

Apresentação do Curso de Programação Orientada a Objetos

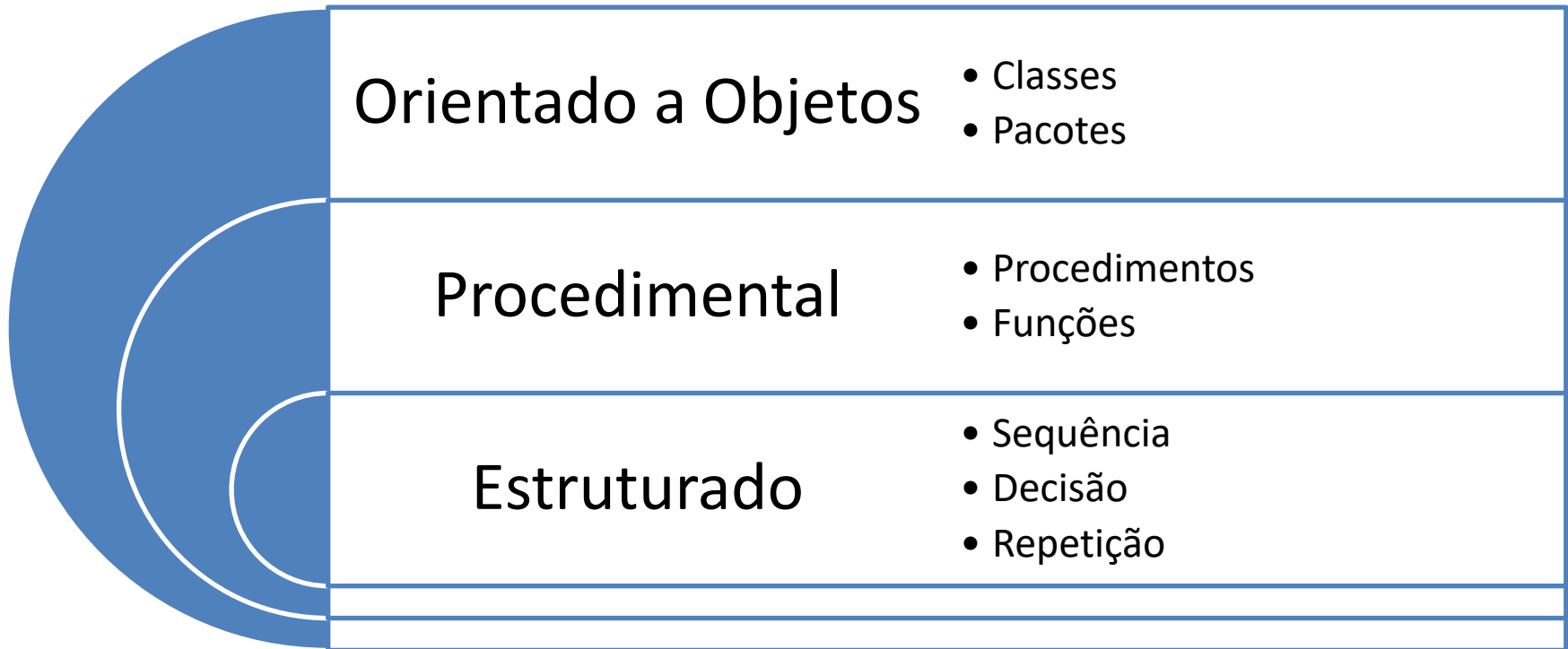
Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br

Apresentações

- Quem sou eu?
 - Leonardo Murta
 - <http://www.ic.uff.br/~leomurta>
- Quem são vocês?
 - Nome?
 - Período? Estágio? Projeto de Aplicação? Iniciação Científica?
 - Expectativas para Programação Orientada a Objetos?

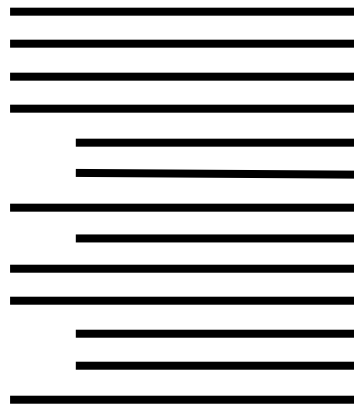
Paradigmas de programação

- A orientação a objetos pode ser vista como um passo natural na evolução dos paradigmas



