

DISCIPLINA: Programação de Computadores II

Eixo: Fundamentos de Engenharia de Computação			Período: 4º	Característica: Equalizada/Existente
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	ÁREA DE FORMAÇÃO DCN
HORAS-AULA			HORAS	Básica
TEORIA	PRÁTICA	TOTAL		Teórica/Obrigatória
30		30		
PRÉ-REQUISITOS			CO-REQUISITOS	
Programação de Computadores I Laboratório de Programação de Computadores I			Laboratório Programação de Computadores II	
<p>Ementa: Conceitos de orientação a objetos: tipos abstratos de dados, objetos, classes, métodos, visibilidade, escopo, encapsulamento, associações de classes, estruturas todo-parte e generalização especialização, interfaces; herança de interface e de classe, polimorfismo, sobrecarga, invocação de métodos; aplicações em uma linguagem de programação orientada a objetos; noções de modelagem de sistemas usando UML: diagrama de classes e de interação.</p>				