

<b>CÓDIGO DO CURSO</b>	<b>CURSO</b>		
COSIMG	BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO		
<b>CÓDIGO DA DSCIPLINA</b>	<b>NOME DA DISCIPLINA</b>		<b>ANO/VERSÃO</b>
SILTP-II 302	LINGUAGEM TÉCNICA DE PROGRAMAÇÃO II		2018
<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>AULAS/SEMANA</b>		
90 hrs	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO
	2	3	----
	<b>PERÍODO</b>		
	3º PERÍODO		

<b>EMENTA</b>
1. Introdução 1.1. Variáveis e Tipos Primitivos 1.2. Classes Executáveis 1.3. Classes e Objetos 1.4. Pacotes 1.5. Visibilidade de Atributos 1.6. Visibilidade de Métodos 1.7. Parâmetros 2. Orientação a Objetos 2.1. Encapsulamento 2.2. Construtor 2.3. Sobrecarga de Métodos 2.4. Herança 2.5. Classes Abstratas 2.6. Interface 3. Padrão MVC 3.1. Camada de Modelo 3.2. Camada de Controladora 3.3. Camada de Visão 3.4. Conexão com o Banco de Dados 3.5. Camada de Acesso a Dados 4. Desenvolvimento Web 4.1. Criação de um Projeto Web 4.2. Servlets 4.3. Método Post e Get 4.4. Dispatcher e Redirect 4.5. Sessão

<b>BIBLIOGRAFIA</b>
<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>
1. DEITEL, Harvey M.; DEITEL, P. J. Java como programar. 10.ed. 2016. 968 p. ISBN 978-8543004792 (Broch.).

2. SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a cabeça!: Java. 2.ed. Alta Books, 2007. 496 p. ISBN 9788576081739 (Broch.).

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

1. FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPÄCHER, Henri Frederico. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3.ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010. xii, 218 p. ISBN 9788576050247 (Broch.).
2. MANZANO, Jose Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de, 1960. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 26.ed. São Paulo: Érica, 2013. 328 p., il. Apêndice.

#### **OBJETIVOS GERAIS**

A disciplina de Linguagem Técnica em Programação II ensina uma linguagem de programação orientada a objetos bastante utilizada tanto na academia quanto no mercado de trabalho, o Java. A disciplina exige conhecimento básico das estruturas tradicionais da programação estruturada e serão apresentados os conceitos básicos e iniciais da orientação de objetos aplicadas à linguagem de programação Java. Serão ensinados os conceitos de classes; atributos e métodos; visibilidade; encapsulamento; sobrecarga de métodos; herança e polimorfismo; e classes abstratas e interfaces. O discente será capaz de desenvolver uma aplicação Java, seja para internet ou desktops, utilizando o padrão de projetos MVC e com acesso a um banco de dados relacional.

#### **METODOLOGIA**

A metodologia é composta por aulas expositivas dos conteúdos presenciais, com prática de exercícios, apresentação de trabalhos, resolução de problemas e desenvolvimento de aplicações. Além disso, existe a prática de exercícios e projetos assíncronos, além de horários de apoio para esclarecimento de dúvidas.

#### **CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO**

Avaliações individuais e apresentação de projetos com temas relevantes e atuais de pesquisas na área.

#### **PROGRAMA**

Aula 1: Introdução ao Java  
Aula 2: Classes Executáveis, Classes e Objetos  
Aula 3: Atributos e Métodos, Visibilidade e Parâmetros  
Aula 4: Encapsulamento  
Aula 5: Métodos Construtores  
Aula 6: Sobrecarga de Métodos  
Aula 7: Herança  
Aula 8: Classes Abstratas e Interfaces  
Aula 9: Avaliação  
Aula 10: Padrão MVC  
Aula 11: Controladoras  
Aula 12: Acesso a Dados e Conexão com o Banco de Dados  
Aula 13: Criação de Um Projeto Web

Aula 14: Servlets  
Aula 15: Métodos Post e Get  
Aula 16: Sessão, Dispatcher e Redirect  
Aula 17: Apresentação de Projetos  
Aula 18: Avaliação

**PROFESSOR RESPONSÁVEL**

**DOCENTE** Carlos Eduardo Pantoja

**ASSINATURA**

**COORDENADOR DO CURSO**

**DOCENTE** Félix do Rêgo Barros

**ASSINATURA**

*Félix DO Rêgo Barros*  
SIAPE 2340175

**LOCAL E DATA**

Rio de Janeiro, 10 de agosto de 2022.