

Ementa

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Carga Horária: 60 horas

Objetivos:

- Fornecer uma introdução à programação orientada a objetos;
- Desenvolver habilidades para a modelagem e implementação de sistemas orientados a objetos;
- Utilizar os conceitos de orientação a objetos para a resolução de problemas.

Conteúdo Programático:

- Introdução à programação orientada a objetos;
- Classes e objetos;
- Herança;
- Polimorfismo;
- Encapsulamento;
- Abstração;
- Interfaces;
- Programação orientada a objetos e design patterns.

Metodologia:

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Resolução de exercícios;
- Trabalhos individuais e em grupo.

Avaliação:

- Participação nas aulas (10%);
- Exercícios (40%);
- Trabalhos (50%).

Requisitos:

- Conhecimentos básicos de algoritmos e lógica de programação.

Bibliografia:

- Bloch, Joshua. **Effective Java, 3rd Edition. Addison-Wesley Professional, 2017.**
- Gamma, Erich et al. **Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Addison-Wesley Professional, 1995.**
- Martin, Robert C. **Agile Software Development: Principles, Patterns, and Practices. Pearson Education, 2017.**

Este texto está no formato de uma ementa escolar tradicional, com os seguintes elementos:

- **Título:** O título da disciplina, que deve ser claro e conciso.
- **Carga horária:** O número de horas da disciplina, que deve estar de acordo com o currículo da instituição de ensino.
- **Objetivos:** Os objetivos da disciplina, que devem ser claros e específicos.
- **Conteúdo programático:** O conteúdo que será abordado na disciplina, que deve ser organizado em tópicos.
- **Metodologia:** A metodologia de ensino que será utilizada na disciplina.
- **Avaliação:** Os critérios de avaliação da disciplina.
- **Requisitos:** Os requisitos para cursar a disciplina.
- **Bibliografia:** As referências bibliográficas que serão utilizadas na disciplina.