

**Engenharia Informática**

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho n.º16228/2009

**Ficha da Unidade Curricular: Programação Orientada a Objectos**

ECTS: 6; Horas - Totais: 165.0, Contacto e Tipologia, T:28.0; PL:42.0; OT:5.0; O:5.0;

Ano|Semestre: 1|S2; Ramo: Tronco Comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 91199

Área Científica: Programação e Computação

**Docente Responsável**

Paulo Alexandre Gomes dos Santos

Equiparado Assistente 1º Triénio / Especialista em Programação DL 206/2009

**Docente e horas de contacto**

Paulo Alexandre Gomes dos Santos

Equiparado Assistente 1º Triénio, T: 28; PL: 42;

António Manuel Rodrigues Manso

Professor Adjunto, PL: 42; OT: 5.04;

**Objetivos de Aprendizagem**

- 1 - Aplicar os princípios básicos de resolução de problemas utilizando o paradigma de programação orientada aos objectos;
- 2 - Desenvolver código funcional através da linguagem Java e das suas bibliotecas de classes;
- 3 - Gerir situações de erro e de excepção no desenvolvimento de software.

**Conteúdos Programáticos**

- 1 - Introdução à Programação Orientada por Objectos.
- 2 - Programação Visual.
- 3 - Programação com classes.
- 4 - Definição de classes deBiblioteca.

**Metodologias de avaliação**

Teórica (60%) - Exame escrito sem consulta. Mínimos de 7 valores em 20.

Prática (40%) - Dois testes práticos e um trabalho final ou em alternativa um Exame escrito sem consulta.

Mínimos de 10 valores em 20.

Os alunos são excluídos se não entregarem o trabalho prático final ou se não assistirem a 2/3 das aulas práticas.

**Software utilizado em aula**

Netbeans e java

**Estágio**

Não aplicável.

**Bibliografia recomendada**

- Bates, B. e Sierra, K. (2003). *Head First Java*. EUA: O'Reilly

**Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

A cadeira começa com os fundamentos do paradigma de programação orientada a objectos, necessários para os alunos resolverem problemas segundo este paradigma.

A programação visual e a programação com classes permitem aos alunos desenvolverem aplicações mais complexas reutilizando as classes da linguagem Java ou criando as suas próprias bibliotecas de classes.

**Metodologias de ensino**

Aulas teóricas expositivas para apresentação dos conteúdos programáticos.

Aulas práticas laboratoriais para resolução de problemas e consolidação de conhecimentos utilizando o computador.

**Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

Os conceitos teóricos são ensinados nas aulas teórica-práticas e é feita uma primeira consolidação com pequenos exercícios e demonstração de casos práticos. Será feita nas aulas práticas uma consolidação mais profunda com exercícios mais complexos.

**Língua de ensino**

Português

**Pré requisitos**

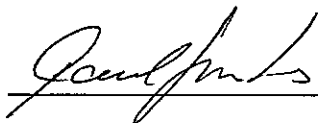
Não aplicável.

**Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

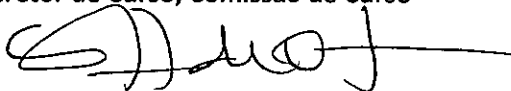
**Observações**

Conhecimentos básicos de programação.



Docente Responsável

**Diretor de Curso, Comissão de Curso**



**Conselho Técnico-Científico**

