

DISCIPLINA: Programação de Computadores II	CÓDIGO: PCP02 MCP
EIXO: 5. Programação de Computadores e computação Aplicada	PERÍODO: 2º

VALIDADE	CARGA HORÁRIA	CRÉDITOS	MODALIDADE DE OFERTA
2014 / 1	Total: 30 Semanal: 2		(X) Semestral () Anual

PRÉ-REQUISITOS: Programação de Computadores I	CÓ-REQUISITOS: (Não há)
--	----------------------------

EMENTA

Conceitos de orientação a objetos: tipos abstratos de dados, objetos, classes, métodos, visibilidade, escopo, encapsulamento, associações de classes, estruturas todo-parte e generalização-especialização, interfaces. Herança de interface e de classe, polimorfismo, sobrecarga, invocação de métodos. Aplicações em uma linguagem de programação orientada a objetos. Noções de modelagem de sistemas usando UML: diagrama de classes e de interação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: Unidade / Sub-unidade / Nº de aulas por conteúdo

<i>UNIDADE 1 – Paradigmas De Linguagem De Programação</i>	<i>02 ha</i>
1.1 Lógica estruturada	
1.2 Orientada a objetos	
1.3 Funcional	
<i>UNIDADE 2 – Introdução Ao C++</i>	<i>02 ha</i>
2.1 Comparativo dos comandos de entrada/saída entre o C e o C++	
<i>UNIDADE 3 – Classe, Objetos</i>	<i>06 ha</i>
3.1 Tipos abstratos de dados.	
3.2 Encapsulamento.	
3.3 Construtores.	
3.4 Destrutores	
3.5 Objetos e instâncias	
3.6 Atributos e métodos	
<i>UNIDADE 4 – Escopo De Variáveis</i>	<i>02 ha</i>
4.1 Public, Private, Protected, Static, Final	
<i>UNIDADE 5 – INTRODUÇÃO À UML</i>	<i>04 ha</i>
5.1 Diagrama de Classes	
5.2 Diagrama de Interação	
<i>UNIDADE 6 – Conceitos Da Orientação A Objetos</i>	<i>10 ha</i>
6.1 Polimorfismo	
6.2 Herança simples / herança múltipla	
6.3 Funções/procedimentos com passagem de parâmetro default	

7.1 Try/ Catch

UNIDADE 8– AVALIAÇÕES ESCRITAS

8.1 3 Provas (90% dos pontos)

8.2 Listas e trabalhos (10% dos pontos)

OBJETIVOS: A disciplina deverá possibilitar ao estudante

- Solucionar problemas de raciocínio lógico.
- Aplicar técnicas orientadas a objeto para o desenvolvimento de algoritmos.
- Projetar soluções baseadas em modelagem orientada a objetos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1	ASCENCIO, CAMPOS. Fundamentos da Programação de Computadores. Algoritmos, Pascal, C/C++ . Editora: Prentice Hall.
2	STROUSTRUP, Bjarne. A Linguagem de programação C++ 3.ed., Editora Bookman, 2000.
3	MIZRAHI, Victorine Viviane Treinamento em Linguagem C++ , módulo II, 2ª/1ª Edição, Editora Pearson.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1	DEITEL, H.M., DEITEL P.J. C++ como programar , 5ª ed., Editora Pearson Education, 2006.
2	SUCHEUSKI, M. Desenvolver profissional: orientação a objetos com C++ Estruturados . 1ª ed., Editora Lísias. 1998.
3	BUENO, Andre Duarte. Programação Orientada a Objeto com C++ . Editora Novatec..
4	SCHILD, Herbert. C++. Guia para Iniciantes . Editora Ciência Moderna.
5	SAVITCH, W. C++ Absoluto . Editora: Pearson Education.