|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Assunto da aula demonstrativa Programação Orientada a Objeto O que foi falado Envolve o estudo de planejamento, implementação e colocar o programa em produção (uso). ISSO 12207 e IEEE 1040 São normas técnicas que visam padronizar um projeto para ser desenvolvido usando o paradigma de orientação a objeto.  Tópicos envolvidos:   * Desenvolvimento. * Uso. * Manutenção.   A parte importante para ser observada é que para o desenvolvimento de software com orientação a objeto, o reuso de classe(s) e módulos é fundamental.  Por meio do reuso é possível deixar preparado cenários para a realização de provas, para teste do sistema como um todo ou de uma parte específica.  A principais provas utlizadas:   - Unitária (prova da classe ou módulo).  - Análise (prova de testes de qualidade).  - Requisitos (prova de análise de requisito). |  | POO Paradigma de programação, uma abordagem. Design de um sistema (entidades, objetos e relacionamentos). Abstração, encapsulamento, herança e polimorfismo são pilares de POO. Classes e objetos (protótipo e funcionalidade). As principais linguagens do paradigma são Java, C# e C++. |  | |  |
|  |  |  | |
|  | | | |
| Aula de programação |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  | |
|  | |