

1

ELE2 – LPG3

Eletiva 2 – Linguagem de Programação 3 (Java)

2

Ementa

- Revisão dos conceitos de orientação a objetos e seu mapeamento para uma linguagem de programação. Classe Abstrata. Persistência de classes. Interfaces. Desenvolvimento de Interface com o usuário – WEB e Cliente-Servidor. Entrada e Saída. Acesso a banco de dados.

3

Objetivos gerais

- Capacitar o aluno a desenvolver e aplicar projetos de *softwares* para microcomputadores e *internet*, utilizando as atuais melhores práticas do mercado para desenvolvimento de programas, com utilização do conceito de orientação a objetos, utilizando, como base, a linguagem Java.

3

Conteúdo Básico

- 1º. Bimestre:
 - OO: classes, objetos, instâncias e construtores;
 - OO: atributos e métodos;
 - OO: herança, encapsulamento e polimorfismo;
 - Swing: Introdução, formulários gráficos, layouts e MDI;
 - Swing: Controles, menus e eventos;
 - Swing: JTable;

4

Conteúdo Básico

- 2º. Bimestre:
 - Conceitos de Internet: linguagens de lado cliente e de lado servidor;
 - Fundamentos (*overview*) de HTML;
 - Servlets: Introdução, conceitos e desenvolvimento;
 - JSP (*Java Server Pages*): Conceitos e desenvolvimento;
 - JSP: Sessions;
 - JSP: introdução ao conceito de Beans;
 - JSP: conexão com Banco de Dados.

5

Bibliografia Básica

- Deitel, Java: Como Programar. Prentice Hall, 2016.
- Jandl Junior, Peter. Desenvolvendo Aplicações Web com JSP e JSTL. Novatec, 2009.

6

Bibliografia Complementar/Referência

- Furgeri, Sérgio. Java – Ensino Didático. Editora Érica, 2018.
- Sierra, Kathy; Bates, Bert. Use a Cabeça – Java. Alta Books, 2014.
- Orientação a objetos na prática - Aprendendo orientação a objetos com Java (ed. Ciencia Moderna).
- Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java (ed. Campus).
- Programação Orientada a Objetos em Java (editora Visual Books).

7