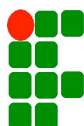


PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II	
Código:	
Carga Horária:	80h
Número de Créditos:	4
Código pré-requisito:	Programação Orientada a Objetos
Semestre:	S5
Nível:	Bacharelado
EMENTA	
Introdução. Estrutura clássica da linguagem: tipos de dados, estrutura de controle e repetição. Desenvolvimento orientado a objetos. Desenvolvimento de software com padrões de projeto. Desenvolvimento de software com o padrão em camadas. Desenvolvimento de software com conexão com banco de dados.	
OBJETIVO	
Capacitar o aluno a: ▪ Desenvolver um software aplicando os conceitos de orientação a objetos. ▪ Aplicar os padrões de projeto no desenvolvimento de software. ▪ Utilizar a arquitetura em camadas para desenvolver software. ▪ Conectar o software ao banco de dados.	
PROGRAMA	
1. INTRODUÇÃO 2. ESTRUTURA CLÁSSICA DA LINGUAGEM 2.1. Tipos de dados 2.2. Estrutura de controle 2.3. Estrutura de repetição 2.4. Conceitos de Orientação a Objetos 3. PADRÕES DE PROJETO DE SOFTWARE 3.1. Padrões de criação 3.2. Padrões estruturais 3.3. Padrões comportamentais 4. DESENVOLVIMENTO EM CAMADAS 4.1. Visão 4.2. Negócio 4.3. Acesso aos Dados 4.4. Entidade 5. CONEXÃO COM BANCO DE DADOS 6. DESENVOLVIMENTO DE SOFWTARE	
METODOLOGIA DE ENSINO	
Aulas expositivas dialogadas, leitura e interpretação de textos, atividades práticas no laboratório, resolução de problemas, leitura e interpretação de textos, seminários e desenvolvimento de projetos.	



AVALIAÇÃO	
A avaliação é um processo contínuo onde serão considerados aspectos qualitativos e quantitativos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem no qual os alunos serão avaliados desde a sua participação nas atividades propostas, pontualidade e através de provas teóricas e práticas, participação em sala de aula.	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	
1. BARRY, P.; GRIFFITHS, D. Use a Cabeça! Programação. Rio de Janeiro: Alta books, 2010. 2. DEITEL, H.M.; DEITEL, P.J. C# Como Programar. São Paulo: Makron Books, 2003. 3. EDWIN, L. C# e .Net para desenvolvedores. Rio de Janeiro: Campus, 2002. 4. SINTES, Anthony. Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 Dias. São Paulo: Editora Makron Books, 2002.	
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	
1. BOENTE, A. Lógica de Programação: Construindo Algoritmos Computacionais. Rio de Janeiro: Brasport, 2003. 2. FORBELLONE, A.L.V.; EBERSPÄCHER, H.F. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estrutura de dados. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005. 3. GAMMA, Erich. et. al. Padrões de Projeto: Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.	
Coordenador do Curso _____	Setor Pedagógico _____