



PLANO DE ENSINO

CURSO	195 - Engenharia de Computação	MATRIZ	535
--------------	---------------------------------------	---------------	------------

FUNDAMENTAÇÃO LEGAL Resoluções: N^o 89/08-COEPP - N^o 153/09-COEPP - N^o 158/10-COEPP

DISCIPLINA/UNIDADE CURRICULAR	CÓDIGO	PERÍODO	CARGA HORÁRIA (aulas)					
			AT	AP	APS	AD	APCC	Total
Programação Orientada a Objetos	PO24CP	4^o	34	34	04	00	00	72

AT: Atividades Teóricas, AP: Atividades Práticas, APS: Atividades Práticas Supervisionadas, AD: Atividades a Distância, APCC: Atividades Práticas como Componente Curricular.

PRÉ-REQUISITO	Algoritmos e Estruturas de Dados 1
EQUIVALÊNCIA	

OBJETIVOS

- 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.

EMENTA

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.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

ITEM	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.
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.

PROCEDIMENTOS DE ENSINO

AULAS TEÓRICAS

Aulas ministradas em sala de aula, nas quais a ênfase está em explicações conceituais.

AULAS PRÁTICAS

Aulas centradas na realização de atividades práticas pelos alunos com supervisão, orientação e auxílio do professor; aulas em que o professor realiza a resolução tutorada de exercícios (o professor conduz a resolução que é acompanhada pelos alunos); aulas em que o professor exemplifica a resolução de exercícios. As aulas práticas incluem aulas de laboratório que são realizadas em ambientes específicos em que há uso de equipamentos e materiais que permitem a experimentação.

ATIVIDADES PRÁTICAS SUPERVISIONADAS

Atividades acadêmicas desenvolvidas sob a orientação, supervisão e avaliação de docentes e realizadas pelos discentes em horários diferentes daqueles destinados às atividades presenciais (aulas teóricas e aulas práticas). Estas atividades incluem: estudos dirigidos, trabalhos individuais, trabalhos em grupo, desenvolvimento de projetos, atividades em laboratório, atividades de campo, oficinas, pesquisas, estudos de casos, seminários, desenvolvimento de trabalhos acadêmicos, dentre outras. Deverá ser dada ênfase à realização de atividades em grupo que envolva pesquisa e seja interdisciplinar.

PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Considerar-se-á aprovado na disciplina, o aluno que tiver frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) e Nota Final igual ou superior a 6,0 (seis), consideradas todas as avaliações previstas no início do semestre.

No caso do aluno perder alguma avaliação presencial e escrita, por motivo de doença ou força maior, poderá requerer uma única segunda chamada por avaliação, no período letivo. O requerimento deve ser protocolado no Departamento de Registros Acadêmicos dentro do prazo estabelecido pelo regulamento da UTFPR, a prova será aplicada após o deferimento. Para a prova de segunda chamada o professor definirá os conteúdos e a data da avaliação.

REFERÊNCIAS

Referências Básicas:

- SEBESTA, R. W. **Conceitos de Linguagem de Programação**. 5ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2003
- GOMES, E. B. **Dante Explica Java v.5**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005.
- SIERRA, Kathy. BATES, Bert. **Use a cabeça!: Java. 2.** ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2007

Referências Complementares:

- HORSTMANN, C. S. & CORNELL, G. **Core Java 2 – Volume 1 – Fundamentos**. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Makron Books, 2000
- HORSTMANN, C. S. & CORNELL, G. **Core Java 2 – Volume 2 – Recursos Avançados**. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Makron Books, 2000. DEITEL, H. M. & DEITEL, P. J. **Java – Como Programar**. 10ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- DEITEL, H. M. & DEITEL, P. J. **Java – Como Programar**. 10ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- ZIVIANI, Nivio. **Projeto de Algoritmos: Com Implementações em Java e C++**. São Paulo, SP: Thomson, 2007.
- BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML: guia do usuário. 2.ed. rev. e atual**. Rio de Janeiro: Campus, Elsevier, 2006.

ORIENTAÇÕES GERAIS

As datas das avaliações, exceto as de segunda chamada, serão estabelecidas em sala de aula no início do semestre.

O uso de aparelhos celulares deve ser feito somente fora de sala de aula. A utilização de notebook apenas em caso de necessidade em atividades da disciplina.

Assinatura do Professor

Assinatura do Coordenador do Curso