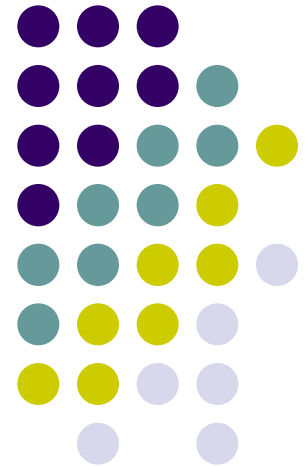


# COM220

## Computação Orientada a Objetos I

---

Prof. Laércio Baldochi





# Objetivos

- Entender o modelo de orientação a objetos
- Estudar os fundamentos da análise orientada a objetos
- Dominar a programação OO em uma linguagem específica (Java)
- Capacitar o aluno no mapeamento de uma aplicação modelada segundo a metodologia OO para uma linguagem OO (Java)



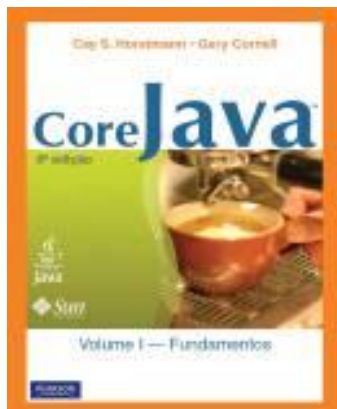
# Ementa

- Fundamentos da análise orientada a objetos
  - Introdução à modelagem OO com UML
- Programação OO em Java
  - Tipos primitivos, estruturas de controle
  - Classes, objetos e interfaces
    - Herança, polimorfismo
  - Coleções
  - Interface gráfica
    - Java Swing
  - Streams, arquivos
  - Exceções
- Estudos de caso
  - Implementação de aplicações reais

# Bibliografia



- Java: Como Programar
  - HARVEY M. DEITEL
  - PAUL J. DEITEL



- Core Java - Volume 1 - Fundamentos
  - CAY S. HORSTMANN
  - GARY CORNELL



# Procedimentos de ensino

- Aulas expositivas em sala
- Aulas de laboratório
- Trabalhos práticos



# Procedimentos de avaliação

- Prova prática 1
  - 2,5 pts
- Prova prática 2
  - 2,5 pts
- Trabalhos individuais
  - 2,0 pts
- Trabalho final em grupo
  - 3,0 pts
- Prova substitutiva