

## Plano de Ensino

**Período Letivo:** 2024B

**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. Conceitos de linguagens de programação. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788582604694	-
SCHILD, Herbert. Java para Iniciantes. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2015. E-book. ISBN 9788582603376.	-
HORSTMANN, Cay. Conceitos de Computação com Java. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2009. E-book. ISBN 9788577804078.	-

### Bibliografia Complementar

Referência	Biblioteca Online/Acervo Externo
SILVA, Fabricio M.; LEITE, Márcia C D.; OLIVEIRA, Diego B. Paradigmas de programação. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2019. E-book. ISBN 9788533500426.	-
MLA APA Harvard Vancouver ABNT GAMMA, Erich; HELM, Richard; JOHNSON, Ralph; et al. Padrões de projetos: soluções reutilizáveis de software orientados a objetos. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2000. E-book. ISBN 9788577800469.	-
AGUILAR, Luis J. Fundamentos de programação. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2008. E-book. ISBN 9788580550146.	-
MELO, Ana Cristina Vieira de. Princípios de linguagem de programação. [Digite o Local da Editora]: Editora Blucher, 2003. E-book. ISBN 9788521214922	-
DEITEL, Harvey; DEITEL, Paul; DEITEL, Abbey. Android. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2015. E-book. ISBN 9788582603482	-

### 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).