

# **Programação Orientada a Objectos I**

**UEM**

**Marco 2022**

**Docente: eng<sup>a</sup> Leila Omar**

**dr<sup>a</sup> Bhavika Rugnath**

**Eng Cristiliano Maculuve**

**Monitor: Pedro Madabula**

# AULA TEÓRICA 1

## **Tema 1. Introdução à POO**

- Apresentação do Plano Analítico
- POO. Classes e Objectos.

# INTRODUÇÃO

A disciplina Programação Orientada a Objectos I para o curso de Engenharia Informática tem por objectivo a aprofundar os conhecimentos obtidos na disciplina de Introdução à Programação. A linguagem de programação utilizada é o Java. Pretende-se que os estudantes adquiram familiaridade com o paradigma da Programação Orientada a Objectos.

## **Objectivos:**

No fim desta disciplina o estudante deverá ser capaz de:

- Conhecer e aplicar conceitos importantes da programação orientada a objectos.
- Criar e usar estruturas de dados simples como Arrays de Objectos e Vectores.
- Operar com ficheiros de texto e de objectos.
- Compreender a hierarquia das classes e saber usá-las.
- Saber implementar interfaces.
- Fazer pesquisas e investigações individuais para resolução de tarefas incluídas dentro do seu perfil.

# ESTRATÉGIAS DE DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

Tipo de aulas e formas de leccionação:

- Realizam-se as aulas teóricas apresentando os conceitos gerais e exemplos. Nas aulas práticas serão realizados os exercícios para a consolidação das matérias teóricas. Durante do estudo individual o estudante desenvolverá as habilidades por meio de leitura e resolução de exercícios práticos, fazendo as pesquisas individualmente e trabalhando em grupo.
- Todas as aulas são de frequência obrigatória.

# ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO

- A avaliação de frequência será efectuada através de 2 Testes escritos e 1 Trabalho Prático dividido em fazes, e TPC.
- A nota final de frequência será calculada pela fórmula:  
**(T1+T2) x 60% + TrPr x 30% + Entregáveis x 10%**

2

# CALENDÁRIO DAS AVALIAÇÕES

- Teste 1: 19.04.2022
- Teste 2: 07.06.2022
- Apresentação do Trabalho: 21.06.2022

# Material

- Vula
- Email: [poo1.feuem@gmail.com](mailto:poo1.feuem@gmail.com)

# BIBLIOGRAFIA E RECURSOS

- DEITEL, H. , DEITEL, P., ***Java, como programar***, 4 edição, 2003, Bookman.
- DOS SANTOS, R., ***Programando em Java 2– Teoria e aplicações***, Axcel Books,
- HUBBARD, J., ***Theory and problems of programming with Java***, Schaum's Outline series, McGraw-Hill,
- KOFFMAN, E., Wolz, U., ***Problem Solving with Java***, 1999
- MARTINS, F., (2000). ***Programação Orientada aos objectos em Java 2***. FCA.
- MENDES, A., MARCELINO, M., ***Fundamentos de programação em Java 2***, FCA, 2002.
- Sites: <http://java.sun.com/docs/books/tutorial/>
- Software: JDK, Eclipse.



# Regras de Convivência

- Tolerância de atraso é de 10 minutos, depois deste tempo só se pode entrar na hora de intervalo;
- Proibido o uso de telefone celular durante aula;
- Minimizar a quantidade de entradas e saídas durante aula;
- Uso de roupa digna a um estudante universitário