

Unidade Curricular	Programação II	Área Científica	Ciências da Computação
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	1
Tipo	Semestral	Semestre	2
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 15 PL 45 TC - S - E - OT - O -
Nível	1-1	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-414-1204-00-18		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Carlos Filipe Campos Rompante da Cunha, Miguel Angelo Correia de Melo

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Identificar os princípios que regem a programação orientada por objetos
2. Implementar soluções com base na descrição de problemas e em Diagramas de Classes.
3. Definir classes, objetos, atributos e métodos, identificando e definindo os construtores necessários para a correta inicialização das instâncias
4. Implementar a agregação.
5. Identificar e implementar a herança entre classes e estabelecer hierarquias de classes. Compreender e implementar Interfaces.
6. Compreender o conceito de polimorfismo e a sua implementação.
7. Compreender os conceitos de classe abstrata.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Efectuar raciocínios lógicos para a resolução de problemas
2. Criar programas utilizando o paradigma procedimental

Conteúdo da unidade curricular

Definição de Programação Orientada por Objetos. Princípios da Programação Orientada por Objetos. Conceitos de Modelação Orientada por Objetos. Introdução à linguagem C#. Definição de classes em C#. Implementação de associações. Templates de funções e classes. Implementação da herança e de hierarquias de classes. Interfaces e herança múltipla. Entrada e saída de dados.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Definição da Programação Orientada por Objetos
 - Motivação
 - Conceitos básicos
2. Princípios da Programação Orientada por Objetos
 - Encapsulamento
 - Herança
 - Polimorfismo
3. Conceitos de Modelação Orientada para Objetos
 - Diagramas de classes em UML
 - Associações entre classes: simples, agregação e herança
 - Sobreposição e acréscimo de características, Classes Abstractas, Herança Múltipla
4. Introdução à linguagem C#
 - Declarações
 - Constantes
 - Tipos de dados
 - Expressões e operadores
 - Controle de fluxo
 - Funções
5. Definição de classes em C#
 - Atributos
 - Construtores. Categorias de construtores
 - Métodos
6. Funcionalidades básicas do C#
 - Arrays. Auto-referência nas classes
7. Implementação de agregação de classes
8. Templates de funções e classes
9. Bibliotecas standard do C#
 - Classes string
 - A classe ArrayList
10. Implementação de associações
 - Associações 1-N
 - Associações N-N
 - Classes Associativas
11. Herança múltipla
 - Ocorrência múltipla da classe base
 - Interfaces
12. Entrada e saída de dados.

Bibliografia recomendada

1. GRIFFITHS, I. (2019). Programming C# 8.0: Build Windows, Web, and Desktop Applications, O'Reilly. [978-1492056812]
2. MARQUES, P. (2016). CURSO PRÁTICO DE C#. Editora FCA. [978-972-722-818-8]
3. Rumbaugh, J. (1991). Object-Oriented Modeling and Design. (3ª Edição). Prentice Hall. [ISBN 0-201-49834-0]
4. LOUREIRO, H. (2017). C# 7.0 COM VISUAL STUDIO - CURSO COMPLETO. FCA. [ISBN: 978-972-722-868-3]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Exposição teórica de conceitos acompanhada pela discussão prática de exemplos modelo. Aplicação dos conceitos através da resolução de pequenos exercícios práticos que exemplifiquem a sua utilização. Resolução de um problema que permita a aplicação global de todos os conceitos adquiridos. Execução de um projeto final.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Distribuída 1 - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso)
 - Trabalhos Práticos - 50% (Componente com nota mínima de 7 valores em 20.)
 - Exame Final Escrito - 50% (Componente com nota mínima de 7 valores em 20.)
2. Avaliação por Exame Final - (Ordinário, Trabalhador) (Especial)
 - Exame Final Escrito - 100%
3. Alunos em Mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 50% (Componente com nota mínima de 7 valores em 20.)
 - Trabalhos Práticos - 50% (Componente com nota mínima de 7 valores em 20.)
4. Avaliação Distribuída 2 - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso)
 - Exame Final Escrito - 50% (Componente com nota mínima de 7 valores em 20.)
 - Projetos - 45% (Um projeto adequado desenvolvido no âmbito do PROJECT Y Componente com nota mínima de 7 valores em 20)
 - Projetos - 5% (Participação na Semana Interdisciplinar.)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Carlos Filipe Campos Rompante da Cunha, Miguel Angelo Correia de Melo	João Paulo Pereira de Sousa	Vítor José Domingues Mendonça	Luisa Margarida Barata Lopes
07-05-2019	07-05-2019	08-05-2019	17-05-2019