

# Introdução à Programação Orientada a Objetos

## Aula 1

# Professor

- **Wagner Luiz Berto**
- **Graduado no curso de Tecnologia em Processamento de Dados em 1994 pelo CESULON/Londrina-PR.**
- **Pós-Graduado no curso de Especialização em Engenharia de Software pela UNOPAR/Londrina-PR.**
- **Atua na área de engenharia de software com análise de sistemas, linguagens de programação e bancos de dados.**
- **Atualmente é professor titular da UNOPAR.**

# Disciplina

- **Carga Horária: 40 horas/aula.**
- **Aulas na:**
  - **Segunda-feira:**
    - **Das 21:10 h às 22:50 h:**
      - **Teórica/Prática.**

# Objetivos

- Explicar o paradigma da Orientação a Objetos.
- Demonstrar os conceitos dos elementos da programação OO.
- Aplicar os conceitos do paradigma em linguagem de programação OO.

# Conteúdo Programático

- **Unidade 1**
  - 1. Histórico do paradigma orientado a objetos.
  - 2. Visão geral do paradigma.
  - 3. Objetos.
  - 4. Classes.
    - 4.1. Métodos
    - 4.2. Estados
  - 5. Visão geral da linguagem de programação OO.
  - 6. Encapsulamento.

# Conteúdo Programático

- 7. Agregação.
- 8. Composição.
- 9. Navegabilidade.
- 10. Generalização/Especialização.
- 10.1. Herança.
- 10.2. Métodos Construtores e destrutores.

# Conteúdo Programático

- **Unidade 2**
  - **10.3. Sobreposição e sobrecarga.**
  - **10.4. Polimorfismo.**
  - **11. Eventos.**
  - **12. Mensagens.**
  - **13. Pacotes.**
  - **14. Classes abstratas.**
  - **15. Interfaces.**
  - **16. Métodos estáticos.**

# Procedimentos Metodológicos

- Aulas expositivas e práticas;
- Trabalhos individuais ou em equipes;
- Atividades práticas.

# Sistema de Avaliação

- **1o Bimestre:**
  - Avaliação individual (AI): 80%
  - Outras atividades (OA): 10%
  - Conceito (C): 10%
  - Média do 1º bimestre (M1):  $AI + OA + C$ .

# Sistema de Avaliação

- **2o Bimestre:**
  - **AI: 70%**
  - **OA: 10%**
  - **C: 10%**
  - **PCI: 10%**
  - **Média do 2º bimestre (M2): AI + OA + C + PCI.**
- **Média Parcial (MP):  $(M1 + M2) / 2$**
- **Média de aprovação: 6.0**

# Bibliografia

- [1] DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J.. Java, como programar. 4ed. Porto Alegre: Bookman, 2003. 1.386p.
- [2] HORSTMANN, Cay. Big Java. Porto Alegre: Bookman, 2004. 1.125p.
- [3] MEDEIROS, Ernani Sales de. Desenvolvendo software com UML 2.0: definitivo. São Paulo: Pearson, 2006. 264p.

# Eventos

- **EAC – Encontro de Atividades Científicas – UNOPAR:**
  - [www.unopar.br/eac](http://www.unopar.br/eac)
- **SECOMP – Semana de Computação – UEL:**
  - [www.dc.uel.br/eventos/secomp](http://www.dc.uel.br/eventos/secomp)
- **SBC – Sociedade Brasileira de Computação:**
  - [www.sbc.org.br](http://www.sbc.org.br)