

CAMPUS TIMÓTEO

DISCIPLINA: Laboratório de Programação Orientada a Objetos

CÓDIGO: G07LPOO0.01

Início: 03/2024

Carga Horária: Total: 30 horas-aula Semanal: 02 aulas Créditos: 02

Natureza: Prática

Área de Formação - DCN: Básica

Competências/habilidades: C03, C04, C06, C07, C09

Departamento que oferta a disciplina: DECOMTM

EMENTA

Práticas em laboratório dos temas e tópicos abordados na disciplina Programação Orientada a Objetos, utilizando uma linguagem de programação.

Curso	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Engenharia de Computação	3º	Fundamentos de Engenharia de Computação	X	

INTERDISCIPLINARIDADES

Prerrequisitos: Fundamentos de Programação de Computadores II, Lab. de Fundamentos de Programação de

Computadores II

Correquisitos: Programação Orientada a Objetos

Objetivos: A disciplina deverá possibilitar ao estudante	
1	Possibilitar o estudante a conhecer e saber utilizar os conceitos de programação orientada a objetos.
2	Capacitar o estudante a projetar e implementar programas utilizando o paradigma de orientação a objetos.
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Plano de Ensino

Unidades de ensino		Carga Horária Horas-aula
1	PRÁTICA 1 – Revisional de programação estruturada: uso de estruturas básicas de controle de fluxo.	2
2	PRÁTICA 2 – Revisional de programação estruturada: uso de registros e arrays.	2
3	PRÁTICA 3 – Programação usando paradigma orientado objetos: uso de classes, objetos, atributos e métodos.	4
4	PRÁTICA 4 – Programação usando conceitos de encapsulamento de classes.	4
5	PRÁTICA 5 – Programação usando construtores e sobrecarga.	2
6	PRÁTICA 6 – Programação usando membros de classes.	4
7	PRÁTICA 7 – Programação usando herança; comparação de herança versus composição de classes.	4
8	PRÁTICA 8 – Programação usando reescrita de métodos.	2
9	PRÁTICA 9 – Programação usando polimorfismo de referências.	2
10	PRÁTICA 10 – Programação usando classes abstratas e interfaces de classes.	2
11	PRÁTICA 11 – Programação usando exceções e controle de erros.	2
12		
Total:		30

Bibliografia Básica

1	DEITEL, Paul J; DEITEL, Harvey M. Java: como programar. Tradução de Edson Furmarkiewicz. Revisão de Fábio Luis Picelli Lucchini. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. xxix, 1144, il. ISBN 9788576055631
2	BARNES, David J.; KOLLING, MICHAEL. Programação orientada a objetos com Java: uma introdução prática usando o BlueJ. 4. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, c2009. xxii, 455 p., il. ISBN 9788576051879
3	SAVITCH, Walter. C++ absoluto. Tradução de Cláudia Martins. São Paulo: Addison Wesley, 2004. 612 p. ISBN 85-88639-09-2

Bibliografia Complementar

1	LIPPMAN, Stanley B.; LAJOIE, Josée; MOO, Barbara E. C++ primer. 4. ed. Boston: Addison-Wesley, 2005. 885 p. ISBN 978-0-201-72148-5
2	SANTOS, Rafael. Introdução à programação orientada a objetos usando Java. Rio de Janeiro: Elsevier, c2003. 319 p. (Série Editora Campus. SBC - Sociedade Brasileira de Computação), ISBN 9788535212068
3	ANSELMO, Fernando. Aplicando lógica orientada a objetos em java. 2. ed. Florianópolis: Visual Books, 2005. 178 p. ISBN 85-7502-162-1
4	DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. C ++: como programar. Tradução de Edson Furmarkiewicz. Revisão de Fábio Luis Picelli Lucchini. 5. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, c2006. xlvi, 1163 p., il. ISBN 978-85-7605-056-8
5	SCHILD, H. Java: The complete reference, 11ª Edição. Oracle Press, 2019. ISBN 9781260440232

PLANO DE ENSINO N° 2201/2025 - CECOMTM (11.51.22)

(*Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO*)

(Assinado digitalmente em 23/10/2025 16:08)

LUCIANO NASCIMENTO MOREIRA
PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO
DECOMTM (11.63.11)
Matrícula: ####610#9

(Assinado digitalmente em 22/10/2025 21:45)

RODRIGO GAIBA DE OLIVEIRA
COORDENADOR - TITULAR
CECOMTM (11.51.22)
Matrícula: ####924#3

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: 2201, ano: 2025, tipo: PLANO DE ENSINO, data de emissão: 22/10/2025 e o código de verificação: ea7d0dca0f