



Poder Executivo
Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Instituto de Computação
Bacharelado em Ciência da Computação



1. IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Técnicas de Programação

Código: ICC005

No. de Créditos: 4.2.2 **Carga horária:** 90h

Modalidade: Obrigatória

Pré-Requisito: ICC002 – Algoritmos e Estruturas de Dados I

2. EMENTA

Introdução a projeto de programas, programação orientada a objetos, métodos e linguagens orientadas a objetos, tratamento de exceções, Threads, programação orientada a objetos para a Web, programação orientada a objetos para dispositivos móveis, sensores e TV digital.

3. OBJETIVO

Apresentar os princípios de projeto e desenvolvimento de programas. Estudar em detalhes os conceitos de programação orientada para objetos. Exercitar os conceitos usando linguagens de programação orientadas para objetos, de acordo com o domínio e restrições das aplicações.

4. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA BÁSICA

- SILVEIRA, Paulo; SILVEIRA, Guilherme; MOREIRA, Guilherme; STEPPAT, Nico; KUNG, Fabio; LOPES, Sergio. Introdução a Arquitetura e Design de Software: Uma Visão Sobre a Plataforma Java. Editora Campus, 2011.
- DEITEL, Harvey M. e DEITEL, Paul J. Java – Como Programar, 8ª edição. Editora Pearson, 2010.
- BLOCH, Joshua. Effective Java, 2ª edição. Addison-Wesley, 2008.

5. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA COMPLEMENTAR

- SIERRA, Kathy e BATES, Burt. Head First Java. O'Reilly Media, 2005.
- Java SE Technical Documentation. Disponível em: <http://docs.oracle.com/javase/>. Acessado em março/2012.
- ANDERSON, Julie; FRANCESCHI, Herve. Java 6 – Uma Abordagem Ativa de Aprendizado. Editora LTC, 2010.
- Eckel, B. Thinking in Java, 4th edition. Prentice Hall PTR, 2006. Cópia eletrônica gratuita em: <http://mindview.net/Books/TIJ4>
- SCHACH, Stephen R. Engenharia de Software - Os Paradigmas Clássico e Orientado a Objetos, 7ª edição. Editora McGraw-Hill, 2009.