



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Pato Branco



Informações da disciplina

Código Ofertado	Disciplina/Unidade Curricular	Modo de Avaliação	Modalidade da disciplina	Oferta
PO24CP	Programação Orientada A Objetos	Nota/Conceito E Frequência	Presencial	Semestral

Carga Horária					
AT	AP	APS	ANP	APCC	Total
2	2	4	0	0	60
<ul style="list-style-type: none"> • AT: Atividades Teóricas (aulas semanais). • AP: Atividades Práticas (aulas semanais). • ANP: Atividades não presenciais (horas no período). • APS: Atividades Práticas Supervisionadas (aulas no período). • APCC: Atividades Práticas como Componente Curricular (aulas no período, esta carga horária está incluída em AP e AT). • Total: carga horária total da disciplina em horas. 					

Objetivo		
<p>Desenvolver sistemas baseados nos conceitos formais da Orientação a Objetos. Compreender os paradigmas da programação orientada a objetos. Implementar estudos de caso em Linguagem de Programação Orientada a Objetos.</p>		
Ementa		
<p>Elementos básicos de uma linguagem de programação orientada a objetos; programação orientada a objetos; tratamento de exceções; desenvolvimento de interfaces gráficas com o usuário; projeto de soluções usando programação orientada a objetos.</p>		
Conteúdo Programático		
Ordem	Ementa	Conteúdo
1	Elementos básicos de uma linguagem de programação orientada a objetos	Histórico da OO, utilização e Motivação de utilizar a tecnologia. Instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento OO. Sintaxe e comandos da Plataforma.
2	Programação orientada a objetos	Orientação a Objeto e Java, Classe, Objetos, Atributos, Métodos, encapsulamento, Método Construtor, Herança, Polimorfismo. Classes mais utilizadas para o desenvolvimento de aplicativos.

Ordem	Ementa	Conteúdo
3	Tratamento de exceções	Motivação para exceções. Suporte a exceções. Modelagem de exceção. Lançamento de exceções.
4	Desenvolvimento de interfaces gráficas com o usuário	Interface Gráfica com OO. Gerenciamento de Layout das Janelas. Componentes Visuais (Botões, Caixa de Texto, Textos Estáticos). Desenvolvimento de aplicações AWT e Swing. Modelo de Eventos.
5	Projeto de soluções usando programação orientada a objetos	Criação de conjunto de projetos usando OO.

Bibliografia Básica
GOMES, Everton Barbosa. Dante explica Java v.5. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2005. xxiii, 665 p. ISBN 8573934093.
SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a cabeça! Java. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2007. 470 p. ISBN 9788576081739.
SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2003. 638 p. ISBN 8536301716.

Bibliografia Complementar
BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. UML: guia do usuário. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro, RJ: Campus; Elsevier, c2006. 474 p. ISBN 9788535217841.
HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java 2. São Paulo, SP: Pearson Education, 2001. 2 v. + CD-ROM (4 ¾ pol.) (Série Java). ISBN 8534612250 (v.1).
DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. Java, como programar. 8. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2010. xxix, 1144 p. + 1 CD-ROM (4 ¾ pol.) ISBN 9788576055631.
ZIVIANI, Nivio. Projeto de algoritmos: com implementações em Java e C++. São Paulo: Thomson, c2007. xx, 621 p. ISBN 8522105251.
HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java 2. São Paulo, SP: Makron, 2001. 2 v. + CD-ROM (Java series). ISBN 85-346-1225-0 (v.1).

#	Resumo da Alteração	Edição	Data	Aprovação	Data
1	ok.	Dalcimar Casanova	15/04/2016	Pablo Gauterio Cavalcanti	25/04/2016