

Programação Orientada a Objetos com Java



Instrutor: Caetano Spuldaro Neto - caetano.neto@gmail.com - csnsistemas.com

Período: 03/03/2007 a 17/11/2007

36 encontros / 2,5h por encontro

Carga horária: 90 horas



1 - Objetivos

- Este curso tem como objetivo *iniciá-lo em Java*, tanto quanto ajudá-lo a desenvolver *boas práticas de desenvolvimento* que tornarão sua vida de programador mais fácil no futuro:
 - Uso eficiente da documentação;
 - Estilo e convenções de codificação;
 - Reaproveitamento de código e padrões de projeto.
- O aluno, ao término do curso, será capaz de:
 - Selecionar as ferramentas e modelar a infra-estrutura do projeto;
 - Codificar na linguagem, apoiado na documentação da API;
 - Desenvolver aplicativos básicos, web ou desktop que se comunicam com banco de dados relacional.
- Como requisito fundamental o aluno deve saber programar em uma linguagem estruturada, e preferencialmente:
 - Ter noções de bancos de dados relacionais, incluindo SQL;
 - Ter noções de programação gráfica por eventos;
 - Ter noções de internet, incluindo comunicação TCP/IP, protocolo HTTP e sites em HTML/CSS.



2 - *Ementa*

- **Parte 1 - Java Básico**

- Conceitos básicos, plataforma Java e ferramentas de desenvolvimento - 5h
- Programação orientada a objetos, documentação da API, bibliotecas e frameworks - 5h
- Tipos, literais, operadores e controle de fluxo - 5h
- Como criar classes, objetos, métodos e atributos - 5h
- Pacotes, encapsulamento e JavaBeans - 5h
- Reuso com herança e composição - 5h
- Interfaces e polimorfismo - 5h
- Controle de erros e exceções - 5h
- Coleções, propriedades, preferências e strings - 5h
- Classes internas - 5h



2 - *Ementa*

- **Parte 2 - Acesso a Dados**
 - Acesso a dados relacionais com JDBC - 12,5h
- **Parte 3 - Interfaces gráficas**
 - Como construir aplicações gráficas - fundamentos de Swing - 12,5h
 - Como construir aplicações web - fundamentos de JSP (Java Server Pages) - 12,5h
- **Parte 4 - Tópicos Especiais**
 - Programação em camadas, automação, testes unitários e soluções padronizadas - 2,5h



3 - Cronograma

Encontro	Data		Tópico
1	03/03/2007	1.1	Conceitos básicos, plataforma Java e ferramentas de desenvolvimento - 2,5h
2	10/03/2007	1.1	Conceitos básicos, plataforma Java e ferramentas de desenvolvimento - 2,5h
3	17/03/2007	1.2	Programação orientada a objetos, documentação da API, bibliotecas e frameworks - 2,5h
4	24/03/2007	1.2	Programação orientada a objetos, documentação da API, bibliotecas e frameworks - 2,5h
5	31/03/2007	1.3	Tipos, literais, operadores e controle de fluxo - 2,5h
6	07/04/2007	1.3	Tipos, literais, operadores e controle de fluxo - 2,5h
7	14/04/2007	1.4	Como criar classes, objetos, métodos e atributos - 2,5h
8	28/04/2007	1.4	Como criar classes, objetos, métodos e atributos - 2,5h
9	05/05/2007	1.5	Pacotes, encapsulamento e JavaBeans - 2,5h
10	12/05/2007	1.5	Pacotes, encapsulamento e JavaBeans - 2,5h
11	19/05/2007	1.6	Reuso com herança e composição - 2,5h
12	26/05/2007	1.6	Reuso com herança e composição - 2,5h
13	02/06/2007	1.7	Interfaces e polimorfismo - 2,5h
14	09/06/2007	1.7	Interfaces e polimorfismo - 2,5h
15	16/06/2007	1.8	Controle de erros e exceções - 2,5h
16	23/06/2007	1.8	Controle de erros e exceções - 2,5h
17	30/06/2007	1.9	Coleções, propriedades, preferências e strings - 2,5h
18	07/07/2007	1.9	Coleções, propriedades, preferências e strings - 2,5h



3 - Cronograma

Encontro	Data		Tópico
19	14/07/2007	1.10	Classes internas - 2,5h
20	21/07/2007	1.10	Classes internas - 2,5h
21	28/07/2007	2.1	Acesso à dados relacionais com JDBC - 2,5h
22	04/08/2007	2.1	Acesso à dados relacionais com JDBC - 2,5h
23	11/08/2007	2.1	Acesso à dados relacionais com JDBC - 2,5h
24	18/08/2007	2.1	Acesso à dados relacionais com JDBC - 2,5h
25	01/09/2007	2.1	Acesso à dados relacionais com JDBC - 2,5h
26	08/09/2007	3.1	Como construir aplicações gráficas - fundamentos de Swing - 2,5h
27	15/09/2007	3.1	Como construir aplicações gráficas - fundamentos de Swing - 2,5h
28	22/09/2007	3.1	Como construir aplicações gráficas - fundamentos de Swing - 2,5h
29	29/09/2007	3.1	Como construir aplicações gráficas - fundamentos de Swing - 2,5h
30	06/10/2007	3.1	Como construir aplicações gráficas - fundamentos de Swing - 2,5h
31	13/10/2007	3.2	Como construir aplicações web - fundamentos de JSP (Java Server Pages) - 2,5h
32	20/10/2007	3.2	Como construir aplicações web - fundamentos de JSP (Java Server Pages) - 2,5h
33	27/10/2007	3.2	Como construir aplicações web - fundamentos de JSP (Java Server Pages) - 2,5h
34	03/11/2007	3.2	Como construir aplicações web - fundamentos de JSP (Java Server Pages) - 2,5h
35	10/11/2007	3.2	Como construir aplicações web - fundamentos de JSP (Java Server Pages) - 2,5h
36	17/11/2007	4.1	Programação em camadas, automação, testes unitários e soluções padronizadas - 2,5h



4 - *Referências*

- “Thinking in Java”, Bruce Eckel, www.bruceeckel.com (inglês);
- “The Java Tutorial”, Sun, java.sun.com/tutorial (inglês);
- “Java: como programar”, Deitel & Deitel (português);
- “Aprenda OO em 21 dias”, A. Sintes (português);
- “Core Java 2”, Cay Hortsman et al. (português);
- “Complete Java 2 Certification”, Heller & Roberts (inglês).



5 - Observações

- Faça perguntas!
- Faça os exercícios!
- Explore a documentação;
- Mergulhe no mundo Java: acesse sites, feeds RSS, leia artigos, revistas;
- Adote uma referência paralela para estudo individual ou desenvolva pequenas soluções em Java.
- Sobre mim: quem sou e o que faço da vida!!!
- Sobre vocês: quem são, o que fazem, experiências e expectativas!!!