

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DEPARTAMENTO: Sistemas de Informação

DISCIPLINA: Programação I

SIGLA: 3PRO103

CARGA HORÁRIA TOTAL: 72h

TEORIA: 36h

PRÁTICA: 36h

CURSO: Bacharelado em Sistemas de Informação

PRÉ-REQUISITOS: 2IPOO03

EMENTA: Manipulação de dados. Interface gráfica. Tratamento de eventos.

PROGRAMA

1. Introdução

- 1.1. Apresentação da disciplina
- 1.2. Metodologia de ensino utilizada
- 1.3. Forma de avaliação

2. Layouts

- 2.1. Introdução ao conceito de layouts, apresentação dos principais tipos de layout
- 2.2. Construção de interface gráfica simples através de layouts
- 2.3. Construção de interface gráfica complexas através da composição de layouts.

3. Interface Gráfica com Usuário

- 3.1. Apresentação de componentes gráficos básicos como: Botões, Caixas de Texto, Menus e Janelas
- 3.2. Apresentação de componentes gráficos avançados como: Imagens, subjanelas, Tabelas de dados.
- 3.3. Manipulação de Eventos

4. Manipulação de dados

- 4.1. Estruturas de dados, vetor de dados, manipulação de dados

5. Arquivos

- 5.1. Leitura e gravação de arquivos de texto
- 5.2. Leitura e gravação Arquivos binários

Bibliografia Básica

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

HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. **Core Java. 8.** ed. São Paulo: Pearson, c2010. v. ISBN 9788576053576

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

Bibliografia Complementar

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

SEVERO, Carlos Emílio Padilla. NetBeans IDE 4.1: para desenvolvedores que utilizam a tecnologia Java . Rio de Janeiro: Brasport, c2005. xvii, 245 p. ISBN 8574522279

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

HEMRAJANI, Anil. **Desenvolvimento ágil em Java com Spring, Hibernate e Eclipse.** São Paulo: Prentice Hall, c2007. 290 p. ISBN 8576051273 (broch.).

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

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