

DISCIPLINA: Laboratório de 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: Laboratório de 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 / N° de aulas por conteúdo

UNIDADE 1 – Paradigmas De Linguagem De Programação 02 ha

- 1.1 Lógica estruturada
- 1.2 Orientada a objetos
- 1.3 Funcional

UNIDADE 2 – Introdução Ao C++ 02 ha

- 2.1 Comparativo dos comandos de entrada/saída entre o C e o C++

UNIDADE 3 – Classe, Objetos 06 ha

- 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

UNIDADE 4 – Escopo De Variáveis 02 ha

- 4.1 Public, Private, Protected, Static, Final

UNIDADE 5 – INTRODUÇÃO À UML 04 ha

- 5.1 Diagrama de Classes
- 5.2 Diagrama de Interação

UNIDADE 6 – Conceitos Da Orientação A Objetos 10 ha

- 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	SCHILDT, Herbert. C++. Guia para Iniciantes . Editora Ciência Moderna.
5	SAVITCH, W. C++ Absoluto . Editora: Pearson Education.