

IDENTIFICAÇÃO				
DISCIPLINA: TÓPICOS ESPECIAIS EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO II – JAVA E GIT			CÓDIGO DA DISCIPLINA: DET 476	
UNIDADE RESPONSÁVEL: Departamento de Ciências Exatas e Tecnológicas				
COORDENADOR DA DISCIPLINA:				
PROFESSOR: Vinícius Duarte Lopes				
DURAÇÃO EM SEMANAS	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CARGA HORÁRIA SEMESTRAL
20	AULAS TEÓRICAS 2	AULAS PRÁTICAS 2	TOTAL 4	80

APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA
<p>Inicialmente será abordado na disciplina o tema de gerenciamento de repositórios. Utilizaremos, especificamente, o Git, famosa ferramenta de gerenciamento de repositórios. Além disso, a disciplina também visa proporcionar ao aluno um contato mais abrangente com a linguagem de programação Java, abordando tópicos essenciais da programação orientada a objetos, e introduzir o conceito de padrões de projeto, estudando algumas das soluções reutilizáveis de software orientados a objetos mais utilizadas. Serão abordados, inicialmente, os fundamentos da linguagem Java e como são implementados, nesta linguagem, os conceitos essenciais da programação orientada a objetos. Como objeto de estudo de caso, será implementado um jogo 2D.</p>
OBJETIVO
<p>Ao final da disciplina o aluno deverá conhecimento intermediário sobre Git e da linguagem Java. A disciplina visa ainda ampliar o leque de opções de carreira do discente, apresentando tecnologias emergentes e atuais.</p>
EMENTA

Estruturas básicas da linguagem de programação Java. Conceitos de orientação a objetos: classe, objeto/instância, atributo, método, encapsulamento, abstração, herança e polimorfismo e interface (implementados em Java). Comandos e estruturas básicas do Git: git init, git add, git commit, git status, git checkout, git branch, git reset, git log, git remote, git push, git pull, git clone etc.

CURSO(S) PARA O(S) QUAL(IS) É MINISTRADA	PERÍODO(S)
ADMINISTRAÇÃO ()	
EDUCAÇÃO FÍSICA ()	
ENGENHARIA AMBIENTAL ()	
ENGENHARIA DE PRODUÇÃO ()	
PEDAGOGIA ()	
PUBLICIDADE E PROPAGANDA ()	
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (X)	

DISCIPLINA: TÓPICOS ESPECIAIS EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO II – JAVA E PADRÕES DE PROJETO	CÓDIGO DA DISCIPLINA: DET476
---	-------------------------------------

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO			
UNIDADES E SUB-UNIDADES	DATA/AULA	METODOLOGIA E RECURSOS	ATIVIDADES DISCENTES
I - Git			
Gerência de repositórios	03/02 e 17/02 (4 aulas)		
Introdução ao Git, add, commit, status, log.	19/02 (2 aulas)	- Aulas expositivas (quadro negro e/ou datashow)	- Assistir e debater sobre o tema da aula.
Clone, checkout, branch, merge, gitignore, reset	24/02 a 02/03 (6 aulas)	- Aulas práticas no computador.	
Remote, GitLab, GitHub, push, pull	04/03 a 18/03 (10 aulas)		
- Prova 1	23/03 (2 aulas)		
Correção da prova	25/03 (2 aulas)		
II – Linguagem Java			
Instalação e configuração do ambiente do Java	30/03 (2 aulas)		
Revisão da linguagem Java, programação	01/04 a 04/05 (18 aulas)	- Aulas expositivas (quadro negro e/ou datashow)	- Assistir e debater sobre o tema da aula.
- Prova 2	06/05 (2 aulas)	- Aulas práticas no computador.	
Correção da prova	11/05 (2 aulas)		

III - Desenvolvimento de Aplicações em Java – Jogos 2D			
Demonstração da biblioteca de desenvolvimento do jogo em Java	13/05 (2 aulas)	- Aulas expositivas (quadro negro e/ou datashow)	- Assistir e debater sobre o tema da aula.
Desenvolvimento do jogo	18/05 a 29/06 (24 aulas)	- Aulas práticas no computador.	
- Prova 3	01/07 (2 aulas)		

DISCIPLINA: TÓPICOS ESPECIAIS EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO II – COMPUTAÇÃO MÓVEL	CÓDIGO DA DISCIPLINA: DET476
--	-------------------------------------

AVALIAÇÃO DO RENDIMENTO ESCOLAR			
TIPO	DATA	Nº	VALOR (%)
Prova Teórica I	23/03/2016	1	20
Prova Teórica II	06/05/2016	2	20
Prova Teórica III	01/07/2016	3	20
Trabalhos Práticos	Todas as aulas práticas	4	40
EXAME FINAL	06/07/2016		

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL E COMPLEMENTAR

BÁSICA

Website <http://gitref.org/>

Website <https://git-scm.com/book/pt-br/v1>

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java: como programar. 8. ed. Pearson, 2009. 1176 p.

COMPLEMENTAR

SCHILDT, Herbert. Java: The Complete Reference. 9. ed. Editora Oracle Press, 2014. 1312 p.

FREEMAN, Eric, et al. Head First Design Patterns. 1. ed. Editora O'Reilly Media, 2004. 694 p.