

Plano de ensino

Curso: SIN-BAC - Bacharelado em Sistemas de Informação

Turma: BSIN182-4A - BSIN182-4A

Disciplina: 4PRO203 - PROGRAMAÇÃO II

Período letivo: 2022/1

Carga horária: 72

Professor: 3877663 - ANTONIO CARLOS TAMANINI DA SILVA

Ementa

1. Programação em Camadas. Tratamento de Exceções. Manipulação de Arquivos, Multiprocessamento, Objetos Remotos e Relatórios.

Objetivo geral

1. Essa disciplina tem como objetivo ensinar os conceitos básicos de interface gráfica com o usuário, manipulação de dados e manipulação de eventos em programas orientados a objeto.

Objetivo específico

1. - Habilitar o discente a usar componentes gráficos como botões, menus, janelas e caixas de texto;
- Habilitar o discente a compreender a manipulação de eventos;
- Habilitar o discente a manipular diversas estruturas de dados;
- Habilitar o discente a integrar em um único programa os diversos conceitos apresentados.

Conteúdo programático

1. 1. Introdução
 - 1.1. Apresentação da disciplina
 - 1.2. Metodologia de ensino utilizada
 - 1.3. Formas de avaliação
2. 2. Orientação a objetos
 - 2.1. Classes e objetos
3. 2. Orientação a objetos
 - 2.2. Atributos e métodos
4. 2. Orientação a objetos
 - 2.3. Herança e composição
5. 2. Orientação a objetos
 - 2.4. Polimorfismo
6. 3. Manipulação de dados
 - 3.1. Armazenamento de dados em vetores, listas, tabelas hash
7. 3. Manipulação de dados
 - 3.2. Operações de busca, inclusão, exclusão, ordenação
8. 4. Layouts
 - 4.1. Introdução ao conceito de layouts, apresentação dos principais tipos de layout
9. 4. Layout
 - 4.2. Construção de interface gráfica simples através de layouts
10. 4. Layout
 - 4.3. Construção de interfaces gráficas complexas compostas de diversos layouts
11. 5. Interface Gráfica com Usuário
 - 5.1. Apresentação de componentes gráficos básicos como: Botões, Caixas de Texto, Menus e Janelas
12. 5. Interface Gráfica com Usuário
 - 5.2. Apresentação de componentes gráficos avançados como: Imagens, subjanelas, Tabelas de dados.
13. 5. Interface Gráfica com Usuário
 - 5.3. Manipulação de Eventos
14. 5. Interface Gráfica com Usuário
 - 5.4. Uso de uma ferramenta de desenvolvimento rápido
15. 6. Emissão de relatórios
 - 6.1. Emissão de relatórios simples
16. 6. Emissão de relatórios
 - 6.2. Emissão de relatórios gráficos

Plano de ensino

Metodologia

1. Técnicas: Aulas expositivas e dialogadas, listas de exercícios, pesquisas extraclasse, aulas práticas no laboratório.

Recursos: Quadro, livros, retroprojektor, DataShow, microcomputadores, Plataforma Moodle.

Observação: Todas as aulas teóricas e práticas serão realizadas de forma presencial, com exceção daquelas compreendidas entre os dias 28/março/2022 e 01/abril/2022 que serão síncronas através da plataforma Microsoft Teams.

Aulas práticas: Todas as aulas práticas serão realizadas na plataforma Moodle.

Essas atividades serão compostas por vídeo-aulas, questionários, tarefas, Laboratório Virtual de Programação e demais componentes da ferramenta. As atividades desenvolvidas na plataforma Moodle devem ser entregues nos prazos postados na própria plataforma. As atividades entregues nas aulas práticas serão utilizadas para a contabilização de nota de participação dos acadêmicos.

Atendimento: O atendimento aos alunos será realizado nas segundas das 18:10 as 22:30. O atendimento será individualizado através da plataforma Microsoft Teams, e-mail e Skype. O atendimento terá duração necessária para sanar as dúvidas do aluno.

Referências: Todas as referências necessárias para o acompanhamento da disciplina serão indicadas pelo professor via Moodle.

Aviso: Segundo item III do Artigo 21 da Resolução 005/2014: Perderá o vínculo com a UDESC o(a) acadêmico(a) que reprovar por frequência duas vezes, consecutivas ou não, na mesma disciplina.

Sistema de avaliação

1. A qualidade do desempenho do aluno será avaliada com base no desenvolvimento das seguintes atividades e com os seguintes critérios:
03 Avaliações Individuais (AI) - 33,33% cada = Total 100%.

Previsão de Provas: 13a, 24a, 36a aulas.

Previsão de Exame:

Dia: 02/08/2022 (Terça-feira)

Horário: 20:50 as 22:30 Hs.

As avaliações serão realizadas de forma presencial, mesmo aquelas que utilizarem a Plataforma Moodle.

Bibliografia básica

1. DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2010. 1144 p. ISBN 9788576055631

MOORE, Alan D. Python GUI Programming with Tkinter: Develop responsive and powerful GUI applications with Tkinter. Birmingham: Packt Publishing, 2018. 1 online resource (442 pages ISBN 9781788835688.

SARAIVA JUNIOR, Orlando. Introdução à orientação a objetos com C++ e Python. São Paulo: Novatec, 2017. 189 p. ISBN 9788575225486 (broch.).

Bibliografia complementar

1. ANSELMO, Fernando. Aplicando lógica orientada a objetos em Java. 2. ed. Florianópolis: Visual Books, 2005. 178 p. ISBN 8575021621.

BOENTE, Alfredo. Aprendendo a programar em Java 2: orientado a objetos. Rio de Janeiro: Brasport, 2003. 216 p. ISBN 857452140X

BORGES, Luiz Eduardo. Python para desenvolvedores. São Paulo: Novatec, 2014. 318 p. ISBN 9788575224052 (broch.).

COELHO, Alex. Java com orientação a objetos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2012. 131 p. ISBN 9788539902088

SINTES, Anthony. Aprenda programação orientada a objetos em 21 dias. São Paulo: Makron Books, c2002. 693 p. ISBN 853461461X (broch.)