



PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

Campus: Luiz Meneghel	
Centro: Ciências Tecnológicas	
Curso: Sistemas de Informação	Modalidade: Bacharelado em Sistemas de Informação e Licenciatura em Computação

Disciplina: Programação II			
Código:	Série: 2	Turno: Noturno	
Carga Horária Semanal: 3 aulas		Carga Horária Total: 90	
		Teórica: 45	Prática: 45
(x) Obrigatória		() Optativa	
Números de Alunos por Turma: 40			
Docente Responsável: Fábio Carlos Moreno			

Ementa:
Estudo do paradigma orientado a objetos e tópicos relacionados. Ambientes de Desenvolvimento.

Conteúdo Programa:
<ol style="list-style-type: none">1. Paradigma de Orientação a Objetos (OO)<ol style="list-style-type: none">1.1 Programação Procedimental X Orientada a Objetos1.2. Objetivos e benefícios da Orientação a Objetos1.3. Conceitos e terminologia2. Ambiente de Desenvolvimento Visual Studio / Netbeans3. Programação Orientada a Objetos<ol style="list-style-type: none">3.1. Organização e características de Java3.2. Sintaxe de linguagem3.3. Variáveis e literais3.4. Operadores e comandos de seleção e repetição3.5. Tipos primitivos e empacotadores4. Orientação a Objetos C# / Java<ol style="list-style-type: none">4.1. Definição de classes4.2. Encapsulamento4.3. Criação de objetos e construtores4.4. Herança e definição de subclasses4.5. Polimorfismo4.6. Pacotes e visibilidade4.7. Modificadores: default, public, private e protected4.8. Modificadores: final, static e abstract4.9. Strings e Arrays4.10. Classes abstratas e métodos abstratos4.11. Interfaces e classes internas4.12. Tratamento de exceções5. Programação genérica<ol style="list-style-type: none">5.1. Definição e utilização5.2. Classes e métodos genéricos6. Arquivos<ol style="list-style-type: none">6.1 Leitura e gravação

**Metodologia:**

A metodologia consiste em dividir as atividades da disciplina em:

- aulas expositivas utilizando quadro e projetor
- desenvolvimento de atividades práticas supervisionadas pelo professor (exercícios envolvendo programação)
- avaliações individuais, teóricas e práticas.

Critérios de Avaliação de Aprendizagem:

Serão realizadas 6 avaliações, sendo 4 teóricas e 3 práticas. As avaliações teóricas consistem em provas utilizando exclusivamente papel e lápis/caneta. As avaliações práticas consistem no desenvolvimento de programas utilizando computador e ambientes de desenvolvimento.

As etapas de avaliação estão assim divididas:

Etapa 1:

P1 - Avaliação 1 (Valor 0,35)

P2 - Avaliação 2 (Valor 0,35)

T1 - Trabalho 1 (Valor 0,30)

Etapa 2:

P3 -Avaliação 3 (Valor 0,30)

P4 - Avaliação 4 (Valor 0,30)

T2- Trabalho 2 (Valor 0,20)

T3 - Trabalho 3 (Valor 0,20)

Média Final = (Somatório Etapa1 + Somatório Etapa2) /2

BIBLIOGRAFIA**Bibliografia Básica:**

Deitel, H. M.; Deitel, P. J. Java. Como programar. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2007.

Bates, B.; Sierra, K. Use a Cabeça: Java. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

Bibliografia Complementar:

Schildt,Herbert. Java Para Iniciantes - Crie, Compile e Execute Programas Java Rapidamente. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

Boyarsky, Jeanne; Selikoff, Scott. OCA: Oracle Certified Associate Java SE 8 Programmer I.Indianapolis: John Wiley & Sons, 2015

Saade, Joel. C# Guia do Programador. 1. Ed. São Paulo; Novatec, 2011.

C# e Orientação a Objetos. Caelum. Disponível em: <<https://www.caelum.com.br/apostila-csharp-orientacao-objetos/>>

Bandeirantes, 21 de fevereiro de 2019.

Aprovado pelo Colegiado do Curso no dia ____ de _____ de ____.

Coordenador de Colegiado

Homologado pelo Conselho de Centro no dia ____ de _____ de ____.

Diretor de Centro