



Ficha 2 (variável)

Disciplina: Paradigmas de Programação						Código: CI1062	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa			(X) Semestral () Anual () Modular				
Pré-requisito:		Co-requisito:		Modalidade: (X) Presencial () Totalmente EAD () % EAD ¹			
CH Total: 60 CH semanal: 4	Padrão(PD): PD=30	Laboratório(LB): LB=30	Campo(CP) CP=0	Estágio(ES) ES=0	Orientada(OR): OR=0	Prática Específica(PE): PE=0	
EMENTA (Unidade Didática)							
Aprender diferentes paradigmas de programação estruturados e não estruturados.							
PROGRAMA (itens de cada unidade didática)							
1. Programação orientada à objetos (a) Conceitos básicos (abstração e TAD OO) (b) Estrutura da linguagem (classes, atributos, objetos, troca de mensagens) mensagens (c) Polimorfismo, herança e interfaces							
2. Técnicas avançadas de programação orientada a objetos (a) Encapsulamento, genéricos (b) Reflexividade (c) Design patterns							
3. Programação funcionalista (a) Introdução i. Expressões (transparência referencial, ausência de estado compartilhado) ii. Funções como entidade de primeira ordem (b) Estrutura de programa i. Listas e operações em listas ii. Tuplas, funções iii. Casamento de padrões (c) Execução i. Avaliação de funções ii. Chamadas recursivas. Funções como parâmetros							
OBJETIVO GERAL							



Ministério da Educação
Universidade Federal do Paraná
Setor de Ciências Exatas
Departamento de Informática

Aprender os paradigmas de programação orientados a objeto e funcionalista.

OBJETIVO ESPECÍFICO

1. Aprender programação orientada a objetos avançada, partindo dos conceitos básicos, até técnicas avançadas como utilização de padrões de projeto OO.
2. Apresentar técnicas avançadas utilizando padrões de projeto.
3. Aprender os conceitos básicos de programação funcionalista e ser capaz de construir programas simples usando este paradigma.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas teóricas expositivas dialogadas ministradas por professores do Departamento de Informática em anfiteatros/salas de aula, utilizando-se os recursos de quadro de giz e projetores. Aulas práticas em laboratório de Informática.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

Provas discursivas e trabalhos práticos

Professor da Disciplina: Marcos Didonet Del Fabro

Assinatura: _____

Chefe de Departamento: Prof. Fabiano Silva

Assinatura: _____

OBS (1): ao assinalar a opção % EAD, indicar a carga horária que será à distância.