

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO PEDAGÓGICO
DIVISÃO DE ACOMPANHAMENTO DOS CURSOS (11.03.05.03)

PLANO DE CURSO ADAPTADO

CENTRO / DEPARTAMENTO / UNIDADE DE VINCULAÇÃO: ESCOLA AGRÍCOLA DE JUNDIAÍ
CÓDIGO E NOME DO COMPONENTE CURRICULAR: TAD0009 – PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
MODALIDADE DE OFERTA: REMOTA
SEMESTRE DE OFERTA: 2021.2
TIPO DO COMPONENTE CURRICULAR: DISCIPLINA
CARGA HORÁRIA TOTA: 60 hs
VAGAS: 40

EMENTA / DESCRIÇÃO
Conceitos básicos do paradigma de orientação a objetos; Classes e objetos: estado, comportamento e identidade; Atributos, métodos e construtores; Pilares da orientação a objetos: encapsulamento e modificadores de acesso, herança, polimorfismo, classes abstratas e interfaces; Tipos enumerados; Agrupamento de classes (vetores, listas, conjuntos, etc.); Biblioteca de objetos; Introdução ao diagrama de classes UML: composição, agregação e herança; Tratamento de Exceções; Fluxo de dados, InputStream e outputStream; Projeto e implementação de uma aplicação OO (API de interface gráfica e conexão com banco de dados).

METODOLOGIA
<p>Formato Síncrono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encontros em videoconferência visando a apresentação de material textual/gráfico utilizando a plataforma Google Meet ou similar. - Produção/apresentação de algoritmos utilizando o ambiente de desenvolvimento e linguagem Java. - Depuração de código-fonte. - Discussões em grupo utilizando chats e videoconferência. - Plantões de dúvidas. <p>Formato Assíncrono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disponibilização do material textual/gráfico apresentado no SIGAA. - Disponibilização dos códigos-fonte dos algoritmos desenvolvidos de forma síncrona no SIGAA. - Disponibilização de listas de exercícios para fixação de aprendizagem no SIGAA. - Disponibilização de outros materiais complementares de suporte ao aprendizado no SIGAA. - Plantões de dúvidas.

PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM
<ul style="list-style-type: none"> - Resoluções de listas de exercícios, individual ou em grupo, acompanhadas ou não de sorteio aleatório de questão(ões) a ser(em) apresentada(s) pelos discentes E/OU - Resoluções individuais em vídeo de questões que versem sobre os conteúdos apresentados e disponibilização dos códigos-fontes em arquivo texto. Observação: os vídeos produzidos pelos discentes devem apresentar necessariamente o ambiente de programação durante a construção do código-fonte, além de vídeo/áudio do próprio discente durante todo o desenvolvimento E/OU - Execução de avaliações durante os horários de aula síncronos e envio das respostas produzidas via tarefa do SIGAA E/OU - Execução de projetos de desenvolvimento.

CRONOGRAMA DE AULAS		
Data Inicial	Data final	Descrição
19/10	22/10	Apresentação da disciplina e introdução a POO, classes e objetos
26/10	29/10	Construtores, métodos assessores e modificadores
05/11	05/11	Modificadores de acesso, Arrays e Arraylists
09/11	12/11	Pilares OO
16/11	19/11	Classes e métodos abstratos, interfaces, modificadores static e final
23/11	26/11	Arquitetura 3 camadas, conexão a banco de dados

30/11	30/11	1º Marco Avaliativo (assíncrono) – camada de domínio
03/12	07/12	Classes DAO
10/12	17/12	Acompanhamento de Projetos
20/12	08/01	Recesso acadêmico
11/01	11/01	2º Marco Avaliativo (assíncrono) – camada de persistência
14/01	18/01	Interface gráfica
21/01	08/02	Acompanhamento de Projetos
11/02	11/02	3º Marco Avaliativo (assíncrono) – camada de visão
15/02	15/02	Recuperação
18/02	18/02	Resultado Final

AVALIAÇÕES		
Data	Hora	Descrição
30/11	08h-10h	1º Marco Avaliativo (assíncrona)
11/01	08h-10h	2º Marco Avaliativo (assíncrona)
11/02	08h-10h	3º Marco Avaliativo (assíncrona)
15/02	08h-10h	Recuperação

REFERÊNCIAS
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA:</p> <p>DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 8 ed. São Paulo: Pearson, 2010.</p> <p>SANTOS, R. Introdução à programação orientada a objetos usando JAVA. Rio de Janeiro: Campus, 2003.</p> <p>SERSON, R. R. Programação orientada a objetos com java 6: curso universitário. São Paulo: Brasport, 2007.</p> <p>Material de domínio público</p>
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:</p> <p>BATES B., SIERRA K. Use a Cabeça - Java, 2 ed. Alta Books, 2007.</p> <p>HORSTMANN, C. S., CORNELL, G. Core Java Vol I – Fundamentals. 11 Ed. Prentice-Hall.</p>