

Plano de Ensino

Período Letivo: 2023A

Grupo: T01 - NÚCLEO EAD

Disciplina: 3491 - PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Ementa

Principais conceitos relacionados à orientação a objetos e principais linguagens de programação da atualidade.

Bibliografia Básica

Referência	Biblioteca Online
SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 4.ed. Porto Alegre: Bookman, 2000. 624p ISBN 0201385961.	-
DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J; FURMANKIEWICZ, Edson. Java: como programar. 8. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2010. 1110p. ISBN 978-85-7605-019-3.	-
BARNES, DAVID J.; KÖLLING, MICHAEL. PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS COM JAVA: UMA INTRODUÇÃO PRÁTICA USANDO O BLUEJ - 4ª EDIÇÃO.	Biblioteca Universitária https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/ucdb/9788576051879

Bibliografia Complementar

Referência	Biblioteca Online/Acervo Externo
GHEZZI, Carlo; JAZAYERI, Mehdi. Programming language concepts. 3. ed. New York: John Wiley & Sons, 1997. xix, 427 p. ISBN 0-471-10426-4.	-
Paradigma Orientado a Convenção sobre Configuração (Híbrido: Estruturado, OO e Funcional)	https://grails.org/Documentation+Portugues
Introduction to Computer Science Programming Paradigms	http://see.stanford.edu/see/lecturelist.aspx?coll=2d712634-2bf1-4b55-9a3a-ca9d470755ee
Paradigma Lógico	http://www.swi-prolog.org/pldoc/doc_for?object=manual
DEITEL, PAUL; DEITEL, HARVEY. JAVA: COMO PROGRAMAR.	Biblioteca Universitária https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/ucdb/9788543004792

Objetivos

Fornecer ao aluno uma visão abrangente dos principais paradigmas de programação de forma que o mesmo seja capaz de escolher aquele que melhor se enquadre na solução dos problemas que lhe sejam apresentados durante a sua vida acadêmica e profissional. Nesse sentido, os alunos são motivados a desenvolverem projetos de implementação visando justamente unir a teoria com a prática.

Conteúdo Programático

1. Métodos de programação (23726)
2. Programação orientada a objetos: modelagem de problemas (23730)
3. Programação estruturada (23729)
4. Programação orientada a objetos: classes, relacionamentos e encapsulamento (23731)
5. Programação orientada a objetos: herança e polimorfismo (23732)
6. Introdução à linguagem Java (44318)
7. Coleção de objetos (ArrayList) (29030)
8. Programação funcional: cálculo lambda (23735)
9. Programação funcional: funções puras (23736)
10. Programação funcional: funções de primeira classe e primeira ordem (23737)
11. Linguagens multiparadigma 1: F#, JavaScript, Python (23740)
12. Linguagens multiparadigma 2: F#, JavaScript, Python (23741)

Instrumentos e Critérios de Avaliação

Para compor a Média Semestral da disciplina, leva-se em conta o desempenho atingido na avaliação formativa e na avaliação somativa, isto é, o engajamento do aluno ao longo da disciplina, a nota alcançada na atividade virtual e na prova, da seguinte forma:

Engajamento = 50%

- Entrada na Unidade da Aprendizagem - 10%
- Clique em todos os itens da Unidade de Aprendizagem - 15%
- Entrega do Desafio - 50%
- Entrega do Exercício - 25% (*5 por questão realizada)

Atividade virtual = 25%

Prova = 25%

Se a Média Semestral for igual ou superior a 4,0 e inferior a 7,0, o aluno ainda poderá fazer o Exame Final. A média entre a nota do Exame Final e a Média Semestral deverá ser igual ou superior a 5,0 para considerar o aluno aprovado na disciplina.

Assim, se um aluno tirar 6 na Média Semestral e tiver 5 no Exame Final: $MF = 6 + 5 / 2 = 5,5$ (Aprovado).