

Técnicas de Programação Avançada

TCC-00.174

Prof.: Anselmo Montenegro

www.ic.uff.br/~anselmo

anselmo@ic.uff.br

Conteúdo: Apresentação da disciplina



Ementa

Organização do Curso

Informações

Bibliografia

Introdução

Princípios de Programação Orientada a Objetos

Classes e Objetos

Métodos

Encapsulamento de Dados

Herança e Hierarquia de Classes

Polimorfismo

Padrões de Projeto

Tratamento de Exceções

Interface e Classes Abstratas

Persistência (Arquivos e Fluxos)

Aplicações e Estudo de Casos

Parte I – Orientação a objetos

Parte II – Padrões de Projetos

Parte III – Persistência

Parte I – Orientação a objetos

Revisão de Java

Introdução a O.O.: Classes e Objetos, Métodos, Encapsulamento

Herança e Hierarquia de Classes

Diagrama de classes em UML

Tipos Genéricos

Coleções

Polimorfismo

Parte II – Padrões de Projeto

Princípios de Programação Orientada a Objetos

Introdução aos padrão de projeto

Padrões Grasp

Parte III – Persistência

Introdução: Noção de persistência

JPA

Aplicações

3 provas (P1,P2,P3)

2 trabalhos (T1,T2)

Média: $[3*(P1+P2+P3)+2*(T1+T2)]/5$

Reprovação por falta

Reposição apenas via procedimento oficial

Linguagens de Programação - Conceitos e Técnicas. Flávio Varejão. Editora Campus

Use a Cabeça ! Padrões de Projetos (design Patterns) - 2ª Ed. Elisabeth Freeman e Eric Freeman. Editora: Alta Books

Padroes de Projeto – Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson. Editora Bookman

Fundamentos do Desenho Orientado a Objeto com UML. Melir Page-Jones. Makron Books

Introduction to the Java Persistence API. <http://docs.oracle.com/javaee/5/tutorial/doc/bnbpz.html>