

# Universidade da Beira Interior

## PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJECTOS

Tecnologias e Sistemas de Informação  
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 – 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

- 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
- 3.10 – Colecções e tipos parametrizados

Aulas práticas: (estudo da linguagem Java)