



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: FACOM39502	COMPONENTE CURRICULAR: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO	SIGLA: FACOM	
CH TOTAL TEÓRICA: 30 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 30 horas	CH TOTAL: 60 horas

1. OBJETIVOS

Ao final do curso o aluno será capaz de: Analisar problemas computacionais e propor soluções utilizando conceitos de programação orientada a objetos, como classes, objetos, herança e polimorfismo. E desenvolver programas em uma linguagem de programação orientada a objetos.

2. EMENTA

Introdução dos conceitos fundamentais de programação orientada a objetos, como classes, objetos, encapsulamento, herança e polimorfismo. Conhecimento dos membros que tipicamente compõem classes: construtores, destrutores, variáveis e métodos. Entendimento e aplicação dos conceitos de orientação a objetos em linguagens de programação que suportem tal paradigma. Desenvolvimento de sistemas usando programação orientada a objetos.

3. PROGRAMA

1. Introdução à Programação Orientada a Objetos

- 1.1. Histórico da programação orientada a objetos.
- 1.2. Programação procedural versus programação orientada a objetos.

2. Conceitos Fundamentais de Programação Orientada a Objetos

- 2.1. Classes concretas, classes abstratas e interfaces.
- 2.2. Objetos, atributos, métodos, construtores e destrutores.
- 2.3. Membros de classe e membros de objetos.
- 2.4. Métodos concretos e métodos abstratos.
- 2.5. Pacotes, visibilidade e encapsulamento.
- 2.6. Generalização, especialização e herança.
- 2.7. Polimorfismo.
- 2.8. Ligação estática e ligação dinâmica.

3. Uso de Bibliotecas em Linguagens Orientadas a Objetos

- 3.1. Tratamento de exceções.
- 3.2. Uso de API básica (e.g., *java.lang* e *java.util*).
- 3.3. Manipulação de arquivos (e.g., *java.io*).
- 3.4. Interfaces gráficas simples (e.g., *java.awt* e *javax.swing*).
- 3.5. Acessos ao banco de dados.

4. Desenvolvimento de um Sistema Orientado a Objetos

- 4.1. Implementação usando programação orientada a objetos.
- 4.2. Documentação do sistema desenvolvido.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. BARNES, D. J. **Programação orientada a objetos com Java:** uma introdução prática usando o BlueJ. São Paulo: Prentice Hall, 2009.
2. CARDOSO, C. **Orientação a objetos na prática:** aprendendo orientação a objetos com Java. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.
3. DEITEL, H. M.; DEITEL P. J. **Java: como programar.** 6. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. BOOCHE, G., RUMBAUGH, J., JACOBSON, I. **UML:** guia do usuário. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
2. HORSTMANN, C. S. **Padrões e projeto orientados a objetos.** Porto Alegre: Bookman, 2007.
3. GOSLING, J. **The java application programming interface.** Reading: Addison-Wesley, 1996.
4. SEDGEWICK, R. **Introduction to programming in Java:** an interdisciplinary approach. Boston: Addison-Wesley, 2008.
5. SIERRA, K. **Use a cabeça!: Java.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.

6. APROVAÇÃO

Prof. Dr. Cristiano Henrique Antonelli da Veiga
Coordenador do Curso de Graduação em Gestão da Informação

Prof. Dr. Mauricio Cunha
Escarpinati
Diretor da Faculdade de Computação



Documento assinado eletronicamente por **Cristiano Henrique Antonelli da Veiga, Coordenador(a)**, em 24/03/2022, às 11:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mauricio Cunha Escarpinati**,
Diretor(a), em 29/06/2022, às 09:59, conforme horário oficial de Brasília, com
fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
[https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?
acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código
verificador **3417433** e o código CRC **59F811F1**.

Referência: Processo nº 23117.013791/2022-40

SEI nº 3417433