uma prova discursiva, realizada no polo de apoio presencial.
Relatórios de atividades práticas realizadas com o material disponibilizado pela UNINTER.

BIBLIOGRAFIAS

Bibliografia Básica

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java Como programar. 10ª ed. São Paulo: Pearson, 2017

SINTES, Tony. Aprenda programação orientada a objetos em 21 dias. 5ª reimpressão. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014

CRAIG, Laman. Utilizando UML e Padrões: Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objetos e ao Desenvolvimento Iterativo. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

Bibliografia Complementar

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9ª Edição. São Paulo: Pearson, 2011.

BARNES, David J.; KÖLLING, Michael. Programação orientada a objetos com Java. 4ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009

MEDEIROS, Ernani S. de. Desenvolvendo software com UML 2.0: definitivo. São Paulo: Pearson Makron Books, 2004

PAGE-JONES, Meilir. Fundamentos do desenho orientado a objetos com UML. São Paulo: Makron Book, 2001

PFLEEGER, Shari Lawrence. Engenharia de software: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2004.