

PROJETO ORIENTADO A OBJETOS

Ementa

Paradigmas de programação. Orientação a objetos. Objetos. Classes. Métodos. Atributos. Encapsulamento. Herança. Classes abstratas. Polimorfismo. Princípios de qualidade de código. UML.

Plano de Aula

1. Exercitando a abstração e UML
2. Exercitando os pilares da orientação a objetos
3. Exercitando polimorfismo e qualidade de software
4. Definindo e aplicando padrões de projeto

Bibliografia

ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; DE CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi. Fundamentos da programação de computadores. São Paulo: Pearson, 2012.

DEITEL, Harvey M., DEITEL, Paul. Java: como programar 8 ed. São Paulo: Pearson, 2010.

ENGHOLM, Hélio. Análise e design orientados a objetos. São Paulo: Novatec, 2017.

FINEGAN, Edward; LIGUORI, Robert. SCJA Guia de estudos para Certificação Sun Java Exame CX-310-019. Porto Alegre: Bookman, 2011.

FREEMAN, Eric et al. Use a cabeça! Padrões de projetos. Alta Books, 2009.

MARTIN, Robert C. Arquitetura limpa: O guia do artesão para estrutura e design de software. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

MARTIN, Robert C. Código limpo: habilidades práticas do Agile software.

Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. Engenharia de software. 10. ed. São Paulo: McGraw Hill Brasil, 2018.

RICARTE, Ivan Luiz Marques. Programação orientada a objetos: uma abordagem com Java. 2001. Disponível em:
<https://www.dca.fee.unicamp.br/cursos/PooJava/Aulas/poojava.pdf>. Acesso em 28 jan. 2022.

SIERRA, Katherine; BATES, Bert. SCJP Sun Certified Programmer for Java 6 Exam 310-065. New York: McGraw-Hill, 2008.

SINTES, Anthony. Aprenda programação orientada a objetos em 21 dias. São Paulo: Makron Books, 2002.