



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos	
Vigência: a partir de 2019/1	Período letivo: 4º semestre
Carga horária total: 60 h	Código: BG.DE.204
Ementa: Compreensão dos conceitos, histórico e relevância do paradigma orientado a objetos. Pesquisa sobre abstração e classificação de objetos. Elaboração de classes, atributos e métodos. Definição e aplicação de encapsulamento e métodos construtores e polimorfismo. Estudo da associação entre classes, herança e generalização/especialização.	

Conteúdos

UNIDADE I – O Paradigma de orientação a objetos

- 1.1. Conceitos básicos
- 1.2. Histórico e evolução
- 1.3. Conceituação de Classe e Objeto

UNIDADE II – Aplicação dos conceitos fundamentais em linguagem de programação

- 2.1. Classes
- 2.2. Atributos
- 2.3. Métodos
- 2.4. Método Construtor

UNIDADE III – Conceitos Complementares

- 3.1 Sobrecarga de métodos
- 3.2 Encapsulamento
- 3.3 Associação entre classes
- 3.4 Especialização e herança
- 3.5 Polimorfismo

Bibliografia básica

FLANAGAN, D. **JavaScript: o guia definitivo**. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SILVA, M. S. **JavaScript: guia do programador**. São Paulo: Novatec, 2010.

ZAKAS, N. C.; PEREIRA, P.; KINOSHITA, L. A. **Princípios de Orientação a**

Objetos em JavaScript. São Paulo: Novatec, 2014.

Bibliografia complementar

GUEDES, G. T. A. **UML 2:** uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2009.

MEYER, J. **O guia essencial do HTML 5:** usando jogo para aprender HTML 5 e JavaScript. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.

POWERS, S. ULBRICH, H. C. **Aprendendo Node:** usando JavaScript no servidor. São Paulo: Novatec, 2017.

STANLEY, S. **Algoritmos o Guia Essencial.** São Paulo: Alta Books, 2009.

STARK, J. **Construindo aplicativos Android com HTML, CSS e JavaScript.** São Paulo: Novatec, 2012.