

Graduação

Programação de Computadores II



Prof. Bruno de Souza Toledo
bruno.toledo@ifmg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4435159U8>



INSTITUTO FEDERAL
MINAS GERAIS
Campus Governador Valadares

A disciplina tem por objetivos capacitar o aluno a:

- Compreender os conceitos fundamentais do paradigma de orientação a objetos;
- Propiciar o embasamento teórico para o desenvolvimento de programas no paradigma orientado a objetos;
- Apresentar os principais recursos de orientação a objetos através de uma linguagem de programação;
- Habilitar o aluno na construção de sistemas baseados nos recursos metodológicos da programação orientada a objeto;
- Aprender aplicar os conceitos de estruturas de dados clássicas: listas, pilhas e filas para construção de sistemas complexos.

1. Programação Orientada a Objetos

- 1.1 Aspectos conceituais sobre Orientação a Objetos (OO)
- 1.2 Fundamentos de uma linguagem com suporte a objetos
- 1.3 Diferenças entre a linguagem estruturada e a linguagem OO
- 1.4 Fundamentos de programação orientada a objetos
- 1.5 Fundamentos de uma linguagem com suporte a objetos
- 1.6 Classes, Objetos, Instanciação, Atributos e Métodos
- 1.7 Modificadores de Acesso, Construtores, Getters e Setters
- 1.8 Herança, Polimorfismo e Encapsulamento
- 1.9 Sobrecarga, Abstração, Interfaces
- 2.0 Exceções.

2. Aplicação de técnicas de desenvolvimento de programas no paradigma da programação orientada a objetos

3. Linguagem Estruturada

3.1 Arquivos

3.2 Ponteiros

3.3 Alocação Dinâmica

4. Estrutura de Dados clássicas

4.1 Lista

4.2 Fila

4.3 Pilha

Disciplina de 4 créditos

Horário: Quinta-feira: 17:40 às 19:00

Sexta-feira: 21 às 22:40

Frequência:

- O aluno deverá ter 75% de frequência.
- Será realizada uma única chamada.
- O aluno que se retirar da sala de aula antes da chamada ser realizada, não receberá presença, salvo quando informar o motivo ao professor com antecedência.

➤ **1ª Etapa (50 pontos)**

Prova - 30 pontos

Trabalho - 10 pontos

Exercícios - 10 pontos (Durante o Semestre)

➤ **2ª Etapa (50 pontos)**

Prova - 30 pontos

Trabalho - 10 pontos

Exercícios - 10 pontos (Durante o Semestre)

Exame Final: 06/07 a 10/07

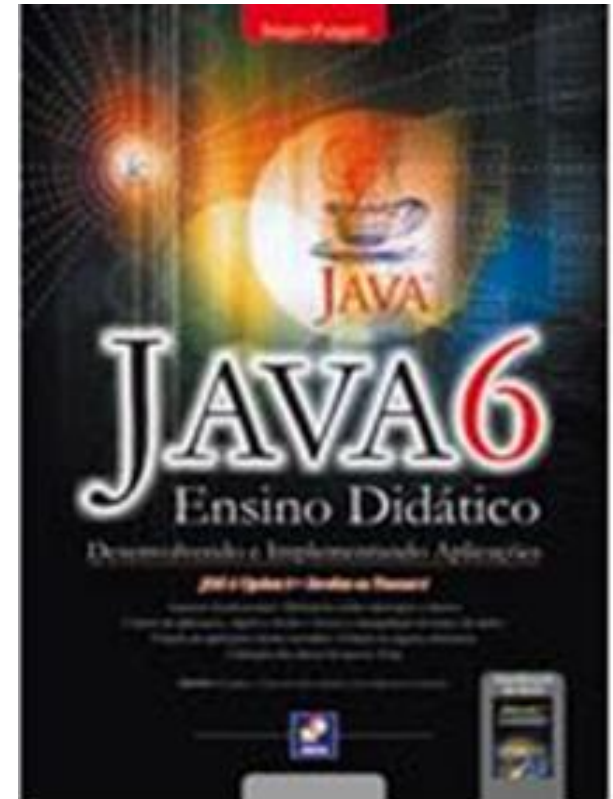
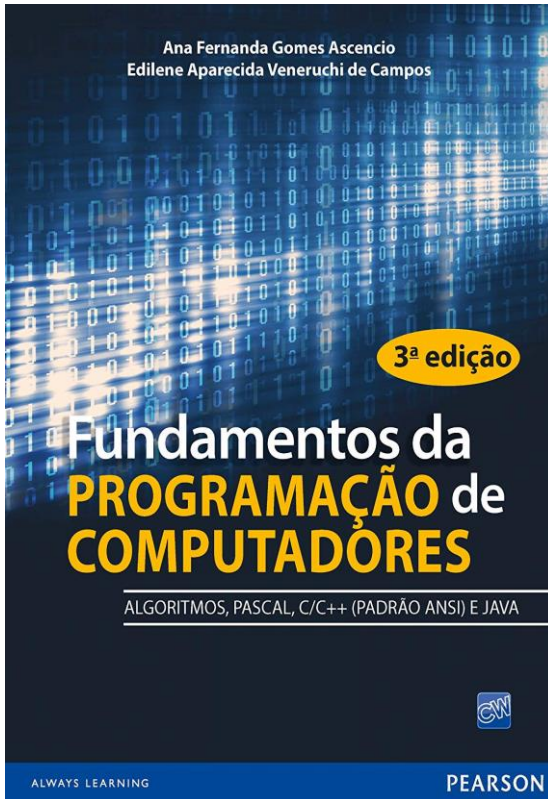
Condição para ser aprovado: NF \geq 60 pontos

- ASCENCIO, A. F. G.; CAMPOS, E. A. V. C. **Fundamentos da programação de computadores:** algoritmos, pascal, C/C++ (padrão ANSI) e java. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.
- DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java Como Programar.** 6. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2005.
- FURGERI, S. **Java 6 - Ensino Didático:** Desenvolvendo e Implementando Aplicações. São Paulo: Érica, 2008.



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
MINAS GERAIS

Referências



Serão disponibilizados os materiais da disciplina no site do professor.

<http://brunotoledoifmg.com/>

Dúvidas???

Sugestões???

