

Plano de Ensino

CAMPUS Divinópolis	
DISCIPLINA: Programação Orientada à Objetos	CODIGO: G05POOB0.01

Início: **08/2023**

Carga Horária: Total: 30 horas/aula Semanal: 2 aulas/semana Créditos: 30

Natureza: Teórica

Área de Formação - DCN: Básica

Competências/habilidades a serem desenvolvidas: C01, C02, C03, C08, C10

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Informática, Gestão e Design

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.

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Engenharia de Computação	2º	Fundamentos de Engenharia de Computação	X	

INTERDISCIPLINARIDADES

Prerrequisitos
- Introdução à Programação de Computadores - Laboratório de Introdução à Programação de Computadores
Correquisitos
- Laboratório de Programação Orientada a Objetos

Objetivos: <i>A disciplina deverá possibilitar ao estudante</i>
1 Solucionar problemas de raciocínio lógico.
2 Aplicar técnicas de orientação a objetos para o desenvolvimento de algoritmos.
3 Projetar soluções baseadas em modelagem orientada a objetos

Unidades de ensino	Carga-horária Horas/aula
1 Paradigmas de Linguagem de Programação	2
2 Tipos abstratos de dados, Classes, Objetos	4
3 Diagramas UML, associações de classes, estruturas todo-parte	2
3 Encapsulamento, atributos e métodos	4
4 Sobrecarga, Construtores e Destrutores	2
5 Escopo e visibilidade	4
6 Herança	8
7 Polimorfismo	4
Total	30

Plano de Ensino

Bibliografia Básica

1	ASCENCIO, A. F. G., CAMPOS, E. A. V. Fundamentos da Programação de Computadores: Algoritmos, Pascal, C/C++ e Java. 3ª Edição. Pearson, 2012. ISBN 9788564574168.
2	DEITEL, H.M., DEITEL P.J. C++ como programar. 5ª Edição. Pearson, 2006. ISBN 9788576050568.
3	DEITEL, H.M., DEITEL P.J. Java como programar. 10ª Edição. Pearson, 2016. ISBN 9788543004792.

Bibliografia Complementar

1	BARNES, D. J., KÖLLING, M. Programação Orientada a Objetos com Java: Uma Introdução Prática Usando o BlueJ. 4ª Edição. Pearson, 2008. ISBN 9788576051879.
2	ARAUJO, E. C. Orientação a Objetos em C#: Conceitos e implementações em NET. Casa do Código, 2017. ISBN 9786586110005.
3	SAVITCH, W. C++ Absoluto. Pearson, 2003. ISBN 9788588639096
4	Guerra. E. Design Patterns com Java: Projeto orientado a objetos guiado por padrões. Casa do Código. 2012. ISBN 9788566250114
5	CARVALHO T. L. Orientação a Objetos. Aprenda Seus Conceitos e Suas Aplicabilidades de Forma Efetiva. Casa do Código, 2016. ISBN 9788555192135



Emitido em 01/08/2023

PLANO DE ENSINO Nº 1303/2023 - CECOMDV (11.51.24)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 07/08/2023 15:33)

EDUARDO HABIB BECHELANE MAIA

PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO

DIGDDV (11.60.04)

Matrícula: ###729#8

(Assinado digitalmente em 07/08/2023 09:23)

MICHEL PIRES DA SILVA

CHEFE

DIGDDV (11.60.04)

Matrícula: ###472#2

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **1303**, ano: **2023**, tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **04/08/2023** e o código de verificação: **2752c9463d**