

|                                                            |                      |
|------------------------------------------------------------|----------------------|
| DISCIPLINA:<br><b>Linguagens de Programação</b>            | CÓDIGO: PCP02<br>MCP |
| EIXO: 8. Programação de Computadores e computação Aplicada | PERÍODO: 6º          |

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

|                             |                            |
|-----------------------------|----------------------------|
| PRÉ-REQUISITOS:<br>(Não há) | CÓ-REQUISITOS:<br>(Não há) |
|-----------------------------|----------------------------|

### EMENTA

Evolução das principais linguagens de programação. Noções de sintaxe e semântica. Nomes, vinculações. Verificação de tipos. Tipos de dados. Expressões e instruções de atribuição. Estruturas de controle no nível de instrução. Subprogramas: ambientes de referências locais, métodos de passagem de parâmetros, etc. Tipos abstratos de dados. Programação orientada a objetos. Tratamento de exceções. Linguagens de programação funcionais. Linguagens de programação lógicas.

### CONTEUDO PROGRAMÁTICO: Unidade / Sub-unidade / N° de aulas por conteúdo

*UNIDADE 1 – Paradigmas De Linguagem De Programação* 02 ha

- 1.1 Evolução das principais linguagens de programação
- 1.2 Lógica estruturada
- 1.3 Orientada a objetos
- 1.4 Funcional

*UNIDADE 2 – Sintaxe* 02 ha

- 2.1 Noções de sintaxe e semântica
- 2.2 Nomes, vinculações
- 2.3 Expressões e instruções de atribuição

*UNIDADE 3 – Interface Gráfica* 08 ha

- 3.1 Layouts
- 3.2 Controles
- 3.3 Eventos

*UNIDADE 4 – Protocolos de comunicação* 08 ha

- 4.1 Http
- 4.2 Sockets
- 4.3 SOA

*UNIDADE 5– Conexão com Dispositivos/Hardware* 10 ha

- 5.1 Porta USB
- 5.2 Bluetooth
- 5.3 WebCam

## UNIDADE 6– AVALIAÇÕES ESCRITAS

6.1 Provas (70% dos pontos)

6.2 Listas e trabalhos (30% dos pontos)

---

### OBJETIVOS: A disciplina deverá possibilitar ao estudante

---

- Solucionar problemas de raciocínio lógico.
  - Aplicar técnicas orientadas a objeto para o desenvolvimento de algoritmos em Java e C#.
  - Projetar soluções baseadas em modelagem orientada a objetos com Java e C#.
  - Comunicar com dispositivos/hardware com Java e C#
  - Comunicar com servidores Web/Intranet com protocolos de Comunicação com Java e C#.
- 

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

|   |                                                                                                                         |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Harvey M. Deitel, P. J. <b>Deitel, Java Como Programar</b> , Porto Alegre, Editora Bookman, 2002.                       |
| 2 | WAMPLER, Dean. <b>Programação Funcional para desenvolvedores Java</b> . Editora Novatec, 2001.                          |
| 3 | WEST, Davie. et all. <b>Use a cabeça: análise e projeto orientado ao objeto</b> . Alta Books. 2007. ISBN: 9788576081456 |

---

### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

|   |                                                                                                                             |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Harvey M. Deitel, <b>Como Programar em C</b> , Rio de Janeiro, Editora LTC, 1999.                                           |
| 2 | Cay Horstmann, <b>Conceitos de Computação com o Essencial de C++</b> , Editora Bookman, ISBN: 8536305398, 711 páginas, 2005 |
| 3 | BUENO, Andre Duarte. <b>Programação Orientada a Objeto com C++</b> . Editora Novatec.                                       |
| 4 | SCHILD, Herbert. <b>C++. Guia para Iniciantes</b> . Editora Ciência Moderna.                                                |
| 5 | Harvey M. Deitel, P. J. Deitel, <b>C++ Como Programar</b> , Porto Alegre, Editora Bookman, 3a Edição                        |