

Programação Orientada a Objeto

Universidade Federal do ABC (UFABC)
Centro de Matemática, Computação e Cognição (CMCC)

2021.Q2

Identificação	
Quadrimestre:	2021.Q2
Professor:	Fernando Teubl
Disciplina:	Programação Orientada a Objeto
Código	MCTA018-13SA
Turma(s):	A
Turno:	Noturno
Créditos (T-P-I):	2-2-4
Carga Horária:	24h Teóricas e 24h Práticas

1 Informações sobre o curso

1.1 Ementa

Conceitos básicos: classes, objetos, mensagens, encapsulamento, herança, polimorfismo. Programação orientada a objetos utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos (Java). Análise e projeto orientados a objetos. UML. Padrões de projeto de software.

1.2 Recomendações para Cursar esta Disciplina

- Processamento da Informação;
- Programação Estruturada.

2 Horário das Aulas

A Tabela 1 apresenta a grade de aulas semanais da disciplina.

3 Planejamento

Esta seção apresenta o planejamento preliminar da disciplina Programação Orientada a Objeto.

Tabela 1: Grade de Horas

Aulas					
Horário	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08:00-10:00					
10:00-12:00					
14:00-16:00					
16:00-18:00					
19:00-21:00			Prática		
21:00-23:00	Teoria				

3.1 Ferramentas e Softwares

‘ Esta disciplina utilizará as seguintes ferramentas e softwares:

- Computador com acesso à Internet;
- Browser compatível com o Moodle (<https://moodle.ufabc.edu.br>);
- Caixa de som ou fone de ouvido;
- Compilador Java (<https://www.oracle.com/br/java/technologies/javase-downloads.html>);
- Editor Eclipse (<https://www.eclipse.org/downloads/>) ou equivalente.

Além dos itens acima, os seguintes itens são desejáveis:

- Recomenda-se o uso do sistema operacional Ubuntu Linux 64-bit;
- Câmera tipo WebCam para conferência com o Professor;
- Editor de texto (por exemplo, gedit, Notepad++, etc).

Serão adotadas as seguintes estratégias didáticas:

- Disponibilização de Vídeo-Aulas;
- Disponibilização de material de apoio eletrônico via Moodle (<https://moodle.ufabc.edu.br>);
- Exercícios via Moodle (<https://moodle.ufabc.edu.br>);
- Sessões de atendimento virtual ao aluno;

3.2 Atividades e Cronograma

Todas as atividades previstas para o curso estão apresentadas no Mapa de Atividades (Tabela 2).

O cronograma dos conteúdos previstos e das avaliações estão apresentados na Tabela 3.

A Tabela 4 apresenta todas as atividades previstas para o aluno executar.

Importante: Podem haver alterações do conteúdo e das datas de provas e trabalhos ao longo do Quadrimestre. Todas as alterações serão informados com antecedência pelo Professor.

4 Critério de Avaliação de Aprendizagem

A avaliação final da disciplina será em conceitos, seguindo o critério estabelecido pela Tabela 5.

O cálculo da Nota Final (NF) será obtida através através da **média harmônica ponderada** (ver equação na Seção 4.2) de todas as avaliações apresentadas na Tabela 6 com os seus respectivos pesos.

A conversão da Nota Final (NF) para o Conceito Final (CF) será calculado pela Equação 1.

$$CF = \begin{cases} A & \text{se } NF \geq 8,5 \\ B & \text{se } NF \geq 7,5 \\ C & \text{se } NF \geq 6,0 \\ D & \text{se } NF \geq 5,0 \\ F & \text{se } NF < 5,0 \end{cases} \quad (1)$$

Importante: Não há nenhum tipo de arredondamento da NF para o cálculo do CF , ou seja, 7.4999 representa o conceito final **C**, e não o conceito final B.

