

Apresentação da Disciplina

Rodrigo da Cruz Fujioka
rodrigofujioka@gmail.com

Linguagem de Programação Java



Objetivos do Curso

www.rodrigofujioka.com

- Apresentar o paradigma orientado a objetos como técnica para elaboração de projetos e implementação de sistemas de software de qualidade.
- Introduzir os conceitos e recursos básicos da linguagem de programação Java, sendo esta uma alternativa à orientação a objetos.
- Conhecer ferramentas de desenvolvimento relacionadas à linguagem de programação Java.

Rodrigo Fujioka - Ling. de Prog 2 2



Conteúdo Programático

- Fundamentos e Características da Linguagem Java
- Programação Orientada a Objetos
- Tipos, Literais, Operadores e Controle de Fluxo
- Criação e Destruição de Objetos
- Encapsulamento e Visibilidade

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2



Conteúdo Programático

- Reutilização com Herança e Composição de
- Objetos
 - Interfaces e Polimorfismo
 - Exceções e Tratamento de Erros
- *Arrays*
- Arquivos e Fluxos de Dados em Java

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2 2



Boa conduta em sala de aula

- Respeitar os horários
 - 15 minutos de tolerância
 - Falta na primeira aula
- Evitar o uso de celular
 - Atrapalha o professor e os colegas
 - Colocar no silencioso
- Evitar o “entra e sai” na sala
- Concentrar-se nas aulas, evitar conversas desnecessárias

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2 2



Boa conduta no laboratório

- Não acessar MSN, Orkut e etc...
- Faça valer o preço que você paga na universidade!!!
- Aproveite as aulas
- Faça os exercícios
- Trabalhe em pares
 - Motivação, dúvidas, transferência de experiência e conhecimento

Rodrigo Fujieka - Ling de Prog 2 2



Professor X Aluno

- Aluno (Direitos)
 - Exigir do professor o cumprimento do horário de aula
 - Exigir pontualidade
 - Exigir o cumprimento do programa
 - Dúvidas? Pergunte.
 - Não deixe acumular dúvidas para perguntar no final da aula (efeito bola de neve)

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2



Professor X Aluno

- Aluno (Deveres)
 - Respeitar o horário da aula
 - Respeitar o direito dos colegas de assistir a aula
 - Assiduidade
 - Respeitar os prazos para entrega dos trabalhos
 - Estudar

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2



•Relacionamento Professor X Aluno

- Problemas devem tentar ser resolvidos primeiramente em sala de aula
- Processo de aprendizagem
 - Envolvimento do professor e do aluno
 - Ambos tem responsabilidades
- Ensinar: Professor
- Entender: Aluno e professor
- Aprender: Aluno
 - Antes de “crucificar” o professor faça sua auto avaliação.
- Será que estou fazendo a minha parte?
- Em que eu poderia melhorar?

Rodrigo Fujieka - Ling de Prog 2



Processo de aprendizagem

- Alunos
 - Acompanhar o andamento das atividades
 - Respeitar o cronograma
 - Estudar o assunto da aula ANTES de vir para a sala de aula. (IMPORTANTE)
 - Isso exige uma mudança de cultura.
 - Realizar leituras críticas
 - Não acredite em tudo que lê, alimente o prazer de pesquisar.

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2



Alguns lembretes

- Estudar apenas pelos *slides* não é suficiente para um bom aprendizado.
- Procure estudar também pelo livro texto da disciplina.
- Faça os exercícios.
 - Fundamental para o aprendizado.
- Tire as dúvidas dos exercícios, essa é a hora de aprender com o erro.

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2



Alguns Lembretes

- Você está pagando por um serviço, portanto exija qualidade.
 - Exija dos professores.
- Aproveite esta oportunidade, muitos queriam estar no seu lugar.
- Frequência mínima de 75% das aulas!

Rodrigo Fujicko - Ling de Prog 2



Formas de Avaliação

- Estágios 1, 2 e 3

- ✓ Projeto (10,0) + Peso 3 = [nota * 0,3]

- ✓ Prova (10,0) + Peso 6 = [nota * 0,6]

- ✓ Unipê Virtual = até 1 ponto de Participação

Rodrigo Fujioka - Ling de Prog 2



“Regras” da disciplina

- Reposição
 - Nível da prova é mais elevado (mais tempo para estudar)
 - Correspondente ao conteúdo da prova escrita que o aluno não comparecer
 - Não há reposição do Projeto
 - Haverá reposição apenas para a avaliação escrita
- Final
 - A Prova Final corresponderá a todo o conteúdo ministrado.

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2 2



Considerações Gerais

- Alguns conceitos são gerais, independentes de linguagem, porém o curso é todo baseado em Java (exemplos, tecnologias, etc.)
- A ferramenta utilizada será o eclipse, porém os conceitos apresentados e exemplos são independentes de ferramenta X ou Y

Rodrigo Fujicka - Ling de Prog 2



Considerações Gerais

- Comecem o projeto o quanto antes!
- Compareçam às aulas e participem! Não saiam com dúvidas, pois os assuntos são muito dependentes um do outro.
- As aulas são apenas uma "base" para entender o assunto!
- **Estudem e pratiquem em casa!**

Rodrigo Fujioka - Ling de Prog 2



Considerações Finais

Dúvidas?



Rodrigo Fujioka - Ling de Prog 2