

CARGA HORÁRIA			CRÉDITOS	NATUREZA
Teoria	Prática	Total	2	Obrigatória
30	0	30		

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Laboratório de Programação de Computadores I Programação de Computadores I	Laboratório de Programação de Computadores II

OBJETIVO: Conhecer e saber utilizar os conceitos de programação orientada a objetos.

EMENTA: Conceitos de orientação a objetos: tipos abstratos de dados, objetos, classes, métodos, visibilidade, escopo, encapsulamento, associações de classes, estruturas todo-parte e generalização-especialização, interfaces; herança de interface e de classe, polimorfismo, sobrecarga, invocação de métodos; aplicações em uma linguagem de programação orientada a objetos; noções de modelagem de sistemas usando UML: diagrama de classes e de interação.

ÁREA DE FORMAÇÃO DCN: Básica

EIXO DE CONTEÚDOS E ATIVIDADES: Fundamentos de Engenharia de Computação

BIBLIOGRAFIA DE REFERÊNCIA:

- ANSELMO, F. , **Aplicando Lógica Orientada a Objetos em Java** . Visual Books, 2ª edição, 2005.
- Gunter, Carl A.; Mitchell, John C. (eds) , **Theoretical Aspects of Object-Oriented Programming : types, semantics, and language design**. Cambridge: MIT Press, 1994.
- HORSTMANN, CAY, **Conceitos de Computação com o Essencial de C++** . Bookman, 3ª edição, 2005.
- MIZRAHI, Victorine Viviane , **Treinamento em Linguagem C++, Vol. 1** . Makron Books, 1995.
- MIZRAHI, Victorine Viviane , **Treinamento em Linguagem C++, Vol. 2** . Makron Books, 1995.
- SANTOS, Rafael , **Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java** . Rio de Janeiro: Campus, 2003.

A bibliografia indicada será complementada e mantida atualizada através da utilização de artigos científicos de periódicos e anais de congressos, bem como de web sites da Internet.