

## **INTRODUÇÃO A PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

### **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.