

Programação Orientada a Objetos II

Prof. Walter Gima



Cronograma de Aulas	
Semana n°.	Tema
1	Apresentação da Disciplina e Metodologia de Trabalho. Revisão de Orientação à Objetos.
2	Introdução ao Desenvolvimento de Interfaces Gráficas (Bibliotecas AWT e Swing, Containers Swing, Botões, Caixas de Texto e Rótulos).
3	Introdução ao Desenvolvimento de Interfaces Gráficas (Gerenciadores de Layout, Tratamento de Eventos).
4	Introdução ao Desenvolvimento de Interfaces Gráficas (Tratamento de Eventos).
5	Revisão (Herança e Polimorfismo). Conceito de Herança Múltipla.
6	Polimorfismo (Chamadas de Métodos Polimórficas, Passagem de Parâmetros Polimórficos).
7	Classe Abstrata (Definição de Métodos Abstratos, Implementação de Classes Abstratas).
8	Classe Abstrata (Definição de Métodos Abstratos, Implementação de Classes Abstratas).
9	Atividades de Avaliação.
10	Interfaces (definição de Contratos de Métodos, Implementação de Interfaces).
11	Interfaces (Implementação de Interfaces, Herança Múltipla Através de Interfaces).
12	Interfaces (Implementação de Interfaces, Herança Múltipla Através de Interfaces).
13	Tratamento de Exceções (Definição dos Mecanismos de Exceções, Exceções Verificadas e Não Verificadas).
14	Tratamento de Exceções (Captura e Tratamento de Exceções, Definição de Novos Tipos de Exceções).
15	Arquivos
16	Arquivos
17	Coleções
18	Prova Escrita Oficial
19	Exercícios de Revisão.
20	Prova Substitutiva

Disciplina: Programação Orientada a Objetos II

Carga Horária: 80 horas/aula

Horário: 7:10 até 8:50 – 9:10 Até 10:00

- ✓ Desenvolver habilidades de programação orientada à objetos de ambientes com interface gráfica e utilização de arquivos.

- ✓ Introdução ao desenvolvimento de interfaces gráficas.
- ✓ Tópicos avançados de programação orientada a objetos: polimorfismo, classe abstrata, interface, tratamento de exceções, arquivos e coleções

Aulas

- » Aulas expositivas, Exercícios práticos e teóricos de fixação, Estudos em Grupo

Avaliação

- » N1 = PROVA+PROJETO
 - Prova/Atividade 0-7
 - PROJETO 0-3

- » N2 = PROVA + PROJETO
 - Prova 0-7
 - PROJETO 0-3

Lista de Presença: de forma alternada

- » Passada para os alunos assinarem
- » Chamada

Celulares: deixar em modo vibra call

Livro Texto:

- » 1) SANTOS, Rafael. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java. 2ª ed. Rio de Janeiro: Campus - Elsevier, 2013.

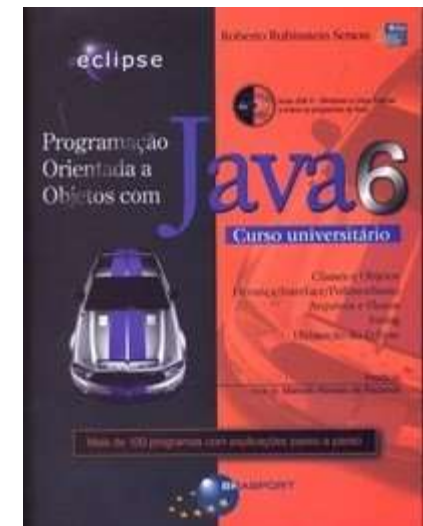
- » 2) DEITEL, Harvery M.. Java: Como Programar. 6ª ed. São Paulo: Pearson - Prentice Hall, 2007.

- » 3) SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a Cabeça! Java. 1ª ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.



Bibliografia Complementar:

- » 1) HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java 2: Fundamentos. 7ª ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.
- » 2) KURNIAWAN, Budi. Java para Web com Servlets, JSP e EJB. 1ª ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.
- » 3) ANSELMO, Fernando. Tudo Sobre a JSP: Com o Netbeans em Aplicações Distribuídas. 1ª ed. São Paulo: VisualBooks, 2005.
- » 4) BARNES, David J.. PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS COM JAVA: UMA INTRODUÇÃO PRÁTICA USANDO O BLUE J. 1ª ed. São Paulo: Pearson, 2004.
- » 5) **Serson, Roberto Rubinstein. Programação Orientada a Objetos com Java 6. Brasport, 2007.**



walter.gima@anhanguera.com

Revisão Programação Orientada a Objetos



Agenda

- Revisão Programação Orientada a Objetos
 - Classes
 - Construtores
 - Encapsulamento
 - Sobrecarga de métodos
 - Herança

Revisão

- O que são Classes ?
- O que são Objetos ?

leia mais em: Cap. 2 Criando classes em Java do livro SANTOS, Rafael. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java. 2ª ed. Rio de Janeiro: Campus - Elsevier, 2013. (PLT 78)

Cap.3 Classes e Objetos do livro Serson, Roberto Rubinstein. Programação Orientada a Objetos com Java 6. Brasport, 2007.

