

**DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL**  
**COORDENAÇÃO GERAL DE ENSINO TÉCNICO**

**PROGRAMA ANALÍTICO DA DISCIPLINA**

<b>CURSO:</b> Técnico em Informática Integrado	<b>ANO:</b>
<b>PROFESSOR:</b>	
<b>DISCIPLINA:</b> Linguagem de Programação	<b>PERÍODO:</b> 2º

<b>CARGA HORÁRIA:</b> 120 h.a.	<b>Pré-requisitos:</b> não há
--------------------------------	-------------------------------

<b>OBJETIVOS</b>
Discutir, analisar, refletir e criar condições para soluções de problemas envolvendo o paradigma orientado a objetos, buscando assim aplicar técnicas e construir softwares que atendam as especificações do mercado utilizando a linguagem Java.

<b>EMENTA</b>
Conceitos e características do Paradigma Orientado à Objetos. Aspectos Tecnológicos do Desenvolvimento de Sistemas Orientado a Objetos com Java.

<b>PROCEDIMENTOS DE ENSINO E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aulas expositivas sobre o conteúdo da disciplina.</li> <li>● Apresentação de seminários e artigos dentro do contexto da disciplina.</li> <li>● Aulas práticas com aplicação das técnicas de programação na construção de softwares.</li> </ul>

<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Quadro</li> <li>● Data-show</li> <li>● Laboratório de Informática</li> <li>● Material impresso</li> </ul>

<b>AVALIAÇÃO</b>
O sistema de avaliação será composto por provas, seminários e trabalhos bimestrais.

<b>CONTEÚDOS</b>	<b>CH</b>
<b>Capítulo 1</b>	30
1 - Paradigma Orientado a Objeto	
1.1 - Objetos e Classes	
1.1.1 - Instanciação de objetos	
1.1.2 - Identidade, Estado e Interfaces de um objeto	
1.1.3 - Mensagens entre objetos	
1.2 - Encapsulamento	

1.3 - Herança	
●1.4 - Polimorfismo	
●1.5 - Classes Concretas e Classes Abstratas	
1.6 - Atributos de Classe e Métodos de Classe	
1.7 - Métodos Construtores e Destrutores	
1.8 - Métodos de Acesso getters e setters	
● <b>Capítulo 2</b>	30
●2 - Introdução ao Java	
2.1 - Palavras chave da linguagem de programação Java	
2.2 - Máquina virtual Java	
2.3 - Construindo uma primeira aplicação em Java	
2.4 - Conceitos de Memória e coleta de lixo	
●2.5 - Estrutura de Controle	
●2.6 - Estrutura Condicional	
2.7 - Estrutura de Repetição	
2.8 - Operadores	
2.9 - Tipo de dados primitivos	
● <b>Capítulo 3</b>	30
●3 – Desenvolvendo programas	
3.1 - Módulos de programas em Java	
3.2 - Pacotes da Java API	
3.3 - Sobrecarga de métodos	
●3.4 - Arrays	
3.5 - Interface gráfica com o usuário	
●3.6 - Tratamento de exceções	
●3.7 - Persistência de objetos	
<b>Capítulo 4</b>	30
●4- Estudo de Caso	
<b>TOTAL</b>	<b>120</b>

BIBLIOGRAFIA
<b>BÁSICA:</b>
DEITEL, H.M. e DEITEL, P.J. <b>Java - Como Programar</b> . 8a ed. São Paulo: Prentice Hall Brasil, 2010.
SIERRA, K. & BATES, B. <b>Use a Cabeça! Java</b> . 2a ed. Rio de Janeiro: Altas Books, 2007.
CADENHEAD R. & LEMAY L. <b>Aprenda em 21 dias Java 2</b> . 4a ed. Rio de Janeiro: Campus, 2005.
<b>COMPLEMENTAR:</b>