

## Plano de Ensino

## Campus Nepomuceno

<b>DISCIPLINA:</b> Análise e programação orientada a objetos	<b>CÓDIGO:</b> OP 02/3
--	------------------------

<b>VALIDADE</b>	
<b>Início:</b> 2017/01 ?	<b>Término:</b>

<b>Carga Horária:</b>	<b>Total:</b> 60	<b>Semanal:</b> 4	<b>Créditos:</b> 4
<b>Modalidade</b>	Teórica		
<b>Classificação de Conteúdo pelas DCN</b>		Específica	

<b>EMENTA:</b> Objeto, classe, atributos de classe e de objetos, métodos, abstração, Encapsulamento, polimorfismo, modularidade, persistência, tipificação; estrutura do Todo-parte e de generalização. Linguagem de Programação Orientada a Objetos. Definição Classe, membros de classe: atributos, funções membro, construtores e destrutores; this; Friends: classe e funções friends; sobrecarga de funções; conversão de tipos. Herança Simple e múltipla; classes abstratas,, polimorfismo e funções virtuais; templates.
--

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Engenharia Elétrica		Computação e Matemática Aplicada		X

<b>Departamento/Coordenação:</b>	Elétrica
----------------------------------	----------

INTERDISCIPLINARIDADES	Código
<b>Pré-requisitos:</b> Programação de Computadores II	03/3
Laboratório de Programação de Computadores II	05/3
<b>Co-requisitos Não há</b>	
<b>Disciplinas para as quais é pré-requisito</b>	
Nenhuma.	
<b>Disciplinas para as quais é co-requisito</b>	
Nenhuma	

<b>Objetivos:</b>	
1	Aprofundar o conhecimento em uma linguagem de programação orientada a objetos.
2	Projetar e implementar programas utilizando o paradigma de orientação a objetos.

Plano de Ensino

Campus Nepomuceno

Unidades de ensino		Carga horária Horas/aula
1	Classes e objetos. Atributos-membro, funções-membro. Abstração. Encapsulamento. Construtores e destrutores. Sobrecarga de construtores. Ponteiros this. Tipificação.	12
2	Sobrecarga de operadores e funções.	12
3	Herança. Herança simples e herança múltipla. Reescrita.	12
4	Polimorfismo.	12
5	Classes abstratas. Interface.	12
<b>Total</b>		<b>60</b>

BIBLIOGRAFIA	
Literatura	Título
Básica	DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. C++: como programar. 5. ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2006.
Básica	ZIVIANI, N. Projetos de algoritmos com implementação em Java e C++. São Paulo: Cengage Learning, 2006.
Básica	CORMEN, T. H. et al. Algoritmos: teoria e prática. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
Complementar	ROBERT, L. Object-oriented programming in C++. 4th. Indianapolis, U.S.A.: Sams, 2002..
Complementar	DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 6. ed. New York: Prentice-Hall, 2005.
Complementar	LIPMAN, S. B.; LAJOIE, J. A. C++ Primer. 4th. Massachusetts: Addison-Wesley, 2005.
Complementar	ZIVIANI, N. Projetos de algoritmos com implementação em Pascal e C. 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011. FARRER, H. Algoritmos estruturados. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.



Prof. Rodrigo de Sousa e Silva  
SIAPE: 1971757