

Curso:	Semestre Letivo / Turno:
Disciplina: Laboratorio de Programação	Professor:
Carga Horária:	Período:

Dados de acordo com o Projeto do Curso:

Ementa da disciplina:	Herança. Polimorfismo. Reusabilidade de software. Componentes. Criação e uso de bibliotecas de classes. Padrões de projeto. Interface Gráfica com o Usuário. Exceções. Relacionamentos entre classes: agregação, composição e especialização. Persistência de dados e de objetos. Prática de programação com alguma linguagem de programação orientada a objetos.
Objetivos Gerais:	Capacitar-se no desenvolvimento sistemas utilizando técnicas da programação orientada a objetos e arcabouços básicos de software
Conteúdo:	- Compreender os principais fundamentos da programação orientada a objetos. - Aprender técnicas de reuso de software. - Dominar a utilização de arcabouços básicos de software. - Desenvolver experiencia em projetos de sistemas orientados a objetos sobre a plataforma java.
Bibliografia Básica:	TERADA, Routh. SEGURANÇA DE DADOS: CRIPTOGRAFIA EM REDES DE COMPUTADORES. 2. ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2008. CARUSO, Carlos A.A.; STEFFEN, Flávio Deny. SEGURANÇA EM INFORMÁTICA E DE INFORMAÇÕES. 3. ed. São Paulo: Senac, 2006. LAUDON, Kenneth C.; LAUDON, Jane Price. SISTEMAS DE INFORMAÇÃO GERENCIAIS. Tradução Thelma Guimarães. 7ª. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2007.
Bibliografia Complementar:	O'BRIEN, James A.. SISTEMAS DE INFORMAÇÃO E AS DECISÕES GERENCIAIS NA ERA DA INTERNET. Tradução Cid Knipel Moreira. São Paulo: Saraiva, 2002. MARCACINI, A. T. R. DIREITO E INFORMÁTICA: UMA ABORDAGEM JURÍDICA SOBRE CRIPTOGRAFIA. Rio de Janeiro: Forense, 2005 ASSUNÇÃO, Marcos Flavio Araujo. SEGREDOS DO HACKER ETICO. São Paulo: Visual Books, 2012
Critérios de Avaliação:	1º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa e seminário (20%) + Avaliação Institucional (20%) 2º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa em grupo (40%) Média Final = (Nota 1+Nota 2)/2

Data:	Assinatura do Professor:	Assinatura do Coordenador:
--------------	---------------------------------	-----------------------------------

Programação Aula a Aula

Aulas	Objetivos / Conteúdo
Semana 01	Aula Inicial
Semana 02	Introdução ao desenvolvimento de sistemas reusáveis de software
Semana 03	Conceitos e mecanismos da programação orientada a objetos
Semana 04	Herança e polimorfismo
Semana 05	Classes abstratas e interfaces
Semana 06	Diagramas de classes
Semana 07	Bibliotecas de classes
Semana 08	Tipos genéricos
Semana 09	Técnicas de uso comum em sistemas orientados a objetos
Semana 10	Avaliação P1.
Semana 11	Interface gráfica com o usuário
Semana 12	Tratamento de exceções
Semana 13	Coleções
Semana 14	Persistência de dados e objetos
Semana 15	Padrões de projeto
Semana 16	Práticas de Desenvolvimento de Software
Semana 17	Introdução a práticas/técnicas de desenvolvimento orientado a objetos
Semana 18	Avaliação P2.
Semana 19	Prova Substitutiva.
Semana 20	Exame.