

DISCIPLINA: Programacao Orientada a Objetos I		CÓDIGO: 7983	TURMA: 1
DEPARTAMENTO: Computação		Última atualização:	
I - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
1.UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL			
2.Endereço: INDEPENDÊNCIA,2293			
3.Cursos: Ciência da Computação -207			
4.Carga Horária: 60h			
5.Professores: Jossandro Balardim Silva (jossandro1@unisc.br)			
6.Ano/Semestre: 2015/2			
7.Laboratório: () Não (x) Sim LAB INFORMATICA			
8.Visitas e/ou saídas de campo: (x) Não () Sim			
II - EMENTA			
O paradigma de orientação a objetos. Abstração X Representação. Definições. Desenvolvimento de aplicações por meio de uma linguagem orientada a objetos.			
III - OBJETIVOS E/OU COMPETÊNCIAS E HABILIDADES			
Estudar os conceitos da orientação a objetos, aplicando os mesmos de forma prática usando uma linguagem de programação que segue o paradigma OO. Os alunos deverão compreender e ser capazes de aplicar os conceitos no desenvolvimento de aplicações.			
IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO			
1 O paradigma de orientação a objetos.			
2 Abstração X Representação.			
3 Definições:			
3.1 classes;			
3.2 objetos;			
3.3 encapsulamento;			
3.4 métodos construtores, destrutores e de manipulação;			
3.5 sobrecarga;			
3.6 herança;			
3.7 polimorfismo.			
4 Desenvolvimento de aplicações por meio de uma linguagem orientada a objetos.			
V - PROGRAMAÇÃO			
Data	Períodos	Conteúdo	
07/08/2015	4	Apresentação da disciplina e plano de aula, formas de avaliação e formato de trabalho durante o semestre.	
14/08/2015	4	Introdução a OO, linguagem Java, variáveis primitivas e estruturas de controle; Classes, objetos e métodos.	
21/08/2015	4	Modificadores de acesso, encapsulamento, getters e setters, contrutores.	
28/08/2015	4	Atributos de classe (static), sobrecarga de métodos, multiplos contrutores.	
04/09/2015	4	Palestra: A Sociedade Brasileira de Computação - Avelino Zorzo (PUCRS) - Local: Anfiteatro do bloco 18.	
11/09/2015	4	Listas e Arrays; Especificação do trabalho da disciplina. Exercícios.	

18/09/2015	4	Herança, reuso de código, reescrita e polimorfismo; Exercícios.
25/09/2015	4	Revisão para avaliação. Exercícios.
02/10/2015	4	Prova 1.
09/10/2015	4	Gabarito da prova 1; Trabalho da disciplina e os conteúdos aprendidos até o momento;
16/10/2015	4	Classes e métodos Abstratos.
23/10/2015	4	Composição, agregação. Reuso na prática: biblioteca de classes da linguagem, arraylist.
30/10/2015	4	Interfaces. Leitura e escrita de arquivos.
06/11/2015	4	Desenvolvimento do Trabalho; Exercícios complementares.
13/11/2015	4	Exercícios e revisão para avaliação.
20/11/2015	4	Prova 2.
04/12/2015	4	Gabarito prova 2; Apresentação trabalho.
11/12/2015	4	Apresentação trabalho (se precisar); Entrega de notas e revisão para exame.
18/12/2015	4	EXAME

VI - METODOLOGIA

TÉCNICAS	RECURSOS AUDIOVISUAIS
<p>As aulas serão desenvolvidas com a participação efetiva dos estudantes através de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - participação em discussões sobre diferentes soluções de algoritmos - leituras relacionadas e análises de algoritmos - realização de trabalhos <p>A disciplina conta com o apoio da Sala Virtual EAD UNISC como canal de comunicação com o professor e colegas, espaço de compartilhamento e discussão. Os materiais didáticos e propostas atividades serão organizados por tópicos semanais, como previsto neste plano de ensino.</p>	<p>Sala Virtual EAD UNISC</p> <p>Materiais educacionais digitais</p> <p>Projektor multimídia</p> <p>Computador</p>

VII - AVALIAÇÃO

A avaliação do aluno é composta por um trabalho prático de programação, cujos requisitos serão apresentados durante o semestre, duas avaliações individuais (provas) que pode conter questões teóricas e práticas e por exercícios propostos em aula.

