

UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO			
PROGRAMA DE DISCIPLINA			
NOME	COLEGIADO	CÓDIGO	SEMESTRE
Programação Orientada a Objetos	Engenharia de Computação	CCMP0023	2017.1
CARGA HORÁRIA	TEÓR:60	PRÁT:0	HORÁRIOS: SG 16:00-18:00 QR 16:00-18:00
CURSOS ATENDIDOS			SUB-TURMAS
Engenharia de Computação			
PROFESSOR (ES) RESPONSÁVEL (EIS)			TITULAÇÃO
Ana Emilia de Melo Queiroz			Doutorado
EMENTA			
<p>Conceitos de orientação a objetos. Tipos e classes. Identificação de objetos. Abstrações, generalização, sub-classes e instanciação. Herança. Polimorfismo. Abstração de agregação. Construtores e destrutores. Aplicações dos conceitos em linguagens de programação orientadas a objetos. Técnicas para extração e reconhecimento de objetos e classes do mundo real em elementos de software.</p>			
OBJETIVOS			
<p>Compreender e consolidar os conceitos fundamentais do paradigma de programação orientada a objetos.  Estabelecer um estudo comparativo entre a programação imperativa e a programação orientada a objetos.  Definir as noções de projeto de programas e estruturas de dados orientados a objetos.</p>			
METODOLOGIA (recursos, materiais e procedimentos)			
<p>Exposição dialogada: nessas aulas, os alunos assistirão a uma apresentação em Power Point sobre um dos conteúdos acima especificados. Será passada uma ata de presença durante a aula e feita uma chamada ao final da aula. Os alunos que não se encontrarem em sala durante a chamada serão identificados como ausentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atividades em classe em dupla na segunda nota e individuais na terceira nota: As atividades serão entregues aos alunos no segundo horário da aula. Ela tem um formato que deverá ser seguido.</li> <li>- Duas provas no semestre. As provas serão marcadas no segundo dia de aula, após a marcação a data só poderá ser modificada mediante solicitação por escrito ou justificada pelo professor.</li> <li>- Uso do ambiente moodle para disponibilização de material didático; programa da disciplina; do plano da unidade didática e dos diários de classe, bem como avisos aos alunos.</li> <li>- Uma prova final para aqueles que não obtiveram média igual ou superior a 7.0</li> <li>- Uma prova de segunda chamada mediante apresentação de atestado médico no prazo determinado na resolução e atendimento do discente em horário previamente agendado.</li> </ul>			
FORMAS DE AVALIAÇÃO			
<p>A avaliação será distribuída em 02 notas (PN1 + PN2) /2, sendo: – Primeira Nota: • EE1 = 10,00 – Exercício escolar – Segunda Nota • EE2 = 10,00 – Exercício escolar;</p>			

CONTEÚDOS DIDÁTICOS				
DATA	TEMAS ABORDADOS/ ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	PROFESSOR (ES)	CARGA/HORARIA	
			TEÓR	PRÁT.
20-06	Apresentação das diretrizes da disciplina. 1. Introdução a. Conceitos de orientação a objetos		x	
22-06	Objetos		x	
27-06	operações			x
29-06	métodos		x	
04-07	mensagens			x
06-07	estados		x	
11-07	Tipos e classes		x	

13-07	Identificação de objetos			x
18-07	Abstrações, generalização, sub-classes e instanciação		x	
20-07	Ocultamento		x	x
25-07	Herança		x	x
27-07	Polimorfismo		x	x
01-08	Abstração de agregação		x	x
03-08	listas		x	x
08-08	conjuntos		x	
10-08	arranjos			x
15-08	Aplicações dos conceitos de programação orientadas a objetos em linguagens de alto nível		x	
17-08	Java		x	x
22-08	Construtores e destrutores		x	x
24-08	Herança múltipla		x	x
29-08	Ligação dinâmica e polimorfismo		x	x
31-08	Ligação dinâmica e polimorfismo		x	x
18-09	Técnicas para extração e reconhecimento de objetos e classes do mundo real em elementos de software		x	x
05-09	Técnicas para extração e reconhecimento de objetos e classes do mundo real em elementos de software		x	x
07-09	Apresenta do projeto			x
12-09			x	
14-09	2º prova escrita		x	
19-09				
21-09	2º chamada		x	
26-09			x	
28-09	Prova final		x	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. KEOGH, J.; GIANNINI, M. OOP Desmistificado --- Programação Orientada a Objetos. Alta Books, 2005.</li> <li>2. BARNES, K. Programação orientada a objetos com Java: Uma introdução prática usando o BlueJ. 4ª ed. Pearson Education, 2004.</li> <li>3. DEITEL, M.D.; DEITEL, P.J. C++ Como Programar. 3ª ed. Bookman, 2001.</li> <li>4. BOOCH, G; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. UML: Guia do Usuário. 2ª ed. Elsevier, 2005.</li> <li>5. SAVITCH, W. C++ Absoluto. Prentice-Hall, 2003.</li> <li>6. KOFFMAN, E.B.; WOLFGANG, P.A.T. Objetos, Abstração, Estruturas de Dados e Projeto Usando C++. LTC, 2008.</li> <li>7. DEITEL, H.M.; DEITEL, P.J. Java: Como Programar. 6ª ed. Pearson Education, 2005.</li> </ol>				
____/____/____		____/____/____		
DATA		APROV. NO COLEGIADO		