

PLANO DE ENSINO

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Professor(a): Me. Eng. Claudio Ferreira de Carvalho

Carga Horária: 80 horas

Ano Letivo: 2024/1

OBJETIVOS

- Entender os conceitos fundamentais de programação tais como: entradas e saídas de dados, variáveis, estruturas básicas de programação como estruturas de decisão, loop e conceitos e aplicações de Programação Orientada a Objetos, como classes, objetos, herança, polimorfismo, encapsulamento, entre outros.

EMENTA

Esclarecer os conceitos básicos da linguagem de programação C#. Resolver problemas computacionais com uma visão sistêmica, desenvolvendo programas. Aprender e utilizar as técnicas de programação modular e estruturada.

PLANO DETALHADO DE ENSINO

1. O Visual Studio – C# – conceitos básicos e instalação
2. Iniciando o C# IDE, Execução de Programas e Debug
3. Comando Write e Writeln, formatações em tela
4. Variáveis tipos e utilizações, conceito de alias e constantes
5. Operadores aritméticos e conversão de variáveis – Read e Readln
6. Operadores relacionais e lógicos – Estruturas de decisão
7. Estruturas de repetição
8. Métodos – Métodos Main() Variáveis Globais
9. Variáveis indexadas

METODOLOGIA

A metodologia utilizada pela Universidade é composta por videoaulas, leituras, exercícios e fóruns, dessa forma, as disciplinas são estruturadas pedagogicamente de acordo com os cronogramas dos cursos para garantir um aprendizado efetivo dos alunos.

A consulta frequente ao ambiente virtual de aprendizagem é uma premissa para um aprendizado de qualidade, com novas aulas e tarefas postadas a cada semana.

Existe ainda um suporte técnico para utilização do ambiente virtual de aprendizagem, através do e-mail da Diretoria de Educação a Distância (EAD) - ead@unisanta.br

FORMA DE AVALIAÇÃO

O sistema de avaliação dos cursos ofertados pela Universidade Santa Cecília na modalidade à distância, compreende:

- a. Provas por disciplina, aplicadas presencialmente, para avaliar o conjunto de competências e habilidades, com valor de 55% da nota final;
- b. Avaliação das atividades disciplinares realizadas no decorrer da disciplina via Web no ambiente virtual de aprendizagem, com valor de 45% da nota final;

O aluno que não realizar a prova presencial prevista fará o exame. O aluno que não fizer o exame é automaticamente reprovado na disciplina, devendo cumpri-la novamente e integralmente, nos termos da legislação vigente. Provas presenciais e exames estão previstos no cronograma do curso. Veja no AVA.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

SINTES, A. Aprenda programação orientada a objetos em 21 dias. São Paulo. Pearson, 2002.
MELO, A. V. SILVA, F. S. C. Princípios de linguagem de programação. São Paulo, Blucher, RS, 2014.
DEITEL, P. J. DEITEL, H. M. LISTFIELD, J. A. C#: como programar. São Paulo: Pearson 2003.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ASCENCIO, A.F. G.; CAMPOS, E. A. V. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, PASCAL, C/C++ e JAVA. 2ª ed. São Paulo: Pearson, 2007.
SOUZA, S G. Lógica de Programação Algorítmica. 1ª ed. São Paulo: Pearson, 2014.
SILVA, E. L. Programação de computadores. 1ª ed. São Paulo: Pearson, 2015.
DEITEL, P. J. DEITEL, H. M. C como programar. São Paulo: Pearson 2011.
ARAÚJO, S. Linguagem de programação (ADS). Curitiba. Contentus, 2020. (BV)