

DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos

Vigência: a partir de 2024/1

Período letivo: 3

Carga horária total: 66:40

Código: [ver sistema acadêmico]

Ementa: Estudo e prática da programação orientada a objetos.

Conteúdos

UNIDADE I – Princípios da Orientação a Objetos

- 1.1 Programação estruturada e programação orientada a objetos
- 1.2 Abstração
- 1.3 Classes, atributos, métodos e objetos e instâncias

UNIDADE II – Persistência de Dados

- 2.1 Modificadores de visibilidade e encapsulamento
- 2.2 Associações, multiplicidades, heranças, composições e agregações
- 2.3 Polimorfismo, sobrescrita, sobrecarga e interfaces

Bibliografia básica

DEITEL, P.; DEITEL, H. **Java como programar**. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010.
HORSTMAN, C.; CORNELL, G. **Core Java**: volume 1. 8. ed. São Paulo: 2010.
SIERRA, K. BATES, B. **Use a cabeça! Java**. 2. ed. São Paulo: Altabooks, 2005.

Bibliografia complementar

HORSTMAN, C. **Conceitos de Computação com Java**. 5. ed. São Paulo: Bookman, 2009.
ROGERS, C.; LEMAY, L. **Aprenda em 21 dias Java**. 4. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2005.
TAMASSIA R.; GOODRICH, M. T. **Estruturas de Dados e Algoritmos em Java**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.
GAMMA, E.; HELM, R.; JOHNSON, R.; VLISSIDES, J. **Padrões de Projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos**. Porto Alegre: Bookman, 2000.