

## **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJECTOS**

### **Engenharia Informática**

#### **PROGRAMA**

##### **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 - Características da Programação Orientada a Objetos.
- 2 - Linguagens Baseadas em Classes. (Classes e instanciação de objetos).
- 3 - Composição de classes.
- 4 - O Mecanismo de herança.
- 5 - Polimorfismo.
- 6 - Classes Abstratas e Interfaces.
- 7 - Exceções.
- 8 - Funções e tipos genéricos. Funções anónimas.
- 9 - Gestão de Eventos e interatividade.
- 10 - Linguagens e ambientes de desenvolvimento; análise, projeto e implementação orientada a objetos.

Aulas práticas: (estudo da linguagem Java)