# Material Disponível na Web

1. Apostila de Orientação a Objetos: <https://www.cin.ufpe.br/~rcmg/cefet-al/proo/apostila-poo.pdf>
2. Apostila de Java: h[ttp://www.unicamp.br/fea/ortega/info/cursojava/java-pet.doc](http://www.unicamp.br/fea/ortega/info/cursojava/java-pet.doc)
3. Tutorial Java (em inglês): <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/index.html>
4. Lista de Exercícios: <http://www.lac.inpe.br/~rafael.santos/Docs/IntroPOOJava/POO-EXER.pdf>
5. Canal no youtube do grupo SAE-UCB com 11 aulas de assuntos relacionados a orientação a objetos: <https://www.youtube.com/user/SAEUCB/videos>

# Capítulos de Livro

1. [Pressman - Engenharia de Software - Introdução a UML](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/1383198/mod_page/content/20/Pressman-UML.pdf)
2. [Array e ArrayList - Cap7 - Livro: Java como Programar 10e - Deitel](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/1383198/mod_page/content/20/Array%20e%20ArrayList.pdf)
3. [Componente GUI: parte 1 - Cap 12 - Livro: Java como programar 10e - Deitel](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/1383198/mod_page/content/20/Cap12%20-%20Java%20Como%20Programar%20-%20Deitel.pdf)
4. [Minicenários para exercitar conceitos de OO](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/1383198/mod_page/content/20/Minicen%C3%A1rios%20-%20OO.pdf)
5. [Cap 1 - Livro Arquiterura Limpa](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/1383198/mod_page/content/20/Cap1-ArquiteturaLimpa.pdf)
6. Livro Código Limpo  
   * [Cap. 2 - Nomes Significativos](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/1383198/mod_page/content/20/Cap2-Nomes-Significativos-Codigo-Limpo.pdf)
   * [Cap. 5 - Formatação](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/1383198/mod_page/content/20/Cap5-Formatacao-Codigo-Limpo.pdf)
   * [Cap. 17 - Comentários](https://aprender3.unb.br/pluginfile.php/1383198/mod_page/content/20/Cap17-Comentarios-Codigo-Limpo.pdf)