

Curso:	<b>Tecnologia em Automação Industrial</b>			Semestre:	2018.2
Unidade Curricular:	<b>Programação Orientada a Objetos</b>			Código:	POO
Período Letivo:	4º	Carga Horária:	40 horas	Créditos:	2
Professor:	Esp. Daniel dos Santos Brandão				
<b>1. Ementa</b>					
Introdução e conceitos da programação orientada a objetos (POO) Conversão de tipos. Semelhanças e diferenças entre programação estruturada e POO. Classe. Objetos. Instanciação de objetos. Construtores, atributos e métodos de classe e instância. Arrays. Encapsulamento: modificadores de acesso. Herança. Sobrecarga e sobrescrita de métodos. Polimorfismo. Classes abstratas. Interfaces. Exceções. Linguagens de POO. Ambientes de POO. Impactos ambientais advindos da utilização de computadores					
<b>2. Objetivos</b>					
Capacitar o aluno a: - Utilizar os recursos básicos de um ambiente de programação, com linguagem orientada a objetos; - Implementar algoritmos computacionais básicos, em linguagem de programação orientada a objetos; - Resolver problemas computacionais básicos, aplicados à área de automação industrial, com a utilização de linguagem orientada a objetos.					
<b>3. Conteúdo Programático</b>					
Introdução a Disciplina - Introdução a Linguagem e ao paradigma de programação Introdução a Orientação a Objetos Definições da Linguagem Java Comandos de controle de fluxo (If/Else, While, Do/While, Case e For) Introdução a Arrays (vetores) Operações com Arrays Classes abstratas, Atributos e Métodos Estáticos Encapsulamento, Herança, Polimorfismo - Construtores e suas características Interfaces Introdução a biblioteca Java Swing Scanner e Java IO (Input/Output)					
<b>4. Metodologia</b>					
Aula expositivas e dialogadas; Aulas práticas em laboratório de informática.					
<b>5. Avaliação</b>					
Avaliação através de atividades práticas e teóricas; Aplicação de avaliação bimestral de aprendizagem;					
<b>6. Recursos didáticos</b>					
Lousa, caneta, Datashow, Computador					
<b>7. Bibliografia Básica</b>					
FILHO, Antonio Mendes da Silva. <b>Introdução à Programação Orientada a Objetos com C++</b> . 1 edição. São Paulo: Elsevier, 2010. SANTOS, Rafael. <b>Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando JAVA</b> . 1 ed. São Paulo: Elsevier, 2003. FURGERI, Sérgio, Programação Orientada A Objetos : conceitos e técnicas. 1. ed. São Paulo: Érica, 2015.					
<b>8. Bibliografia Complementar</b>					
ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; ARAÚJO, Graziela Santos de. <b>Estrutura de Dados</b> : algoritmos, análise da complexidade e implementações em Java e C/C++. São Paulo: Elsevier, 2011. ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. <b>Fundamentos da Programação de Computadores</b> . 3 ed. São Paulo: Pearson, 2013. DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. <b>Java</b> : como programar. 8 ed. São Paulo: Pearson, 2006. PUGA, Sandra; RISSETTI, Gerson. <b>Lógica de programação e estruturas de dados, com aplicações em Java</b> . 3 ed. São Paulo: Pearson, 2014. SANTOS, Rafael. <b>Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando JAVA</b> . 1 ed. São Paulo: Elsevier, 2003.					



SERVICO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL  
DEPARTAMENTO REGIONAL DA PARAIBA  
FACULDADE SENAI DA PARAIBA