Tabela 2: Mapa de Atividades

#Ativ.	Horas	Tema Principal	Objetivos Específicos	Atividades Práticas
	<i>Dedicação</i>	<i>Conteúdo Teórico</i>	<i>Objetivos de aprendizagem</i>	<i>Como praticar</i>
#1	4 Horas	Introdução POO	Conceitos teóricos	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#2	4 Horas	Programação em Java	Conceitos práticos de implementação em Java	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#3	4 Horas	Herança e Polimorfismo	Estudo de mecanismos de Orientação à Objeto	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#4	4 Horas	Campos e Métodos Estáticos	Definição e implementação de métodos estáticos em POO	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#5	4 Horas	Tratamento de erros	Entender quando ocorre e como tratar os erros em POO	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#6	4 Horas	Thread	Programação concorrente em POO	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#7	4 Horas	Padrões de Projeto	Padrões de Criação, Estruturais e Comportamentais	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#8	4 Horas	Sockets	Utilização de protocolos de rede em POO	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#9	4 Horas	Tópico Avançado 1	Persistência e UML	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#10	4 Horas	Tópico Avançado 2	Interface Gráfica	Assistir vídeos e submeter exercícios
	Feedback: Correção dos exercícios propostos.			
#11	8 Horas	Projeto	—	—
	Feedback: Correção do projeto.			

Tabela 3: Cronograma

Semana	Aula	Dia	Tipo	Descrição	#Ativ.
01	01	24-Mai (Seg)	Teórica	Apresentação e Introdução à POO	#1
	02	26-Mai (Qua)	Prática	Exercício	#1
02	03	31-Mai (Seg)	Teórica	Conceito de POO em Java	#2
	04	02-Jun (Qua)	Prática	Exercício	#2
03	05	07-Jun (Seg)	Teórica	Herança e Polimorfismo	#3
	06	09-Jun (Qua)	Prática	Exercício	#3
04	07	14-Jun (Seg)	Teórica	Campos e Métodos Estáticos	#4
	08	16-Jun (Qua)	Prática	Exercício	#4
05	09	21-Jun (Seg)	Teórica	Tratamento de Erros	#5
	10	23-Jun (Qua)	Prática	Exercício	#5
06	11	28-Jun (Seg)	Teórica	Threads	#6
	12	30-Jun (Qua)	Prática	Exercício	#6
07	13	05-Jul (Seg)	Teórica	Padrões de Projeto	#7
	14	07-Jul (Qua)	Prática	Exercício	#7
08	15	12-Jul (Seg)	Teórica	Sockets	#8
	16	14-Jul (Qua)	Prática	Exercício	#8
09	17	19-Jul (Seg)	Teórica	Tópicos Avançados 1	#9
	18	21-Jul (Qua)	Prática	Exercício	#9
10	19	26-Jul (Seg)	Teórica	Tópicos Avançados 2	#10
	20	28-Jul (Qua)	Prática	Exercício	#10
11	21	02-Ago (Seg)	—	<i>Projeto</i>	#11
	22	04-Ago (Qua)	—	<i>Projeto (cont.)</i>	#11
12	23	09-Ago (Seg)	—	<i>Projeto (cont.)</i>	#11
	24	11-Ago (Qua)	—	<i>Projeto (finalização)</i>	#11
13	25	16-Ago (Seg)	—	<i>Início Recuperação</i>	—
	26	18-Ago (Qua)	—	<i>Fim Recuperação</i>	—

Tabela 4: Atividades previstas para o aluno realizar

#	Aula	Prazo		Descrição da Atividade			
		Início	Fim	Tipo	Ferramenta	Dedicação	Obs.
01	01	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
02	03	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
03	05	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
04	07	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
05	09	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
06	11	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
07	13	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
08	15	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
09	17	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
10	19	I.H.A.	F.S.S.	Exercícios em Java	Moodle	4 Horas	EO
11	21	I.H.A.	F.C.	Projeto	Moodle	8 Horas	EO

E.O. *Entrega Obrigatória.*

I.H.A. *Inicializa no horário previsto para a respectiva aula (ver Tabela 3)*

F.S.S. *Finaliza no final da aula da semana seguinte (ver Tabela 3)*

F.C. *Finaliza de acordo com o prazo estabelecido no cronograma (ver Tabela 3)*

Tabela 5: Tabela de Conceitos

A	Desempenho excepcional, demonstrando excelente compreensão da disciplina.
B	Bom desempenho, demonstrando boa capacidade de uso dos conceitos da disciplina.
C	Desempenho adequado, demonstrando capacidade de uso dos conceitos da disciplina e capacidade para seguir estudos mais avançados.
D	Aproveitamento mínimo dos conceitos da disciplina com familiaridade parcial do assunto, mas demonstrando deficiências que exigem trabalho adicional para prosseguir em estudos avançados.
F	Reprovado. A disciplina deve ser cursada novamente para a obtenção do crédito.
O	Reprovado por falta.

