

# XDES02

## Programação Orientada a Objetos

Prof. Laercio Baldochi

# Objetivos

2

- ❑ Entender o modelo de orientação a objetos
- ❑ Estudar os fundamentos da análise orientada a objetos
- ❑ Dominar a programação OO em uma linguagem específica (Python)
- ❑ Capacitar o aluno no mapeamento de uma aplicação modelada segundo a metodologia OO para uma linguagem OO (Python)

# Ementa

3

- Fundamentos da análise orientada a objetos
  - Introdução à modelagem OO com UML
- Programação OO em Python
  - Objetos e classes
  - Herança
    - Simples e múltipla
  - Polimorfismo
  - Classes abstratas
  - Tratamento de Exceções
  - Sobrecarga (métodos/funções e operadores)
  - Interface gráfica
- Estudos de caso
  - Implementação de aplicações reais

# Avaliações

4

- ❑ **Nota 1**
  - ❑ Exercícios/Trabalhos: 3 pts
    - ❑ Diversas datas
  - ❑ Prova prática: 7 pts
    - ❑ Data: 16/10
- ❑ **Nota 2**
  - ❑ Exercícios/Trabalhos: 3 pts
    - ❑ Diversas datas
  - ❑ Prova prática: 7 pts
    - ❑ Data: 28/11
- ❑ **Substitutiva**
  - ❑ Data: 12/12

# Softwares

5

- ❑ VS Code
  - ❑ <https://code.visualstudio.com/download>
- ❑ Python
  - ❑ <https://www.python.org/downloads/>