

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET - EAD

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Programação Orientada a Objetos		
Carga horária total: 90	Módulo: II	Turma: 2018-1
Professor(a) Formador(a): Raphael Ferreira Nunes Neto		
Polo/Unidade Remota: Araguatins, Natividade, Peixe, Presidente Kennedy, Talismã		

2. EMENTA

Introdução à orientação a objetos.

Os conceitos de orientação a objetos: abstração, Classes, objetos e troca de mensagens, herança, ligação dinâmica, encapsulamento, polimorfismo e relacionamento. Características específicas de linguagens de programação orientadas a objetos.

Tipos primitivos, variáveis, declaração e atribuição.

Constantes e valores literais.

Desenvolvimento de aplicações orientadas a objetos.

Conceitos e metodologias para análise e projeto de software orientado a objeto, utilizando a UML como linguagem de modelagem do sistema: diagrama de caso de uso, diagrama de classe, diagrama de atividade e diagrama de sequência.

Ferramentas CASE.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA

Conhecer ou revisar as principais características e recursos da linguagem Java: variáveis, comentários, operadores, comandos de decisão e de repetição, vetores e matrizes. Conhecer e aprender a utilizar a classe String e a classe ArrayList. Criar programas com maior manutenibilidade e extensibilidade pela utilização do conceito de encapsulamento. Construir as primeiras interfaces gráficas em Java. Conhecer algumas classes para construção de interfaces gráficas em Java: JFrame, JLabel, ImageIcon, JOptionPane, JTextField e JPasswordField. Compreender o conceito de Programação cliente-servidor.

4. CRONOGRAMA DE APLICAÇÃO DA DISCIPLINA

Data	Atividades Desenvolvidas
31/01	1ª Postagem Aula 01_ Introdução à plataforma Java
07/02	Tarefa Avaliativa - Criar um programa em Java
14/02	2ª Postagem Aula 02_ Introdução à Orientação a Objetos / Aula 03_ Construtores, destrutores e encapsulamento
15/02	Questionário Avaliativo 01
28/02	3ª Postagem Aula 04_ Herança e polimorfismo / Aula 05_ Classes abstratas e associações
14/03	4ª Postagem Aula 06_ Herança múltipla e interfaces / Aula 07_ Interfaces gráficas em Java - Parte I
21/03	5ª Postagem Aula 08_ Interfaces gráficas em Java - parte II
22/03	Questionário Avaliativo 02
28/03	Postagem Vídeo Aulas Presenciais
04/04	6ª Postagem Aula 09_ Integração com Banco de Dados - parte I / Aula 10_ Integração com Banco de Dados - parte II
05/04	Questionário Avaliativo 03
13/04	Prova Presencial Lógica de Programação
27/04	Prova Presencial de Recuperação de Lógica de Programação

5. METODOLOGIAS E RECURSOS DIDÁTICOS

O conteúdo programático será desenvolvido no Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma Moodle por meio do endereço: <http://sistemasead.to.gov.br> que será postado em forma de aulas, juntamente com demais materiais de apoio. Cada aula deverá constar em sua estrutura: apostila do curso, textos e vídeos complementares, vídeo aulas, fórum, bem como atividade avaliativa, conforme o planejamento da aula.

Através do Ambiente de Aprendizagem Moodle o aluno deverá:

- Acompanhar a programação dos encontros presenciais e a distância, avaliações e informações sobre a disciplina;
- Interagir com professores e demais participantes da turma e dos Polos presenciais, por meio de fóruns;
- Sanar dúvidas gerais do curso, por meio de fóruns de dúvidas;
- Realizar e encaminhar atividades disponibilizadas na disciplina;

Ter acesso a textos, vídeos, fóruns e demais ferramentas e informações complementares, disponibilizadas pela equipe de professores.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Para a aprovação na disciplina de Lógica de Programação será distribuído o valor máximo de cem (100) pontos que deverá ser percebido pela somatória de:

- 1) 50 (cinquenta) pontos para a prova presencial no polo de EaD;
- 2) 50 (cinquenta) pontos para as atividades na plataforma AVA que deverão ser distribuídas em 04 atividades ao longo da disciplina, observando as datas estabelecidas de postagem.

7. BIBLIOGRAFIA

DEVMEDIA, Guia Completo de Java. Disponível em:

<<https://www.devmedia.com.br/guia/linguagem-java/38169>> Acesso em 15 de novembro de 2017.

LINHA DE CÓDIGO, Array, ArrayList e List(T): O que devemos saber?. Disponível em:

<<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/2767/array-arraylist-e-listt-o-que-devemos-saber.aspx>>

Acesso em 15 de outubro de 2017.

CAELUM, Interfaces gráficas com Swing. Disponível: <<http://www.caelum.com.br/apostila-java-testes-xml-design-patterns/interfaces-graficas-com-swing/>> Acesso em 18 de outubro de 2017.

CADENHEAD, Rogers; LEMAY, Laura, Aprenda em 21 dias Java 2. 4. ed. São Paulo: Campus, 2005. DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Pearson/ Prentice-Hall, 2010.

FUGIERI, Sérgio. Java 2 - Ensino Didático. 6ª Edição. São Paulo: Érica, 2006.

PAMPLONA, Vitor Fernando. Tutorial Java: o que é Java?Disponível em: . Acesso em: 12 out. 2011. PAMPLONA, Vitor Fernando. Tutorial Java 2: características básicas. Disponível em : . Acesso em: 12 out. 2011.

PAMPLONA, Vitor Fernando. Tutorial Java 3: orientação a objetos. Disponível em: . Acesso em: 12 out.2011.

Professor(a) Formador(a)

Jeferson Moraes da Costa
Coordenador do Curso