Tabela 6: Avaliações

Atividades	Atividades entregáveis através do Moodle	Peso 3
Projeto	Projeto Final	Peso 2

4.1 Avaliações

A avaliação desta disciplina será composta por múltiplas avaliações ao longo do quadrimestre, conforme a Tabela 6. A seguir, cada avaliação é detalhada.

Importante: Todas as avaliações são individuais (exceto se informado explicitamente pelo Professor). **Não compartilhe ou reutilize trechos de código de terceiros. Em caso de códigos baseados em conteúdos públicos disponíveis na internet (ou impressos, como livros), é obrigatório informar a fonte.** Será utilizado um sistema de detecção de similaridade em todos os entregáveis e, em caso de comprovação do plágio, todos os envolvidos serão igualmente punidos.

4.1.1 Atividades

As Atividades são entregáveis que serão solicitados ao longo do quadrimestre, conforme a Tabela 4. Todas as atividades deverão ser entregues através do Moodle no prazo estabelecido. Pode haver pesos diferentes para cada Atividade, de acordo com a sua importância e dificuldade. Para o cálculo da Nota de Atividade, será utilizada uma **média aritmética ponderada** (ver Seção 4.2) de todas as Atividades solicitadas.

Será atribuída a nota “zero” para todas as Atividades não entregues. As atividades não entregues poderão ser enviadas posteriormente como **Mecanismo de Recuperação** (ver Seção 5), mas com a sua respectiva nota limitada à 70%.

4.1.2 Projeto

O projeto consiste na elaboração individual de um problema ao final do quadrimestre, conforme cronograma (ver Tabela 3). Poderá haver diferentes versões do projeto para cada aluno, e a sua elaboração deverá ser individual.

4.2 Equações

Média Aritmética Ponderada (Equação 2)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n w_i x_i}{\sum_{i=1}^n w_i} \quad (2)$$

onde: $\{x_1, x_2, \dots, x_n\}$ são as avaliações e

$\{w_1, w_2, \dots, w_n\}$ são os seus respectivos pesos.

Média Harmônica Ponderada (Equação 3)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n w_i}{\sum_{i=1}^n \frac{w_i}{x_i}} \quad (3)$$

onde: $\{x_1, x_2, \dots, x_n\}$ são as avaliações e
 $\{w_1, w_2, \dots, w_n\}$ são os seus respectivos pesos.

5 Normas de Recuperação

O aluno terá o direito de fazer o uso de mecanismos de recuperação conforme a Resolução nº 182 - 23/10/14.

Para utilizar o mecanismo de recuperação, **o aluno não pode ter uma frequência inferior à 75%** e precisa ter obtido os conceitos “D” ou “F”, ou seja, Nota Final inferior à 6.0.

O mecanismo de recuperação não poderá ser aplicado em período inferior a 72 horas após a divulgação dos conceitos das avaliações regulares e poderá ser aplicado até a **terceira semana após o início do quadrimestre subsequente**.

O Mecanismo de Recuperação consiste em permitir que o aluno refaça uma ou mais avaliações regulares apresentadas na Tabela 6.

Deste modo, o aluno terá o direito de **substituir uma ou mais avaliações regulares**. Sejam quais forem os mecanismos de recuperação utilizados, estes irão **substituir incondicionalmente** um ou mais itens definidos como critério de avaliação descrito na tabela 6 (ver Seção 4.1), ou seja, **o cálculo da nota final após o mecanismo de avaliação incluirá todos os projetos, provas, atividades e outras avaliações já realizados**.

Importante: O discente é responsável por definir **quais mecanismos de recuperação pretende utilizar**, e deverá solicitar com antecedência conforme prazo e canal estabelecido pelo Professor. **A ausência desta solicitação poderá impedir o aluno de realizar o mecanismo de avaliação**.

