

CAMPUS NOVA GAMELEIRA	
DISCIPLINA: Laboratório de Programação Orientada a Objetos	CÓDIGO: G00LPOO0.01

Início: 01/2023

Carga Horária: Total: 30 horas-aula

Semanal: 02 horas-aula

Créditos: 02

Natureza: Prática

Área de Formação - DCN: Profissionalizante

Competências/habilidades a serem desenvolvidas:

Dominar o raciocínio lógico-matemático abstrato para compreender e elaborar soluções algorítmicas de problemas computacionais.

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Computação

Ementa:

Práticas em laboratório dos temas e tópicos abordados na disciplina "Programação Orientada a Objetos".

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Engenharia de Computação	2º	Fundamentos da Computação	X	

Interdisciplinaridades:

Pré-requisitos
Lógica de Programação
Laboratório de Lógica de Programação
Correquisitos
Programação Orientada a Objetos

Objetivos: a disciplina deverá possibilitar ao estudante

1	Conhecer os conceitos do paradigma orientado a objetos.
2	Desenvolver o raciocínio lógico para a solução de problemas computacionais aplicando o paradigma orientado a objetos.
3	Conhecer e aplicar uma linguagem de programação orientada a objetos.
4	Exercitar a construção, organização e padronização de programas.

Unidades de ensino		Carga horária horas-aula
1	Introdução à programação orientada a objetos: abstração; ocultação de informação; encapsulamento; classes; métodos; atributos; modificadores de acesso; instanciação de objetos; mensagens; associação entre classes; estruturas lógicas de programação em Java.	4
2	Tipos de dados: tipos primitivos e tipos objeto; dados estáticos; vetores; matrizes; coleções.	6
3	Herança e polimorfismo: tipo e supertipo; herança; classes abstratas; interfaces; redefinição de métodos; polimorfismo.	8

Plano de Ensino

4	Tratamento de exceções: conceito de exceção; bloco try-catch; lançamento e relançamento de exceções; fluxo de execução com exceção; exceções verificadas e não verificadas; erros.	4
5	Noções de arquivos em Java: persistência de dados em arquivo texto sequencial.	4
6	Tratamento de eventos: componentes Swing e JavaFX.	4
Total		30

Bibliografia Básica		
1	DEITEL, P.; DEITEL, H. Java: como programar . 10. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2016.	
2	SANTOS, R. Introdução à programação orientada a objetos usando Java . 2.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.	
3	ANSELMO, F. Aplicando lógica orientada a objetos em Java . 3. ed. Florianópolis: Visual Books, 2013.	

Bibliografia Complementar		
1	SCHILDT, H. Java: the complete reference , 11. ed. McGraw-Hill Education New York, 2019.	
2	PUGA, S.; RISSETI, G. Lógica de programação e estruturas de dados com aplicações em Java , 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.	
3	LEWIS, J.; CHASE, J. Java software structures: designing and using data structures . 3. ed. New York: Addison- Wesley, 2010.	
4	GOSLING, J.; JOY, B.; STEELE, G.; BRACHA, G. The Java language specification. 3. ed. Upper Saddle River, N.J.: Addison- Wesley, 2005.	
5	SANTOS, R. Introdução à programação orientada a objetos usando Java . 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.	



PLANO DE ENSINO Nº 600/2024 - CECOM (11.51.11)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 06/03/2024 13:20)

BRUNO ANDRE SANTOS

COORDENADOR - TITULAR

CECOM (11.51.11)

Matrícula: ###594#8

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **600**, ano: **2024**, tipo:
PLANO DE ENSINO, data de emissão: **06/03/2024** e o código de verificação: **44541d3790**