

# Programação Orientada a Objetos

Prof. Sérgio Portari - 2016

# Plano de Ensino

- **EMENTA:**

Introdução à programação orientada a objetos. O modelo de objetos: objetos e classes. Métodos e mensagens. Herança simples e múltipla. Polimorfismo. Mecanismos de persistência. Bibliotecas de classes. Comparação das técnicas tradicionais de orientação a objetos. Estudos de casos em linguagens de programação orientadas a objetos.

- **BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

SINTES, A. Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 dias. São Paulo. Pearson Education do Brasil, 2002.

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 6 ed. São Paulo. Pearson Education do Brasil, 2005.

SANTOS, R. Introdução à Programação Orientada a Objetos usando Java. Rio de Janeiro. Elsevier, 2003.

- **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DIMES, T. Java Programming. Amazon, 2013.

# Objetivo

- Apresentar os conceitos de programação orientada a objetos, o fluxo de trabalho e as ferramentas de desenvolvimento de software orientado a objetos, levando o aluno à autonomia no desenvolvimento de aplicações desta natureza.

# Metodologia

- Aulas expositivas;
- Aulas Práticas em Laboratório;
- Atividades individuais e em grupo.

# Avaliação

- Trabalhos individuais ou em grupos, intra ou extra sala, totalizando até 30% do total semestral de pontos;
- Aplicação de 2 avaliações parciais, totalizando 40% do total semestral de pontos;
- Avaliação Semestral, totalizando 30% do total semestral de pontos.

# Informações, Avisos e Contatos

- E-mail: [portari.uemgituiutaba@gmail.com](mailto:portari.uemgituiutaba@gmail.com)
  - Utilizem este e-mail para evitar outros endereços com SPAM que não acesso mais;
- Página: [www.sergioportari.com.br](http://www.sergioportari.com.br)
  - Na página você encontrará um link para informações da disciplina, datas importantes como entrega de trabalhos e provas, além de download dos materiais apresentados em sala.

# Dúvidas?

