

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA CELSO SUCKOW DA FONSECA CAMPUS PETRÓPOLIS

CURSO SUPERIOR DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

DEPARTAMENTO		PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA			
ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO		PROGRAMAÇÃO ORIENTADA À OBJETOS USANDO C++			
CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS	
GCOM0079PE		2015	1		
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA				
4	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO		
	2	2	0		
			TOTAL DE AULAS NO SEMESTRE	Programação Orientada a Objetos	
			72		

EMENTA

1. Classes, Objetos, Métodos e Mensagens.
2. Herança, Classes Abstratas e Polimorfismo.
3. Alocação Dinâmica, Manipulação de Arquivos, Entrada e Saída, Sobrecarga de Operadores.
4. Templates, Biblioteca STL, Tratamento de Exceções e Padrões de Projetos

BIBLIOGRAFIA

Básica:

1. DEITEL, H.M.; DEITEL, P.J. C++ como programar. 5a edição. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.
2. VOTRE, V.P. C++ explicado e aplicado. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.
3. SCHILDT, H. C++ Fundamentos e Prática. Atlas Books, 2004.

Complementar:

1. PLAUGER, P.J.; STEPANOV, A.A.; LEE, M.; MUSSER, D.R. The C++ Standard Template Library. Prentice Hall, 2000.
2. LAFORE, R. Object-Oriented Programming in C++. SAMS, 2002.
3. MEYERS, S. C++ moderno e e caz. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.
4. ABRAHAMS, D.; GURTOVOY, A. C++ Template Metaprogramming: Concepts, Tools, and Techniques from Boost and Beyond. Pearson Education Inc., 2005.
5. SUTTER, H.; ALEXANDRESCU, A. C++ Coding Standards: 101 Rules, Guidelines, and Best Practices. Pearson Education Inc., 2004.

OBJETIVOS GERAIS

O objetivo da disciplina é apresentar ao aluno as técnicas de desenvolvimento de programas usando o paradigma de orientação à objetos e a linguagem C++.

METODOLOGIA

Cada aula consistirá na combinação adequada de:

- Exposição detalhada de elementos necessários para o entendimento dos conceitos. Exercícios, atividades e estudos de casos, de forma individual ou em grupo.
- Trabalhos práticos de implementação das técnicas ensinadas.
- Provas individuais.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

A avaliação será feita através de duas provas teórica, correspondendo a 80% da nota final e dois trabalhos práticos, juntamente com seu relatório correspondendo a 20% dos pontos da disciplina.

CHEFE DO DEPARTAMENTO

NOME	ASSINATURA
Laura Silva de Assis	

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

NOME	ASSINATURA
Pedro Carlos da Silva Lara	

APROVADO PELO CONSELHO DEPARTAMENTAL EM:

___/___/___

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Classes, Objetos
 1. Abstração
 2. Sintaxe
 3. Métodos
 4. Mensagens
 5. Atributos de Classe
2. Herança
 1. Conceito de herança de métodos e atributos
 2. Controle de acesso
 3. Public, private e protected
 4. Herança Múltipla
3. Classes Abstratas
 1. Polimorfismo
 2. Sobrecarga de método
 3. Sobrecarga de Operador
3. Alocação Dinâmica

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">4. Manipulação de Arquivos5. Entrada e Saída4. Templates<ul style="list-style-type: none">1. Classe Template2. Biblioteca STL3. Tratamento de Exceção5. Padrões de Projetos |
| |