



DISCIPLINA: Laboratório de Programação de Computadores II	CÓDIGO: CMA05
--	----------------------

VALIDADE: Início: **FEVEREIRO/2020**

Eixo: Computação e Matemática Aplicada **Disciplina Equalizada:** Sim
Carga Horária Total: 25 horas / 30 horas/aula **Créditos:** 2
Modalidade: Teórica **Integralização:** Obrigatória
Classificação do Conteúdo pelas DCN: Básico

Curso(s)	Período
Engenharia de Controle e Automação	2º

Departamento: Departamento Computação e Mecânica

Ementa:

Práticas em laboratório dos temas e tópicos abordados na disciplina "Programação de Computadores II".

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
Co-requisitos
CMA04 Programação de Computadores II

Objetivos: <i>A disciplina deverá possibilitar ao estudante</i>
Analisar e projetar soluções de software utilizando os conceitos do paradigma de programação orientada a objetos.
Implementar soluções de software utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos.
Modelar sistemas de software utilizando conceitos básicos da Linguagem de Modelagem Unificada (UML).

Unidades de ensino		Carga-horária Horas-aula
1.	Unidade 1: Introdução à orientação a objetos	4
2.	Unidade 2: O modelo de abstração de Classe	10
3.	Unidade 3: Relacionamentos	4
4.	Unidade 4: Mensagens	4
5.	Unidade 5: Introdução à modelagem de sistemas usando UML	8
Total		30

Bibliografia Básica
1. BARNES, David J.; KÖLLING, Michael. Programação Orientada a Objetos com JAVA: uma introdução prática usando o BlueJ. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.
2. SANTOS, Rafael. Introdução à programação orientada a objetos usando Java. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
3. MONTENEGRO, Fernando; PACHECO, Roberto. Orientação a objetos em C++. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 1994.

Bibliografia Complementar
1. BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. UML: guia do usuário. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006
2. PAGE-JONES, Meilir. Fundamentos do desenho orientado a objeto com UML. São Paulo: Makron Books, 2001.
3. SCHILDT, Herbert. C++: guia para iniciantes. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2002.
4. HOSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java: Volume I - Fundamentos. 8ed. Rio de Janeiro: Pearson, 2010.
5. ECKEL, Bruce. Pensando em Java. 3a edição. Tradução do livro: Eckel, Bruce. Thinking in Java. 3rd edition. New Jersey: Prentice Hall PTR, 2002. Disponível em: http://www.hwn.com.br/pej/ . Acesso em: 04/04/2018.