



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Curso:	Bacharelado em Informática	Campus:	Maringá - Sede
Departamento:	Departamento de Informática		
Centro:	Centro de Tecnologia		
COMPONENTE CURRICULAR			
Nome: Programação Orientada a Objetos			Código: 5190
Carga Horária: 68	Periodicidade: Semestral	Ano de Implantação: 2012	
1. EMENTA			
Programação orientada a objetos. Implementação de interface. Programação orientada a eventos. Persistência de objetos. Padrões de implementação			
2. OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none">▲ Consolidar conceitos e desenvolver habilidades de programação envolvendo persistência de informações.▲ Conduzir a implementação de aplicações empregando os conceitos de orientação a objetos e uma linguagem de programação orientada a objetos, visando à integração das diferentes camadas de software, desde a interface à persistência de dados.]			

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<ul style="list-style-type: none">▲ Conceitos de programação orientada a objetos<ul style="list-style-type: none">○ Abstração e encapsulamento○ Classes○ Mensagens○ Herança○ Sobrescrita○ Polimorfismo▲ A tecnologia Java<ul style="list-style-type: none">○ Histórico e versões do Java○ A máquina virtual Java○ Compilação e execução de programas Java▲ A linguagem de programação Java<ul style="list-style-type: none">○ Tipos primitivos, tipos de referência, tipos enumerados e arranjos○ Declaração e inicialização de variáveis○ Construções de seleção e repetição○ Classes, encapsulamento e modificadores de acesso○ Herança○ Sobrecarga (<i>overload</i>) e sobrescrita (<i>override</i>)○ Classes abstratas e Interfaces○ Polimorfismo○ Tratamento de exceções○ Biblioteca padrão: listas, mapas, conjuntos, arquivos, leitores, escritores, <i>streams</i>○ Ambientes integrados de desenvolvimento

<ul style="list-style-type: none"> ▲ Persistência de objetos <ul style="list-style-type: none"> ○ Acesso a banco de dados com JDBC ○ Mapeamento objeto-relacional ○ Classes POJO (<i>Plain Old Java Object</i>) ○ Relacionamentos um para um, uma para muitos, muitos para um e muitos para muitos ○ Padrão de implementação <i>Data Access Object</i> (DAO) ▲ Criação de interface gráfica <ul style="list-style-type: none"> ○ Padrão de arquitetura modelo-visão-controlador (MVC) ○ Componentes de interfaces gráficas: janelas, diálogos, botões, campos e áreas de texto, caixas de seleção, barra de rolagem, listas, tabelas, árvores, menus, barra de ferramentas, ícones, imagens, canvases, etc. ○ <i>Layouts</i> e gerenciadores de <i>layout</i> ○ Padrão de implementação Observador ○ Padrão de implementação inversão de controle: eventos e injeção de dependência ○ Laços de eventos (<i>event loop</i>) ○ Tratamento de eventos
4. REFERÊNCIAS
4.1- Básicas (Disponibilizadas na Biblioteca ou aquisições recomendadas)
<ul style="list-style-type: none"> • HORSTMANN, CAY S. e CORNELL, GARY: Core Java, V.1 - Fundamentos, 8a. edição, Pearson, 2010 ▲ BAUER, CHRISTIAN e KING, GAVIN: Java Persistence com Hibernate, Ciência Moderna, 2007 ▲ GAMMA, ERICH; e JOHNSON, RALPH e VLISSIDES, JOHN: Padrões de Projeto, Bookman, 2005 ▲ CORNELL, GARY e HORSTMANN, CAY S.: Core Java, V.2 - Advanced Features, Prentice Hall, 2008
4.2- Complementares
<ul style="list-style-type: none"> • SIERRA, KATHY e BATES, BERT: Use A Cabeça! – Java, 2ª. Edição, Alta Books, 2008 • DEITEL, HARVEY M.: Java - Como Programar, 8ª ed, Prentice Hall Brasil, 2010 • METSKER, STEVEN JOHN: Padrões de Projeto em Java, Bookman, 2004 • BAUER, CHRISTIAN e KING, GAVIN: Hibernate Em Ação, Ciência Moderna, 2005 • LINWOOD, JEFF / MINTER, DAVE: Pro Hibernate 3, Apress, 2005

APROVAÇÃO DO DEPARTAMENTO

APROVAÇÃO DO CONSELHO ACADÊMICO