

TÓPICOS AVANÇADOS EM PROGRAMAÇÃO - JAVA

Planejamento Semanal 2

IDENTIFICAÇÃO DOCENTE

Professor(a): Dr. Joseffe Barroso de Oliveira

Objetivos: Fornecer ao aluno o conhecimento do paradigma de programação orientada à objetos

ATIVIDADES

1 Vídeo Aula 01 – Classe, Atributo e Objeto

Duração: 01 hora e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: Apresentar conhecimentos sobre programação orientada à objetos.

Ação: Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.

2 Texto 1. Guia da disciplina – Classe, Atributo e Objeto

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: Apresentar conhecimentos sobre programação orientada à objetos.

Ação: Melhorar o resumo feito anteriormente.

3 Vídeo Aula 02 – Construtores e Métodos

Duração: 01 hora e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: Entender como funciona construtores em Java

Ação: Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.

4 Texto 2. Guia da disciplina – Construtores e Métodos

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: Entender como funciona construtores em Java

Ação: Melhorar o resumo feito anteriormente.

5 Vídeo Aula 03 – Encapsulamento**Duração: 01 hora e 30 minutos****Não é necessário envio de arquivo**

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: Entender como funciona o tema de encapsulamento em Java

Ação: Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.

6 Texto 3. Guia da disciplina – Encapsulamento**Duração: 01 hora****Não é necessário envio de arquivo**

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: Entender como funciona o tema de encapsulamento em Java

Ação: Melhorar o resumo feito anteriormente.

7 Fórum: Por que desenvolver utilizando o paradigma de orientação à objetos?**Duração: 02 horas****Encerramento disponível na atividade**

Atividade: Quais os benefícios desse padrão?

Objetivo da Atividade: Saber os principais benefícios e características de programação orientada à objetos

Ação: Formar e discutir opiniões sobre o tema.

8 Teste 2: Resolver**Duração: 02 horas****Encerramento disponível na atividade**

Atividade: Resolver o teste.

Objetivo da Atividade: Fixar os tópicos desenvolvidos no conteúdo teórico.

Ação: Resolver o teste e ao terminar enviar o resultado.

9 Assistir ao filme: Poo - Java (Aula 1 - Classes, Objetos, Atributos e Métodos)**Duração: 02 horas****Não é necessário envio de arquivo**

Atividade: <https://www.youtube.com/watch?v=ohmHbdUhAGc>

Objetivo da Atividade: Aprender mais sobre orientação à objetos

Ação: Faça um resumo com os principais pontos

10 Ler o texto: Introdução à Programação Orientada a Objetos em Java**Duração:** 03 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://www.devmedia.com.br/introducao-a-programacao-orientada-a-objetos-em-java/26452>**Objetivo da Atividade:** Entender mais sobre orientação à objetos**Ação:** Faça um resumo com os principais pontos apresentados**11 Ler o texto:** Construtores em Java: Primeiros Passos**Duração:** 03 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://www.devmedia.com.br/construtores-em-java-primeiros-passos/28618>**Objetivo da Atividade:** Entender mais sobre construtores em Java**Ação:** Faça um resumo com os principais pontos apresentados**12 Ler o texto:** Encapsulamento em Java: Primeiros passos**Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://www.devmedia.com.br/encapsulamento-em-java-primeiros-passos/31177>**Objetivo da Atividade:** Entender mais sobre encapsulamento em Java**Ação:** Faça um resumo com os principais pontos apresentados**13 Assistir ao filme:** Poo - Java (Aula 2 - Construtores)**Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://www.youtube.com/watch?v=wOJbwdLmwCA>**Objetivo da Atividade:** Aprender mais sobre construtores em Java**Ação:** Faça um resumo com os principais pontos**14 Assistir ao filme:** Encapsulamento em 10 minutos**Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://www.youtube.com/watch?v=OTO1MBMmH9g>**Objetivo da Atividade:** Saber mais sobre encapsulamento em Java**Ação:** Faça um resumo com os principais conceitos e diferenças