

3º MÓDULO

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS		Carga Horária (h)			
		TIPO	TEÓRICA	PRÁTICA	TOTAL
		Semanal	2	4	6
		Semestral	34	68	102
Caráter: Obrigatório	Código: XXXXXXX	Período: Módulo III		Oferta: IGE	
Ementa:					
<p>Conceitos e mecanismos da programação orientada a objetos. Classes e objetos. Atributos. Métodos, argumentos e parâmetros. Comunicação por troca de mensagens. Encapsulamento e ocultamento de informações. Hierarquia de agregação/decomposição. Hierarquia de especialização/generalização. Herança e polimorfismo. Classes abstratas e interfaces. Bibliotecas de classes. Tipos genéricos. Técnicas de uso comum em sistemas orientados a objetos. Interface gráfica com o usuário. Tratamento de exceções. Coleções. Persistência de dados e objetos.</p>					
Objetivos:					
<p>Adquirir os conceitos de programação orientada a objetos e aplicá-los em uma linguagem de programação que utilize esse paradigma, para a resolução de problemas.</p>					
Bibliografia Básica:					
<ul style="list-style-type: none"> ● DEITEL, PAUL J. Java: Como Programar, 8ª Ed. Porto Alegre. Bookman. 2010. ● RAFAEL SANTOS, Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java, 2ª ed., Campus, 2003. ● SIERRA, KATHY; BATES, BERT. Use a cabeça! Java. [tradução Aldir José Coelho], 2ª ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. 					
Bibliografia Complementar:					
<ul style="list-style-type: none"> ● HORSTMANN, CAY S. Core Java. 8ª Edição, Sun Mic. Press, 2008. ● ZIVIANI, NIVIO D. Projeto de algoritmos: com implementação em Java e C++. 1ª Edição, Cengage Learning, 2007. ● GOODRICH, MICHAEL T. Estrutura de dados e algoritmos em java. 5ª Edição, Bookman, 2013. ● WAZLAWICK, RAUL S. Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos. São Paulo: Campus. 2004. ● CORNELL, GARRY. Core Java 2 volume I – Fundamentos. 1ª Edição, Alta Books, 2005. 					