



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Linguagem de Programação I	
Vigência: a partir de 2017/1	Período letivo: 2º ano
Carga horária total: 60h	Código: SS.INF.26
Ementa: Compreensão de conceitos do paradigma de programação orientada a objetos e de uma linguagem de programação orientados a objeto, assim como a visão básica da linguagem de modelagem de sistemas orientados a objetos UML (diagrama de classe, caso de uso e sequência).	

Conteúdos

UNIDADE I – Introdução à Orientação a Objetos

- 1.1 Conceitos de Classe e Objeto
- 1.2 Construtores
- 1.3 Atributos
- 1.4 Métodos assessores e modificadores
- 1.5 Atributos e métodos de Classe
- 1.6 Elementos estáticos

UNIDADE II – Conceitos de Orientação a Objetos

- 2.1 Visibilidade
- 2.2 Herança
- 2.3 Composição
- 2.4 Poliformismo
- 2.5 Classe Abstrata
- 2.6 Interface
- 2.7 Componentes

Bibliografia básica

- SIERRA, K; BATES, B. **Use a cabeça! Java**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.
- DEITEL, P.J. **Java como programar**. 8. ed. São Paulo: Pearson Education, 2010.
- BLOCK, J. **JAVA efetivo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

Bibliografia complementar

- SANTOS, R. **Introdução à programação orientada a objetos usando JAVA**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- MENDES, D.R. **Programação JAVA com ênfase em orientação a objetos**. São Paulo: Novatec, 2009.