

Universidade da Beira Interior

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJECTOS

Ensino da Informática
Matemática / Informática
Engenharia Informática

PROGRAMA
2005/2006

OBJECTIVO DA DISCIPLINA:

No final da disciplina os alunos deverão ser capazes de entender e aplicar os princípios e técnicas da Programação Orientada a Objectos e de desenvolver programas em Java.

PROGRAMA:

1 – Introdução

- 1.1 – Perspectiva histórica;
- 1.2 – Características da Programação Orientada a Objectos

2 – A tecnologia Java

- 2.1 – Ambiente de desenvolvimento
- 2.2 – Introdução à linguagem Java
(tipos primitivos e tipos de referência, operadores e instruções de controlo)

3 – Linguagens Baseadas em Classes (prática: estudo da linguagem Java)

- 3.1 – Classes e instanciação de objectos
- 3.2 – Herança
- 3.3 – Polimorfismo
- 3.4 – Verificação de tipos
- 3.5 – Classes Abstractas
- 3.6 – Excepções
- 3.7 – Interfaces
- 3.8 – Input /output em Java
- 3.9 – Gestão de eventos e interactividade

4 – Linguagens não baseadas em classes

- 4.1 – Protótipos e Delegação
- 4.2 – Herança Vs Delegação

5 – Exemplos de outras linguagens orientadas a objectos (Smalltalk, C++, ...)