**PLANO DE ENSINO**

**Curso:** Ciência da Computação

**Série:** 4º semestre

**Disciplina:** Aplicações de Linguagem de Programação Orientada a Objetos

**Carga Horária Semanal:** 4,5 horas-aula

**Carga Horária SemESTrAL:** 90 horas-aula

**I – EMENTA**

Programação Visual baseada no paradigma da orientação a objetos, com conexão a banco de dados.

**II – OBJETIVOS GERAIS**

Utilizar a orientação a objetos, através de uma linguagem de programação, bem como uma ferramenta visual para a implementação de software e respectivo banco de dados.

**III – OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Implementar aplicações visuais orientadas a objetos, aplicando-as através da linguagem de programação Java.

**IV – COMPETÊNCIAS**

Compreender a estrutura de programas orientados a objetos. Conhecer os recursos da linguagem de programação Java para aplicações visuais e interface com banco de dados. Aplicar e consolidar habilidade na criação de aplicações no paradigma.

**V – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

* Módulo 1 - AWT – Abstract Windowing Toolkit
* Módulo 2 - SWING – Parte 01 – Criação de Objetos – via código
* Módulo 3 - SWING – Parte 02 – Utilização de Objetos Visualmente
* Módulo 4 - SWING – Parte 03 – Tratamento de Eventos
* Módulo 5 - JDBC – java.sql - Conexão com Banco de Dados
* Módulo 6 - Manipulação de dados com linguagem SQL
* Módulo 7 - Design Patterns – DAO (Data Access Object)
* Módulo 8 - MVC – Model View Controller
* Módulo 9 – Hibernate
* Módulo 10 - JSTL - Tratamento de erros
* Módulo 11 – Relatórios
* Módulo 12 - Introdução a aplicação Web

**VI – ESTRATÉGIAS DE TRABALHO**

As disciplinas são ministradas preferencialmente por meio de aulas expositivas, metodologias ativas e diversificadas apoiadas nos planos de ensino. O desenvolvimento dos conceitos e conteúdos ocorre com apoio de propostas de leituras de livros e artigos científicos básicos e complementares, exercícios, discussões em fórum/chats ou presenciais - quando for o caso, sugestões de filmes, vídeos e demais recursos audiovisuais. Com o objetivo de aprofundar e enriquecer o domínio dos conhecimentos e incentivar a pesquisa, o docente pode propor trabalhos individuais ou em grupo, palestras, atividades complementares e práticas em diferentes cenários, que permitam aos alunos assimilarem os conhecimentos essenciais para sua formação.

**VII– AVALIAÇÃO**

A média do semestre será calculada de acordo com o Regimento da IES. As avaliações e o critério de aprovação seguem o determinado pela instituição, conforme divulgação feita no manual do aluno.

**VIII – BIBLIOGRAFIA**

**Básica**

Mecenas, Ivan, Java 6 – Fundamentos, Swing, BlueJ e JDBC, Alta Books, Rio de Janeiro, RJ, 2008.

Deitel, H. M. Java Como Programar. 6ªEd. Ed. Pearson, São Paulo, SP, 2005.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/325/pdf/0> .Acesso em: 10.Nov.2022

Gomes, Yuri Marx P. Java na Web com JSF, Spring, Hibernate e Netbeans 6, Ed. Ciência Moderna, Rio de Janeiro, RJ, 2008.

**Complementar**

Gonçalves, Edson. DESENVOLVENDO APLICAÇÕES WEB COM NETBEANS IDE 6, Ciência Moderna, Rio de Janeiro, RJ, 2008.

Gonçalves, Edson. DOMINANDO RELATÓRIOS JASPER COM IREPORT, Ciência Moderna, Rio de Janeiro, RJ, 2008.

Jandl Junior, Peter. JAVA - GUIA DO PROGRAMADOR, ATUALIZADO PARA JAVA 6, NOVATEC, São Paulo, SP, 2007.

Gonçalves, Edson. ECLIPSE IDE - DICAS E TRUQUES, Ciência Moderna, Rio de Janeiro, RJ, 2007.

Gonçalves, Edson. Dominando Eclipse - Tudo que o Desenvolvedor Java Precisa Para Criar Aplicativos Para Desktop, Ciência Moderna, Rio de Janeiro, 2006.

**Softwares**

Eclipse: http://www.eclipse.org/downloads/

Netbeans: http://www.netbeans.org/

JBuilder: http://www.codegear.com/downloads/free/jbuilder

BlueJ:

http://www.bluej.org/download/download.html

http://www.bluej.org/tutorial/tutorial-portuguese.pdf