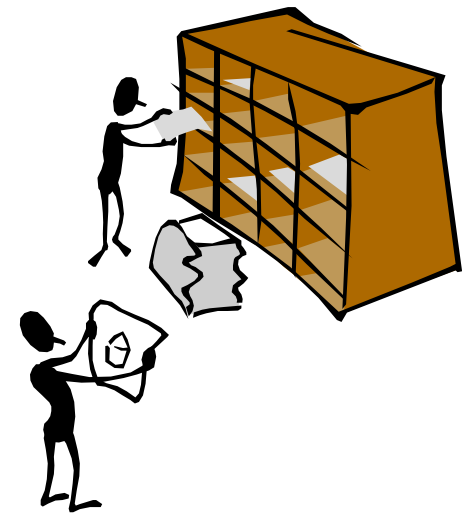
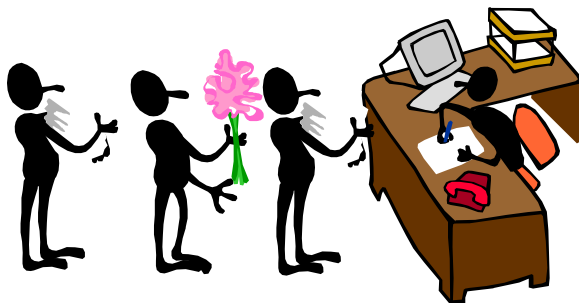
Paradigma estruturado

- Só usa sequência, decisão e repetição
- Código mais fácil de ler, mas **ainda difícil para sistemas grandes** devido a repetição de código
- O que fazer se for necessário **repetir uma sequência de linhas de código** em diferentes locais?



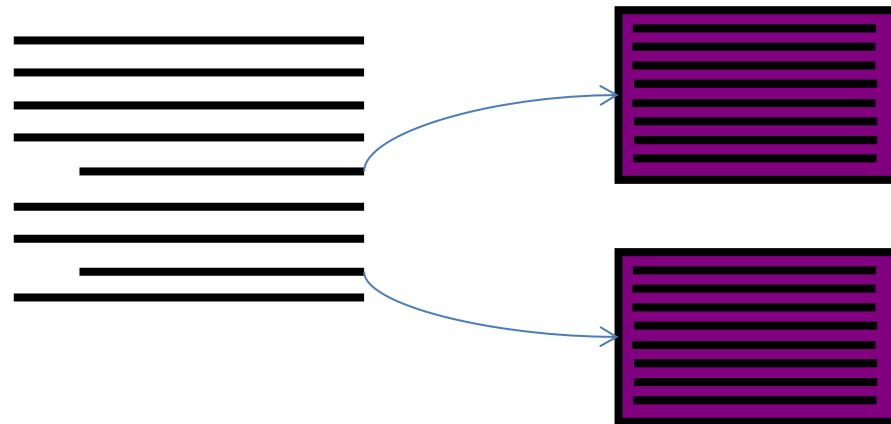
Encapsulamento

- Mecanismo utilizado para lidar com o aumento de complexidade
- Consiste em exibir “o que” pode ser feito sem informar “como” é feito
- Permite que a granularidade de abstração do sistema seja alterada, criando estruturas mais abstratas



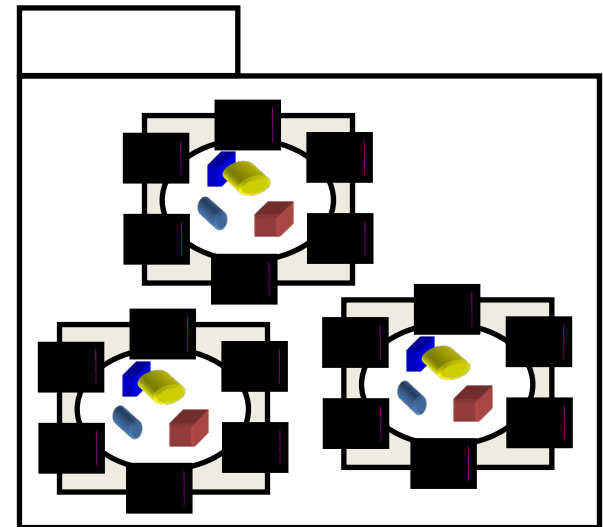
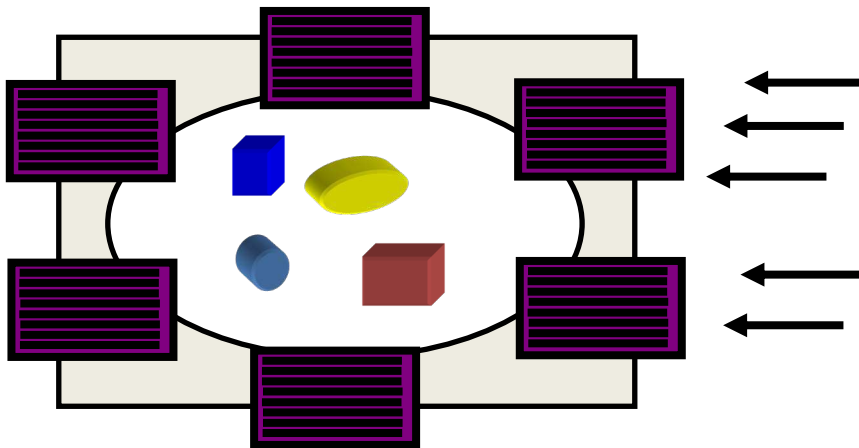
Paradigma procedimental

