

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

VALIDADE: Início: **FEVEREIRO/2020**

Término:

Carga Horária: Total: 30 horas/aula Semanal: 2 aulas Créditos: 2**Modalidade:** Prática**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Básica **Integralização:** Obrigatória**Ementa:**

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

Curso	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Engenharia de Computação	4º	Fundamentos de Engenharia de Computação	X	

Departamento/Coordenação: Departamento de Computação e Mecânica**INTERDISCIPLINARIDADES**

Pré-requisitos	Código
Não há	
Co-requisitos	
Programação de Computadores II	CMA04

Objetivos: *A disciplina deverá possibilitar ao estudante*

1	Analisar e projetar soluções de software utilizando os conceitos do paradigma de programação orientada a objetos.
2	Implementar soluções de software utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos.
3	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. 4 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, c2009. ISBN: 9788576051879.
2	SANTOS, R. Introdução à programação orientada a objetos usando Java . Rio de Janeiro: Elsevier, c2003. ISBN: 9788535212068.
3	MONTENEGRO, Fernando; PACHECO, Roberto. Orientação a objetos em C++ . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, c1994.

Bibliografia Complementar

1	BOOCH, Grady. RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. UML : guia do usuário; O mais avançado tutorial sobre Unified Modeling Language (UML), elaborado pelos próprios criadores da linguagem. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, c2006. ISBN: 9788535217841.
2	PAGE-JONES, Meilir. Fundamentos do desenho orientado a objeto com UML . São Paulo: Makron Books, c2001. ISBN: 8534612439.
3	SCHILDT, Herbert. C++ : guia para iniciantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, c2002. ISBN 85-7393-227-9.
4	HOSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java : Volume I - Fundamentos. 8. ed. Rio de Janeiro: Pearson, c2010. ISBN 978-85-7605-357-6.
5	ECKEL, Bruce. Pensando em Java . 3. ed. Tradução do livro: ECKEL, Bruce. Thinking in Java . 3rd ed. Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall PTR, c2003. ISBN 0-13-100287-2. Disponível em: http://www.hwn.com.br/pej/ . Acesso em: 04 abr. 2018.



Emitido em 23/09/2022

PLANO DE ENSINO Nº 1287/2022 - CECOMLP (11.51.27)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 20/10/2022 11:08)
GABRIELLA CASTRO BARBOSA COSTA DALPRA
COORDENADOR - TITULAR
CECOMLP (11.51.27)
Matrícula: ###331#3

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **1287**, ano: **2022**,
tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **23/09/2022** e o código de verificação: **b7f8392c75**