



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE**  
**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO**  
**COORDENADORIA DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PLANO DE CURSO**

<b>Centro:</b> CCET	Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas				
<b>Curso:</b> 30	Bacharelado em Sistemas de Informação				
<b>Disciplina</b>	<b>LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II</b>				
<b>Código</b>	CCET115	<b>Carga Horária</b>	60 h	<b>Créditos</b>	2-1-0
<b>Pré-requisito</b>	CCET114	<b>Período:</b> 4º	<b>Semestre Letivo/Ano</b>	2º/2023	
<b>Professor(a)</b>	Manoel Limeira de Lima Júnior			<b>Titulação</b>	Doutor
<b>1. Ementa</b>					
Comandos da linguagem mais utilizados. Introdução à Programação Orientada a Objetos. Estruturas de Repetição e Condicionais. Classes, métodos, herança, polimorfismo, encapsulamento, agregação e generalização. Operações com Arquivos.					
<b>2. Objetivo Geral</b>					
Apresentar as estruturas mais complexas da linguagem programação visando aprofundar e solidificar os conhecimentos adquiridos durante a disciplina de Programação I. Ao final da disciplina o aluno deverá possuir conhecimentos de programação para utilizar nas demais disciplinas do curso, implementar a resolução de problemas mais complexos e desenvolver seus próprios programas aplicativos.					
<b>3. Perfil do Profissional</b>					
Ao concluir a disciplina o profissional terá conhecimento dos principais conceitos de orientação a objetos utilizando uma linguagem de programação e estará capacitado a aprofundar estudos, criando seus próprios softwares.					
<b>4. Justificativa</b>					
A disciplina de Linguagem de Programação II apresenta ao aluno conceitos fundamentais e avançados sobre orientação a objetos. A mesma permite uma abordagem teórica e prática onde o aluno aprenderá os conceitos e os colocará em prática nos exercícios e trabalhos propostos nas aulas de laboratório usando uma linguagem de programação em aplicações cotidianas.					
<b>5. Competências e Habilidades</b>					
Conhecer e compreender os conceitos de orientação a objetos, além de criar softwares a partir dos exemplos práticos.					
<b>6. Conteúdo Programático</b>					
<b>Unidades Temáticas</b>					<b>C/H</b>
<b>Unidade 1 – Fundamentos de programação</b> Introdução e Abstração Estrutura básica e Comandos Variáveis e constantes Tipos de Dados Operadores Estruturas de Decisão e Repetição Vetores e Matrizes Tratamento de exceções					16 h/a
<b>Unidade 2 – Orientação a Objetos</b> Introdução a Orientação a objetos Classes e Objetos Encapsulamento Métodos Polimorfismo Herança Interfaces					24 h/a

<b>Unidade 3 – Operações com arquivos</b> Entrada de arquivos Saída de arquivos Manipulação de arquivos	12 h/a
<b>Unidade 4 – Tópicos Especiais em programação Orientada a Objetos</b> Diagramas de Classes	8 h/a
<b>7. Procedimentos Metodológicos</b>	
A aula será expositiva e dialogada, com recurso audiovisual oferecido por material multimídia, incluindo slides, vídeos, <i>datashow</i> e microcomputador. As aulas práticas serão realizadas no laboratório de informática. Ao final do período de ensino será aberto a perguntas e discussões que despertem a reflexão do assunto. Serão atribuídos aos alunos listas de exercícios e trabalhos individuais e/ou em grupos. Também será disponibilizado aos alunos, atendimento com o monitor da disciplina.	
<b>8. Recursos Didáticos</b>	
Notebook, data show, quadro-negro, videoaulas e laboratório de informática.	
<b>9. Avaliação</b> Processo de avaliação contínua através da participação espontânea dos acadêmicos em sala de aula e desenvolvimento de exercícios propostos. Aplicação de trabalhos a serem desenvolvidos em duplas ou individualmente. Prova bimestral. Conforme estabelecido no Regimento Geral. (Resolução Consu N° 65/2021, Art. 9°) e consoante o Plano de Ensino da disciplina ministrada pelo docente responsável, aprovado em Colegiado de Curso.	
<b>10. Bibliografia</b> <b>Bibliografia Básica</b> BARNES, David J.; KOLLINGS, Michael. <b>Programação orientada a objetos com Java</b> . 4. Ed. São Paulo: Makron Books, 2009. 398 p. BRODGEN, Bill; MINNICK, Chris. <b>Guia do Desenvolvedor Java</b> . São Paulo: Makron Books, 2002. 456 p. DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. <b>Java: como programar</b> . 8. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. 1152 p. GOODRICH, Michael T.; TAMASSIA, Roberto. <b>Estrutura de dados e algoritmos em Java</b> . 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2002. 584 p.  <b>Bibliografia Complementar</b> MENEZES, Nilo Ney Coutinho. <b>Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes</b> . 3. ed. São Paulo: Novatec, 2019. 328 p. BARRY, Paul. <b>Use a Cabeça! Python</b> . 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018. 616 p. DOWNEY, Allen. <b>Pense em Python: Pense Como um Cientista da Computação</b> . São Paulo: Novatec Editora, 2016. 312 p. RAMALHO, Luciano. <b>Python Fluente: Programação Clara, Concisa e Eficaz</b> . São Paulo: Novatec Editora, 2015. 800 p.	
<b>Aprovação no Colegiado de Curso</b> (Regimento Geral da UFAC Art. 59, alíneas <b>b</b> e <b>n</b> )	
<b>Data:</b> ____/____/____.	