

## Plano de ensino

1) Identificação	
Curso	CPT316 SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
Disciplina	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II
Carga horária	68h
Semestre letivo	GRADUAÇÃO 2017/1
Professor	REINER FRANTHESCO PEROZZO
2) Objetivos	
Possibilitar a utilização dos conceitos do paradigma da Orientação a Objetos na programação de computadores, oferecendo condições para o desenvolvimento avançado de software.	
3) Conteúdo Programático	
Programação Orientada a Objetos. Reutilização de Classes, Herança e Polimorfismo. Coleções. Exceções. Entrada e Saída de Dados. Planejamento de Projeto de Software. Interface Gráfica e Acesso a Banco de Dados.	
4) Caracterização geral da metodologia de ensino	
A disciplina será desenvolvida com aulas expositivas e explicativas, utilizando laboratórios e recursos que permitam uma visão abrangente sobre o desenvolvimento avançado de software orientado a objetos. Serão apresentados problemas e situações reais existentes na área, com o objetivo de que o aluno consiga propor soluções através da interdisciplinaridade do curso. A metodologia de ensino também contará com atividades práticas, trabalhos e apresentação de seminário, buscando desenvolver responsabilidade, trabalho em equipe, comunicabilidade e liderança. Além disso, a disciplina conta com o apoio do Ambiente Virtual de Aprendizagem.	
5) Cronograma de desenvolvimento	
Data	Conteúdo/atividade docente e discente
24 fevereiro	Conteúdo: Apresentação da disciplina, programação orientada a objetos, identificação de possíveis estudos de casos a serem desenvolvidos ao longo do semestre, classes, atributos, métodos, herança e polimorfismo. Fonte de referência: Bibliografia indicada. Atividade: Aula expositiva/prática.
3 março	Conteúdo: Interface gráfica, frames e rótulos. Fonte de referência: Bibliografia indicada. Atividade: Aula expositiva/prática.
4 março	Conteúdo: Interface gráfica, botões, campos de texto e janelas de mensagens. Fonte de referência: Bibliografia indicada. Atividade: Virtual utilizando o AVA.

10 março	<p>conteúdo: Interface gráfica, componentes para seleção múltipla e exclusão mútua, grupo de botões.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
17 março	<p>Conteúdo: Interface gráfica, caixas de combinação, áreas de texto, entrada e saída de dados.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
24 março	<p>Conteúdo: Interface gráfica, arquivos, tabelas, barra de menu e navegação entre janelas.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
31 março	Prova 1.
7 abril	<p>Conteúdo: Fundamentos de Banco de Dados.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
8 abril	<p>Conteúdo: Acesso a banco de dados, SGBDs, Linguagem SQL.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
28 abril	<p>Conteúdo: Linguagem SQL, criação de banco de dados, criação de tabelas, inserção e consulta, alteração e exclusão.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
5 maio	<p>Conteúdo: Linguagem SQL, criação de banco de dados, criação de tabelas, inserção e consulta, alteração e exclusão.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
12 maio	<p>Conteúdo: Linguagem SQL, criação de banco de dados, criação de tabelas, inserção e consulta, alteração e exclusão.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
19 maio	<p>Conteúdo: Linguagem SQL, criação de banco de dados, criação de tabelas, inserção e consulta, alteração e exclusão.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
26 maio	<p>Conteúdo: Aplicações gráficas com banco de dados, estudos de casos.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
27 maio	<p>Conteúdo: Aplicações gráficas com banco de dados, estudos de casos.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
2 junho	<p>Conteúdo: Atalhos e Utilitários.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
9 junho	<p>Conteúdo: Coleções e Exceções.</p> <p>Fonte de referência: Bibliografia indicada.</p> <p>Atividade: Aula expositiva/prática.</p>
14 junho	Trabalho Prático.

16 junho	Atividades alternativas.
23 junho	Trabalho Prático.
24 junho	Prova 2.
30 junho	Encerramento da disciplina.

## 6) Critérios de avaliação da aprendizagem

O processo de avaliação da disciplina será quantitativo e qualitativo. O primeiro, contemplará 90% da nota e será composto por duas provas, dois trabalhos e exercícios realizados ao longo do semestre. O segundo, contemplará 10% da nota e irá considerar os seguintes critérios: presença, atitude e participação nas atividades realizadas na disciplina.

As notas 1 e 2, serão obtidas da seguinte forma:

$$N1 = ((\text{Prova 1 peso } 6,0 + \text{Trabalho 1 peso } 2,0 + \text{Exercícios peso } 2,0) * 0,9) + (\text{nota qualitativa1 peso } 1,0) \\ N2 = ((\text{Prova 2 peso } 6,0 + \text{Trabalho 2 peso } 2,0 + \text{Exercícios peso } 2,0) * 0,9) + (\text{nota qualitativa2 peso } 1,0)$$

A nota final da disciplina será obtida através da média aritmética simples entre a nota 1 (N1) e a nota 2 (N2), conforme cálculo abaixo:

$$\text{Nota Final} = (N1 + N2) / 2$$

O critério de arredondamento da nota final levará em conta a participação dos alunos em sala de aula e a entrega dos trabalhos/exercícios.

Serão considerados aprovados na disciplina os alunos que obtiverem a nota final igual ou superior a sete (7,0) e frequência igual ou superior a setenta e cinco por cento (75%).

$$\text{Aluno Aprovado} = (\text{Nota Final} \geq 7,0) + (\text{Frequência} \geq 75\%).$$

## 7) Bibliografia básica

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Como Programar em Java. PRENTICE HALL BRASIL, 2010.

HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java. PRENTICE HALL BRASIL, 2009.

SANTOS, Rafael; Introdução à Programação Orientada a Objetos usando Java, Editora Campus, 2003.

## 8) Bibliografia complementar

DALL'OGGIO, Pablo. PHP: programando com orientação a objetos. São Paulo, SP : Novatec, 2007. 574 p.

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java TM: como programar. Porto Alegre, RS : Bookmann, 2001.

ECKEL, Bruce. Thinking in Java. 3.ed. London: Prentice Hall, 2003.

GOODRICH, Michael T.; TAMASSIA, Roberto. Estruturas de dados e algoritmos em java. Porto Alegre, RS : Bookman, 2002. 584 p.

HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java 2. São Paulo, SP : Makron Books, 2001

JACOBSON, Ivar; Booch, Grady; Rumbaugh, James. UML: guia do usuário. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

MECENAS, Ivan. Java 2: fundamentos, swing e JDBC. Rio de Janeiro, RJ : Alta Books, c2003. 378 p.

MELO, Ana Cristian. Exercitando modelagem em UML. Rio de Janeiro, RJ : Brasport, 2006. 123p.

METSKER, Steven John.. Padrões de projeto em Java. Porto Alegre: Bokman, 2004. 407p.

MEYER, Bertrand. Object-oriented software construction. 2nd. ed. Santa Barbara, Califórnia: Prentice Hall, 1997.

RUMBAUGH, James et al. Modelagem e projetos baseados em objetos. Rio de Janeiro: Campus, 1994.

TAKAHASHI, Tadao. O paradigma de objetos: introdução e tendências. Uberlândia: UFU, 1989.

WALNUM, Clayton. Java em Exemplos. São Paulo: Makron Books, 1997.