O mecanismo de avaliação poderá elevar, manter ou diminuir a nota final do aluno, de acordo com o seu desempenho.

6 Reprovação

O aluno será reprovado nas seguintes hipóteses:

- **Plagiar** qualquer trabalho ou atividade;
- **Ter o Conceito Final “F”** (Nota Final inferior à 5.0) após o mecanismo de recuperação.

7 Atividades de Apoio

Esta disciplina prevê um horário de atendimento extraclasse para Atividades de Apoio aos estudantes regulares desta turma, conforme disposto na Resolução CONSUNI 183, de 31 de outubro de 2017.

Os horários de atendimento semanal serão realizadas nos dias, locais e horários apresentados na Tabela 7.

Além do horário de atendimento apresentado na Tabela 7, o aluno poderá entrar em contato com o professor nas seguintes forma:

- Atendimento Virtual Agendado
 - O aluno deverá agendar um horário com o Professor através do email fernando.teubl@ufabc.edu.br;

Tabela 7: Atividades de Apoio

Dia da Semana	Local	Horário	
		Início	Fim
Segunda	Moodle	21:00	22:00

- O dia e horário agendado dependerá da disponibilidade do Professor. Para agilizar o agendamento, recomenda-se informar algumas possibilidades de dia e hora na solicitação;
- O professor irá indicar a ferramenta que será utilizada no momento do agendamento;
- Em alguns casos, o atendimento poderá ser realizado em grupo;
- Recomenda-se a instalação prévia do software TeamViewer (<https://www.teamviewer.com/pt-br/download/>).

- Email: fernando.teubl@ufabc.edu.br

- Serão respondidos **apenas assuntos emergenciais ou dúvidas pontuais** do curso;
- As dúvidas sobre a matéria só serão respondidas nos **horários de atendimento**.

8 Revisão das Notas

O Discente poderá solicitar a vista da prova ou de quaisquer avaliações listadas na Tabela 6, desde que respeitadas as seguintes condições:

- Deverá ser agendado com o Professor;
- Deverá ser solicitado em **até 7 dias após a publicação do mesmo**. Após este período, será considerado que o Discente concorda com o conceito atribuído;
- Não será permitido nenhuma revisão após o encerramento do quadrimestre.

Todas as revisões deverão ser agendadas respeitando os horários apresentados na Tabela 7.

Caso o aluno solicite revisão, **a nota da avaliação revisada poderá sofrer alterações, tanto para mais quanto para menos.**

9 Deveres e Responsabilidade

É de responsabilidade do aluno:

- **Verificar o e-mail institucional regularmente;**
- Acessar o Moodle com frequência (<https://moodle.ufabc.edu.br>);
- Verificar e enviar — caso interesse — o pedido para realizar a prova substitutiva ou o mecanismo de recuperação sempre que solicitado;

10 Conteúdo e informações

Este curso irá utilizar o **Moodle** (<https://moodle.ufabc.edu.br>) como AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) para disponibilizar:

- Slides;
- Livros e/ou Apostilas;
- Lista de Exercícios/Atividades;
- Notas;
- Avisos.

11 Bibliografia Recomendada

11.1 Bibliografia Básica

1. Booch, Grady; Rumbaugh, James; Jacobson, Ivar. “UML: guia do usuário”. 1A edição, Editora Campus, 2006.
2. Guedes, Gilleanes T. A.. “UML 2: uma abordagem prática”. 1a edição, Editora Novatec, 2009.
3. Deitel, Harvey M.; Deitel, Paul J. “Java: como programar”. 6a edição, Editora Bookman, 2005.

11.2 Bibliografia Complementar

1. Barnes, David J.; Kolling, Michael. “Programação orientada a objetos com Java”. 4a edição, Editora Pearson Prentice Hall, 2009.
2. Flanagan, David. “Java: o guia essencial”. 5a edição, Editora Bookman, 2006.
3. Bruegge, Bernd; Dutoit, Allen H.. “Object-oriented software engineering: using UML, Patterns, and Java”. 2a edição, Editora Prentice Hall, 2003.
4. Larman, Craig. “Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo”. 3a edição, Editora Bookman, 2007.
5. Fowler, Martin. “UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos”. 3a edição, Editora Bookman, 2005.