Classes

```
public class Cliente {  
    |  
    //atributos  
    private int codigo;  
    private String nome;  
    private String endereco;  
    private String cidade;  
    private String uf;  
    private String email;  
  
    //Construtores  
  
    + public Cliente() { ...3 linhas }  
  
    + public Cliente(int codigo, String nome, String endereco, String cidade, String uf, String email) { ...8 linhas }  
  
    //encapsulamento  
    - public int getCodigo() {  
        |     return codigo;  
        | }  
  
    - public void setCodigo(int codigo) {  
        |     this.codigo = codigo;  
        | }  
}
```

Encapsulamento

```
//encapsulamento
public int getCodigo() {
    return codigo;
}

public void setCodigo(int codigo) {
    this.codigo = codigo;
}

public String getNome() {
    return nome;
}

public void setNome(String nome) {
    this.nome = nome;
}

public String getEndereco() {
    return endereco;
}

public void setEndereco(String endereco) {
    this.endereco = endereco;
}
```

Construtores

```
public class Cliente {  
    //atributos  
    private int codigo;  
    private String nome;  
    private String endereco;  
    private String cidade;  
    private String uf;  
    private String email;  
  
    //Construtores  
  
    public Cliente() {  
    }  
  
    public Cliente(int codigo, String nome, String endereco, String cidade, String uf, String email) {  
        this.codigo = codigo;  
        this.nome = nome;  
        this.endereco = endereco;  
        this.cidade = cidade;  
        this.uf = uf;  
        this.email = email;  
    }  
}
```


Sobrecarga de Métodos

```
public Pessoa() {  
}  
  
public Pessoa(String nome, String email, String telefone) {  
    this.nome = nome;  
    this.email = email;  
    this.telefone = telefone;  
}  
  
public Pessoa(String nome, String endereco, String bairro, String cidade, String uf, String cep, String email, Str  
    this.nome = nome;  
    this.endereco = endereco;  
    this.bairro = bairro;  
    this.cidade = cidade;  
    this.uf = uf;  
    this.cep = cep;  
    this.email = email;  
    this.telefone = telefone;  
}
```

leia mais em: Cap. 4 Construtores e sobrecarga do livro SANTOS, Rafael. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java. 2ª ed. Rio de Janeiro: Campus - Elsevier, 2013. (PLT 78)

Cap.6 Métodos do livro Serson, Roberto Rubinstein. Programação Orientada a Objetos com Java 6. Brasport, 2007.

Herança

```
public class ContaPoupanca extends Conta{  
  
    private String aniversario;  
  
    public ContaPoupanca() {  
    }  
  
    public ContaPoupanca(int agencia, int numeroConta, int codigoCliente, String aniversario) {  
        super(agencia, numeroConta, codigoCliente);  
        this.aniversario = aniversario;  
    }  
  
    public String getAniversario() {  
        return aniversario;  
    }  
  
    public void setAniversario(String aniversario) {  
        this.aniversario = aniversario;  
    }  
}
```

leia mais em: Cap. 8 Reutilização de classes do livro SANTOS, Rafael. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java. 2ª ed. Rio de Janeiro: Campus - Elsevier, 2013. (PLT 78)

Cap.9 Herança do livro Serson, Roberto Rubinstein. Programação Orientada a Objetos com Java 6. Brasport, 2007.

- Ferreira, Ricardo. 10 ferramentas para gerenciar sistemas/serviços Linux via web. Disponível em: <http://www.linuxdescomplicado.com.br/2014/04/10-ferramentas-para-gerenciar.html> (Acessado em 06/08/2016).
- Santino, Renato. Homem fica 6 anos sem fazer nada após automatizar seu trabalho. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/homem-fica-6-anos-sem-fazer-nada-apos-automatizar-seu-trabalho/59210> (Acessado em 06/08/2016)
- SANTOS, Rafael. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java. 2ª ed. Rio de Janeiro: Campus - Elsevier, 2013.



Anhanguera

Dúvidas ?

walter.gima@anhanguera.com