

MODELO DE PLANO DE ENSINO FICHA Nº 2 (variável)

Disciplina: Programação Orientada a Máquinas Virtuais		Código: TE253
Natureza: (x) obrigatória () optativa		Semestral (x) Anual () Modular ()
Pré-requisito: Não tem.		Co-requisito: Não tem.
Modalidade: (x) Presencial () EaD () 20% EaD		
<p>C.H. Semestral Total: 60h C.H. Anual Total: C.H. Modular Total:</p> <p>PD: 30 LB: 30 CP: 00 ES: 00 OR: 00 C.H. Semanal: 04h</p>		
EMENTA (Unidades Didáticas)		
<p>1) Revisão da linguagem C.</p> <p>2) Programação Orientada a Objetos: - Classes e Objetos; - Construtores e Destrutores; - Sobrecarga de operadores; - Herança; - Polimorfismos; - Funções Virtuais.</p> <p>3) Engenharia de Software: - Complexidade e Escalabilidade; - Estrutura e reuso de software; - Mudança de Software; - Abstrações para projeto; - Encapsulamento de informação; - Especificação versus Implementação; - Modelo estático versus modelo dinâmico; - Invariantes; - Pacotes.</p>		
PROGRAMA (itens de cada unidade didática)		
<p>1) Revisão da linguagem C, incluindo estruturas de dados, laços, funções e matrizes.</p> <p>2) Introdução a programação orientada a objetos. Definição de classes e objetos. Definição de construtores e destrutores. Implementação de sobrecarga de operadores. Definição de herança simples e múltipla. Polimorfismo e funções virtuais.</p> <p>3) Introdução a engenharia de software. Modelos de processos de desenvolvimento de software. Técnicas de gerenciamento e planejamento de software. Requisitos e especificação de software. Métodos de análise e projeto de software.</p>		
OBJETIVO GERAL		
<p>1) O aluno deverá ser capaz de implementar programas orientados a objetos na linguagem C++.</p> <p>2) Fornecer uma visão geral das atividades, técnicas, métodos e ferramentas que auxiliam o processo de desenvolvimento de software.</p>		
OBJETIVO ESPECÍFICO		
<p>1) Avaliar a compreensão e implementação de códigos modulares em C++, utilizando programação orientada a objetos.</p> <p>2) Identificar, descrever e comparar os modelos de processo de desenvolvimento de software, o seu ciclo de vida e metodologias de análise/projeto e gerenciamento da qualidade de software.</p> <p>3) Empregar a UML no desenvolvimento de um projeto do mundo real.</p>		

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

A disciplina será desenvolvida mediante aulas expositivo-dialogadas quando serão apresentados os conteúdos curriculares teóricos e através de atividades de laboratório. Serão utilizados os seguintes recursos: quadro branco, computador, projetor multimídia e softwares específicos.

PLANO DE ENSINO

FICHA Nº 2 (variável)

FORMAS DE AVALIAÇÃO

Provas (70%) : 16/05/2013 e 21/06/2013

Trabalhos (30%): 04 a 19/07/2013

Segunda chamada: 26/07/2013

Exame: 30/07/2013

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (3 títulos)

DEITEL, H. M.; DEITAL, P. J. C++ Como Programar. Porto Alegre: Bookman, 2001.

AGUILAR, L. J. Programação em C++. São Paulo: McGraw-Hill, 2008.

PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software – Uma Abordagem Profissional. Porto Alegre: AMGH Editora Ltda.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (2 títulos)

MONTENEGRO, Fernando; PACHECO, Roberto. "Orientação a objetos em C++", Editora Ciência Moderna, 1994.

DATTATRI, Kayshav. C++: effective object-oriented software construction, 2nd Edition, Prentice Hall, 2000.

Professor da Disciplina: _____

Assinatura: _____

Chefe de Departamento: _____

Assinatura: _____

Legenda:

Conforme Resolução 15/10-CEPE: PD- Padrão LB – Laboratório CP – Campo ES – Estágio OR - Orientada