- Sinônimo: paradigma procedural
- Uso de subprogramação
 - Agrupamento de código permitindo a criação de ações complexas
 - Atribuição de um nome para essas ações complexas
 - Chamada a essas ações complexas de qualquer ponto do programa
- Essas ações complexas são denominadas procedimentos, subrotinas ou funções



Paradigma orientado a objetos (OO)

- Classes de objetos
 - Agrupamento de procedimentos e variáveis afins
- Pacotes de classes
 - Agrupamento de classes afins
 - Representam bibliotecas de apoio



Ementa da disciplina

- Fundamentos da programação orientada a objetos
- Orientação a objetos
- Elementos da linguagem Java
- Relacionamento entre objetos
- Herança e polimorfismo
- Classes abstratas e interfaces
- Exceções
- Threads

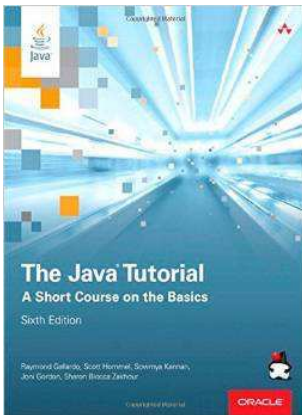
Avaliação

$$Média = \frac{Prova_1 + Prova_2}{2}$$

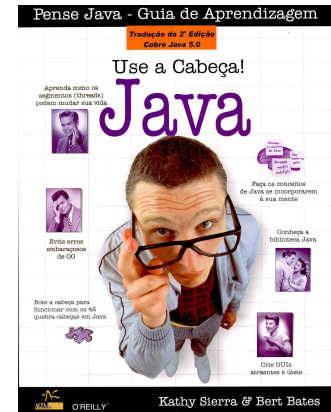
Listas de Exercício

- Devem ser feitas individualmente
- Entregar no Google Classroom até o dia da Prova 1 (listas 1) e da Prova 2 (listas 2)
- Valerão até 1 ponto na média para alunos com média entre 5 e 6, eventualmente arredondando a média para 6
- Não serão aceitas entregas fora do prazo

Bibliografia do curso



<http://docs.oracle.com/javase/tutorial>



Página do curso



The screenshot shows a course page with a blue sidebar on the left containing a navigation menu:

- Home
- Publications
- Courses
 - Engenharia de Software II
 - Programação Orientada a Objetos**
- Past Courses
- Speeches
- Contact

The main content area is titled "Programação Orientada a Objetos" and includes the following information:

- Logística**
- Disciplina: TCC00328 - Programação Orientada a Objetos
- Data: segundas e quartas, de 18:00 às 20:00
- Sala: 215
- Grupo: <http://www.facebook.com/groups/poo-2016.1> (todos os alunos devem se inscrever no grupo)
- Avaliação**
- $Média = (2 \times Prova 1 + 2 \times Prova 2 + Trabalho) / 5$
- Trabalho**
- O curso terá um trabalho feito em grupos de 3 participantes que consiste em desenvolver

<http://www.ic.uff.br/~leomurta>
(no final da página tem o cronograma, com **datas** e **slides**)

Importante: cadastrem-se no Google Classroom (código informado na chamada)!

Fair Play!

- Não colar ou dar cola em provas
- Não trapacear nas listas de exercício
- Não assinar presença por colegas
- Dar crédito apropriado quando usar trabalhos de terceiros



<http://www.claybennett.com/pages/ethics.html>

Apresentação do Curso de Programação Orientada a Objetos

Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br