

Introdução a Programação Orientada a Objetos

Objetivo: O curso de Programação Orientada a objetos é voltado para todos aqueles que pretendem compreender seus conceitos básicos, considerada como base para o desenvolvimento de programas com linguagens mais aprimoradas.

Carga Horária: 16 Horas.

Pré-requisito: Ter conhecimentos básicos de informática e compreendam sua terminologia.

Conteúdo Programático:

Apresentando a orientação a objetos

Modelos orientados a objeto X modelos estruturados;

Objetos;

Objetos computacionais;

Concepção de um sistema orientado a objeto;

Análise;

Programação;

Vantagens.

Conceitos de orientação a objetos

Objetos;

Atributos;

Operações e Métodos;

Mensagens;

Classes;

Instanciação;
Herança;
Herança simples;
Herança múltipla;
Classes abstratas;
Persistência;
Abstração;
Encapsulamento;
Polimorfismo;
Compartilhamento.

Notações gráficas de classes e instâncias

Modelo de Objetos;
Diagramas de classes;
Diagramas de instâncias.

Estruturas e relacionamentos

Generalização e herança;
Agregação;
Conexões entre objetos;
Conexão de ocorrência;
Conexão de mensagem;
Ligações e associações.

Ambientes de desenvolvimento de software

O que é um software;
Tipos de software;
Interface de usuário (User Interface ou UI);

Componentes;

Serviços;

Web Services;

Linguagens de programação;

Bancos de dados;

Tecnologias e ferramentas;

Java;

Plataforma .NET;

Frameworks;

Metodologias de desenvolvimento;

Resumo.