

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DEPARTAMENTO: Departamento de Sistemas de Informação

DISCIPLINA: Programação II

SIGLA: 4PRO203

CARGA HORÁRIA TOTAL: 72h

TEÓRIA: 36h

PRÁTICA: 36h

CURSO(S): Bacharelado em Sistema de Informação

PRÉ-REQUISITOS: 3PRO103

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

PROGRAMA

1. Introdução

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

2. Tratamento de exceções

- 2.1. Tipos de erro, blocos try, catch ou except e finally
- 2.2. Lançamento manual de exceções; criação de exceções

3. Manipulação de arquivos

- 3.1. Arquivos de texto
- 3.2. Arquivos binários
- 3.3. Arquivos XML e JSON

4. Componentes avançados de interface gráfica

- 4.1. Distribuição de componentes em uma janela, Botões, Caixas de Texto, Menus e Janelas em uma linguagem de alto nível
- 4.2. Manipulação de eventos
- 4.3. Programação de componentes avançados para visualização de tabelas de dados, hipertexto e multimídia
- 4.4. Programação em camadas com uma linguagem de alto nível

5. Tópicos avançados de programação

- 5.1. Programação de aplicativos em camadas (Model-View-Controller)
- 5.2. Multiprocessamento
- 5.3. Comunicação via Socket
- 5.4. Invocação remota de métodos

6. Emissão de Relatórios

- 6.1. Emissão de relatórios simples
- 6.2. Emissão de relatórios gráficos

Bibliografia Básica

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. Java: como programar. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2017. 934 p. ISBN 9788543004782

HARWANI, B. M. Qt5 Python GUI Programming Cookbook Building responsive and powerful cross-platform applications with PyQt. Packt Publishing, 2018 ISBN 9781788831000

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

Bibliografia Complementar

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.).

JUNIOR, ORLANDO SARAIVA. Introdução a Orientação a Objetos Com C++ E Python - Novatec. 1. NOVATEC ED LTDA 192 ISBN 9788575225486

SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a cabeça! Java. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010. 484 p. ISBN 9788576081739 (Broch.).