

**ULBRA****UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL****Pró-Reitoria de Graduação
Direção Geral de Ensino****CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO****ANO/SEMESTRE
2014/1****DISCIPLINA: Linguagem de Programação Comercial
CODIGO: 204717
PROFESSOR: Márcio Daniel Puntel****CRÉDITOS: 04
C/H TOTAL: 68****PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM****1. EMENTA**

A disciplina prepara o acadêmico para o desenvolvimento de sistemas de informação através do uso de uma linguagem de programação de utilização no mercado de trabalho, estudando e aplicando fundamentos dessa linguagem, seus componentes, integração com o banco de dados e geração de relatórios, dentre outros aspectos que caracterizam os sistemas de informação.

2. OBJETIVOS DA DISCIPLINA**2.1 GERAL:**

Estimular o desenvolvimento de competências necessárias para o desenvolvimento de sistemas de informação utilizando uma linguagem de programação de grande utilização no mercado de trabalho, explorando os recursos de construção de interfaces gráficas, acesso e consultas a bancos de dados e disponibilização das informações de forma otimizada.

ESPECÍFICO (S)

- Criar interfaces utilizando os recursos visuais do ambiente;
- Dominar a linguagem de programação que dá suporte ao ambiente;
- Identificar e utilizar os principais eventos, propriedades e métodos de cada objeto/controle;
- Realizar a conexão com bases de dados; construir consultas utilizando SQL (Structured Query Language);
- Gerar relatórios adequados às necessidades dos usuários.
- Criar e invocar serviços de webservices.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Utilização e configuração do ambiente de programação;
- Construção de interfaces gráficas; Classes; Bancos de dados.
- Principais comandos e funções da linguagem; Utilização de controles, métodos e propriedades;
- Conceitos fundamentais da linguagem de programação utilizada: definição de variáveis e constantes;
- Acesso a bancos de dados: controles para acesso a dados, métodos para manutenção de bancos de dados, controles acoplados aos dados, criação de consultas em SQL;
- Criação de relatórios.
- Criação e uso de serviços de webservices.

4. METODOLOGIA

- Aulas expositivas dialogadas, com auxílio de projetor e quadro negro.
- Exercícios práticos em sala de aula e atividades não presenciais, envolvendo a resolução de problemas.

5. PROCESSOS AVALIATIVOS

A avaliação será realizada mediante prova individual e trabalhos desenvolvidos em aula e atividades extraclasse.

G1: Prova individual (60%), Trabalho G1-01 (20%) e Trabalho G1-02 (20%).

G2: Prova individual (60%), e Trabalho G2-01 (40%).

Trabalho G1-01: Pesquisar um artigo técnico, com código, que aborde algum assunto de popular componente de conjunto de dados (Data). Implementar e apresentar/explicar (em detalhes) em aula.

Trabalho G1-02: Pesquisar um código que aborde assunto de usar um Webservice (gratuito). Implementar e apresentar/explicar (em detalhes) em aula.

Trabalhos G2-01: Apresentação de sistema construído em aula concluído.

- **APROVAÇÃO:** para aprovação na disciplina o aluno deve ter nota final mínima de 6,0 (seis) ao final do semestre.

- **PLÁGIO:** em caso de identificação de plágio nos trabalhos, o respectivo trabalho receberá nota 0 (zero).

- **FREQÜÊNCIA:** a presença do aluno em aula é obrigatória, faltas acima de 25% (vinte e cinco por cento) das aulas implicam em falta de frequência (reprovação), independentemente dos demais conceitos.

6. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- DEITEL, Harvey M.. **C#: como programar**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.
- JANSÁ, K.; KLÄNDER, L.. **Programando em C/C++: a bíblia**. São Paulo: Pearson, 1999.

7. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- MONTENEGRO, Fernando. **Orientação a Objetos Em C++**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 1994.
- SCHILDT, Herbert. **C Completo e Total**. 3. ed. São Paulo: Makron Books, 1997.
- WEISKAMP, Keith. **Programação orientada para objetos com turbo C++**. São Paulo: Makron, 1993.

4. CRONOGRAMA

AULA	DESENVOLVIMENTO
1ª aula 11/02	Apresentação da disciplina: conteúdo, metodologia de ensino, critérios de avaliação e cronograma. Apresentação de conceitos de L. Comercial, importância, segmentos, perfil dos profissionais, etc. Apresentar conceitos desenvolvimento Web, Desktop e Mobile.
2ª aula 18/02	Conceitos básicos de C#. Revisão dos conceitos de classe, objeto, encapsulamento, herança e polimorfismo. Principais controles, métodos, propriedades e eventos.
3ª aula 25/02	Manipulação de componentes gráficos, propriedades e eventos. Criação de uma tela de cadastro.
4ª aula 08/03	Atividade não presencial – Por que .NET é uma linguagem RAD (Rapid Application Development)?

5ª aula 11/03	Apresentação do Trabalho G1-01
6ª aula 18/03	Criação de exemplos com Visual Studio Web. Exercícios práticos.
7ª aula 25/03	Criação de exemplos com Visual Studio Desktop. Exercícios práticos.
8ª aula 01/04	Exercícios práticos Web. Exercícios práticos Desktop.
9ª aula 08/04	Apresentação do Trabalho G1-02
10ª aula 15/04	Avaliação de Grau (G1) – Prova
11ª aula 22/04	Revisão sobre conceitos de bancos de dados. Criação de banco de dados para conexão com aplicação. Exibição dos principais controles de acesso a dados do DOTNET.
12ª aula 29/04	Aplicação para manter registros no banco de dados (Insert, Update e Delete) - com componentes
13ª aula 06/05	Criar aplicação para manter registros no banco de dados (Insert, Update e Delete) – via programação
14ª aula 13/05	Exercícios de manipulação de dados
15ª aula 17/05	Atividade não presencial – Por que usar Frameworks de desenvolvimento?
16ª aula 20/05	Relatórios (Filtros – Exportação)
17ª aula 27/05	Webservices
18ª aula 03/06	Trabalho G2-01
19ª aula 10/06	Trabalho G2-01
20ª aula 17/06	Apresentação do Trabalho G2-01
21ª aula 24/06	Avaliação de Grau (G2) – Prova
22ª aula 01/07	Substituição de Grau (SG)
<p style="text-align: center;">Feriados:</p> <p>04/03 - Carnaval</p>	