|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **INSTITUTO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DA PARAÍBA** | | | | | |
| **CURSO:** | **SISTEMAS PARA INTERNET** | | | | |
| **DISCIPLINA:** | Met. e Ling. de Prog. O.O. | | | **GRADE:** | |
| **PERÍODO:** | 2º | **C.H.:** | 60hs/aula | **SEMESTRE**: | 2017.1 |
| **PROFESSOR:** | Alana Morais | | | | |
| **PLANO DE CURSO** | | | | | | |
| **1. EMENTA** | | | | | | |
| Programação Orientada a Objetos. Metodologia de programação orientada a objetos: objetos, métodos, propriedades, encapsulamento, classes, hierarquização, herança, polimorfismo, comunicação, mensagens, associação. Desenvolvimento de Aplicações. Tipos de dados. Sugestão de Linguagem: Java. | | | | | | |
| **2. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS** | | | | | | |
| Introduzir os conceitos fundamentais que norteiam a construção de programas simples com o paradigma orientado a objetos. Ao final da disciplina, o aluno deverá ser capaz de, a partir de um problema simples, construir uma solução orientada a objetos com as principais estruturas aprendidas. | | | | | | |
| **3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO** | | | | | | |
| Introdução à Orientação a Objetos: Explicação do paradigma e suas aplicações; Introdução à Orientação a Objetos: Conceituar Classe, Método, Atributo e Objeto; Construtores, manipulação de objetos em java e interação entre classes; Herança e classes abstratas; Polimorfismo e encapsulamento; Coleções em java e Tratamento de Erros e exceções em Java. | | | | | | |
| **4. ATIVIDADES PROGRAMADAS** | | | | | | |
| * Aula Expositiva; * Listas de exercício; * Leitura de artigos; * Aplicação de TED: Trabalho Efetivo Discente; * 1ª Avaliação; * 2ª Avaliação; * Apresentação de seminário; * Reposição | | | | | | |
| **5. AVALIAÇÃO** | | | | | | |
| Serão realizados projetos e atividades diárias para acompanhamento do aprendizado, e 2 (duas) provas e um projeto para avaliar o entendimento geral do conteúdo. Os projetos serão desenvolvidos em equipe. | | | | | | |
| **6. BIBLIOGRAFIA GERAL** | | | | | | |
| * DEITEL, H. M. Java: como programar. 6. ed. São Paulo, SP: Pearson Prettice Hall, 2007. * CADENHEAD, Rogers et al. Aprenda em 21 dias java 2. Rio de Janeiro: Campus, 2005. * LARMAN, Craig. Utilizando uml e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2007. | | | | | | |
| **7. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR** | | | | | | |

* RUMBAUGH, James Et.al.; ALENCAR, Dalton Conde de (Trad.). Modelagem e projetos baseados em objetos.

10. Tiragem . Rio de Janeiro: Campus, 2000.

* LAFORE, Robert. Estruturas de dados e algoritmo em java. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2004.
* SCHILDT, Herbert. Java para iniciantes. 5. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. 614 p.
* FURLAN, José Davi; COSTA, Giselia do Carmo. Modelagem de objetos através da UML. São Paulo, SP: Makron Books, 1998.
* FOWLER, Martim. UML Distilled: a brief guide to the standard object modeling language. 3. ed. Massachusetts: Addison-Wesley, 2004.