Cada avaliação terá o seguinte peso para composição da nota final:

Trabalho prático = 30%

Avaliação 1 = 25%

Avaliação 2 = 25%

Exercícios e participação em aula = 20%

A média final será calculada através da formula:

Média final = Trabalho * 0,3 + Prova1 * 0,25 + Prova2 * 0,25 + Exercicios * 0,2

O trabalho da disciplina poderá ser desenvolvido em duplas ou individualmente.

Alunos que não puderem comparecer nas datas previstas das avaliações não terão outra oportunidade de realizar a avaliação. Conforme regulamento, atestados abonam faltas porém não garantem o direito de nova data para realização de avaliações perdidas. Será atribuída nota ZERO aos alunos que deixarem de comparecer nas avaliações previstas neste plano, mesmo que seja apresentado atestado.

VIII - REFERÊNCIAS BÁSICAS	Biblioteca	Nº Ex.:
BOOCH, Grady. Object-oriented analysis and design: with applications. 2. ed. Reading: Addison-Wesley, c1994. 589 p. (Addison-Wesley object technology series)	Biblioteca Central	12
COAD, Peter; YOURDON, Edward. Projeto baseado em objetos. 5. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2000. 195 p. (Série Yourdon Press)	Biblioteca Central	5
MIZRAHI, Victorine Viviane. Treinamento em linguagem C. São Paulo: Makron Books do Brasil, c1990. xix, 2 v.	Biblioteca Central	29
MIZRAHI, Victorine Viviane. Treinamento em linguagem C++. São Paulo: Makron Books do Brasil, c1995. 2 v.	Biblioteca Central	35
SCHILDT, Herbert. C: completo e total. São Paulo: Makron Books do Brasil, c1991. xiii, 889 p.	Biblioteca Central	1
SCHILDT, Herbert. C: completo e total. 3. ed., rev. e atual. São Paulo: Makron Books, c1997. xx, 827 p.	Biblioteca Central	6
WINBLAD, Ann L.; EDWARDS, Samuel D.; KING, David R. Software orientado ao objeto. São Paulo: Makron Books do Brasil, c1993. 311 p.	Biblioteca Central	8
IX - REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES	Biblioteca	Nº Ex.:
COX, Brad J. Programação orientada para o objeto. São Paulo: Makron Books, 1991. 348 p.	Biblioteca Central	1
GOTTFRIED, Byron S. Programando em C. São Paulo: Makron Books do Brasil, c1993. 574 p. (Coleção Schaum)	Biblioteca Central	6
MANZANO, José Augusto N. G. Estudo dirigido: linguagem C. São Paulo: Érica, 1997. 178 p. (Coleção P.D.)	Biblioteca Central	3
MARTIN, James. Princípios de análise e projeto baseados em objetos. 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1997. 486 p.	Biblioteca Central	2
MARTIN, James; ODELL, James J. Análise e projeto orientados a objeto. São Paulo: Makron Books do Brasil, c1996. 639 p.	Biblioteca Central	4
STROUSTRUP, Bjarne. A linguagem de programação C++. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2000. 823 p.	Biblioteca Central	3
SWAN, Tom. Tecle & aprenda C. São Paulo: Berkeley, 1994. 398 p.	Biblioteca Central	1
WATT, David A. Programming language concepts and paradigms. 11. ed. New York: Prentice Hall, 1997. 322 p. (Prentice Hall international series in computer science)	Biblioteca Central	1