



## PLANO DE ENSINO

### 1. Identificação

**Curso: Tecnologia em Desenvolvimento de Software**

**Disciplina: Programação Avançada em Java**

**Professor: Msc. Tiago Eugenio de Melo**

**CPF: 212.553.168-29**

**Siape: 1625201**

**Regime de Trabalho: 40h**

**Titulação: Mestre**

**CH. Semestral: 60h**

**CH. Semanal: 20h**

**Pré-Requisito:**

**Período Letivo: Recesso**

**Ano: 2009**

**Turma:**

**Turno: Noturno**

### 2. Perfil Profissional do Curso

- Capacidade de empreendedorismo, criatividade, comunicação e trabalho em equipe;
- Domínio de critérios de software e hardware adequados às necessidades organizacionais;
- Capacidade para aplicar seus conhecimentos de forma independente e inovadora, acompanhando a evolução do setor e contribuindo na busca de soluções nas áreas aplicadas;
- Formação humanística permitindo a compreensão do mundo e da sociedade.

De uma forma ampla, o profissional egresso deverá ser capaz de desempenhar as seguintes funções:

- Planejar, implantar e manter sistemas de informação;
- Implantar e gerenciar projetos de banco de dados;
- Desenvolver e gerenciar projetos de redes de computadores;
- Gerenciar e supervisionar profissionais envolvidos nas diversas fases de projetos de sistemas;
- Especificar regras ou normas de segurança, tanto para compartilhamento seguro das informações com para sua integridade e recuperação.

### 3. Objetivo da disciplina

Dentre os objetivos desta disciplina podemos citar:

- Propiciar o embasamento teórico para o desenvolvimento de programas no paradigma orientado a objetos.
- Habilitar o aluno na construção de sistemas baseados nos recursos metodológicos da programação orientada a objeto.



- Capacitar os alunos a desenvolver sistemas orientados a objetos através da linguagem de programação Java.
- Apresentar recursos avançados de orientação a objetos da linguagem de programação Java.

#### 4. Ementa da Disciplina

Tratamento de exceção. Apresentação das classes Throwable, Exception e Error. Manipulação de arquivos. Apresentação das classes File, Scanner e Formatter. Componentes GUI. Princípios de interface. Tratamento de eventos. Componente da GUI.

#### 5. Conteúdo Programático

##### I. Tratamento de exceção

1. Apresentação das classes Throwable, Exception e Error.
2. Tipos de exceções.
3. Lançamento de exceções não monitoradas.
4. Lançamento de exceções monitoradas.
5. Tratamento qualificado de exceções.

##### II. Manipulação de arquivos

1. Criar, ler, gravar e atualizar arquivos.
2. Manipulação das classes File, Scanner e Formatter.
3. Acesso aleatório aos arquivos.
4. Serialização de objetos.
5. Acesso aleatório.

##### III. Componentes GUI

1. Princípios de interface.
2. Componentes AWT e Swing.
3. Componentes da GUI.
4. Tratamento de eventos.
5. Modelos de eventos.
6. Gerenciadores de layout.

#### 6. Metodologia

##### Aulas Teóricas

Exposições/discussões teóricas utilizando quadro, pincel, apagador, computador e *datashow*.

##### Aulas de Laboratório

26 horas do curso serão utilizadas no laboratório com o objetivo de permitir que os alunos pratiquem os conceitos ensinados em sala de aula.



## Visita Técnica/Campo

---

## Seminário

---

## Outras Atividades

---

## 7. Avaliação

A avaliação será realizada através de prova individual e escrita juntamente com trabalhos práticos, se houver disponibilidade de laboratórios para a avaliação.

De acordo com as unidades apresentadas abaixo será realizada uma prova escrita de duração de 2h ou trabalho prático em laboratório, valendo de 0(zero) a 10(dez).

Desta forma, serão realizadas 4 provas escritas, além do exame final, se for o caso. A nota final será calculada através de uma média aritmética das notas de cada avaliação.

## 8. Bibliografia

### Básica:

1. DEITEL. *Java – Como Programar*. 6a edição. Pearson Education, 2005.
2. ECKEL, Bruce. *Thinking in Java*. 4a edição. Prentice Hall, 2006.
3. HORSTMANN, Cay S. e GARY, Cornell. *Core Java 2: Volume 1 – Fundamentals*. Prentice Hall, 2000.
4. POO, Danny *et al.* *Object-Oriented Programming and Java*. 2a edição. Springer-Verlag, 2008.

### Complementar:

1. COUCH, Justin e STEINBERG, Daniel H. *Java 2 Enterprise Edition Bible*. Hungry Minds, 2002.
2. HELLER, Philip e ROBERTS, Simon. *Complete Java 2 Certification – Study Guide*. 5a edição. SYBEX, 2005.
3. NAUGHTON, Patrick e SCHILDT, Herbert. *Java 2: The Complete Reference*. Osborne, 1999.
4. SANTOS, Rafael. *Introdução à Programação Orientada a Objetos usando Java*. Campus, 2002.



## 9. Cronograma

<b>Aula</b>	<b>Conteúdo</b>	<b>Recurso Didático</b>
Aula 1 (13.01.08)	Apresentação da ementa e revisão da linguagem de programação Java e do ambiente de programação.	Quadro, pincel e material digital
Aula 2 (14.01.08)	Apresentação das classes Throwable, Exception e Error. Tratamento qualificado de exceções.	Quadro, pincel e material digital
Aula 3 (15.01.08)	Atividade de laboratório.	Computador, Java, Eclipse
Aula 4 (16.01.08)	Atividade de laboratório.	Computador, Java, Eclipse
Aula 5 (19.01.08)	Manipulação de arquivos em Java. Classes para manipulação de arquivos em Java.	Quadro, pincel e material digital
Aula 6 (20.01.08)	Atividade de laboratório.	Computador, Java, Eclipse
Aula 7 (21.01.08)	Atividade de laboratório.	Computador, Java, Eclipse
Aula 8 (22.01.08)	Primeira avaliação.	
Aula 9 (23.01.08)	Princípios de interface. Componentes AWT e Swing.	Quadro, pincel e material digital
Aula 10 (26.01.08)	Tratamento e modelo de eventos. Gerenciadores de layout.	Quadro, pincel e material digital
Aula 11 (27.01.08)	Atividade de laboratório.	Computador, Java, Eclipse
Aula 12 (28.01.08)	Atividade de laboratório.	Computador, Java, Eclipse
Aula 13 (29.01.08)	Segunda avaliação.	
Aula 14 (30.01.08)	Entrega e correção da segunda avaliação e revisão para prova final.	Quadro, pincel e material digital.
Aula 15 (02.02.08)	Avaliação (prova final)	

Manaus, 08 de dezembro de 2008

---

Professor MSc. Tiago Eugenio de Melo