

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO SUPERIOR

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA CELSO SUCKOW DA FONSECA – UnED NI

CURSO DE ENGENHARIA INDUSTRIAL DE CONTROLE E AUTOMAÇÃO

DEPARTAMENTO		PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA				
DEICA NI		TÓPICOS ESPECIAIS EM PROGRAMAÇÃO				
CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS		
GINF-8040	-	2010	1º			
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA					PROGRAMAÇÃO II (GINF0231)
4	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO			
	2h	2h	0			
	TOTAL DE AULAS NO SEMESTRE					
			72h			

EMENTA

Manipulação de eventos e programação gráfica utilizando o pacote javax swing. Acesso à banco de dados utilizando JDBC.
Programação concorrente com *Threads*.em Java

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

1. DEITEL, H.M. , DEITEL, P.J.. “Java Como Programar”. 6a. Edição.
2. CORNELL, CORE JAVA VOL. 1 – “FUNDAMENTOS” / HORSTMANN -
3. CAY S. H., Core Java 2 - Vol. 2: Recursos Avancados

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. FLANAGAN, D. "Java: O Guia Essencial", Editora Bookman
2. HUBBARD,J.R., "Programação com Java - 2.ed. - Coleção Schaum", Editora Bookman
3. CHARLES E.; CORMEN, T. H., “Algoritmos: Teoria E Prática”, Ed. Leiserson ,
4. CADENHEAD, ROGERS AND LEMAY, L., “Aprenda Em 21 Dias Java 2”, Editora: CAMPUS
5. BOND M., “Aprenda J2ee Em 21 Dias”, Ed. MAKRON BOOKS (PEARSON EDUCATION)

OBJETIVOS GERAIS

Habilitar o aluno no desenvolvimento de programação concorrente em Java com acesso a Banco de dados via interface gráfica com o usuário

METODOLOGIA

Aulas teóricas expositivas e prática em laboratório.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

A avaliação será constituída de provas aplicadas em sala de aula.

Média = (P1 + P2) / 2

Média ≥ 7,0 -> Aprovado

Média < 7,0 -> O aluno fará Prova Final
(Média + Prova Final) ≥ 5,0 -> Aprovado
(Média + Prova Final) < 5,0 -> Reprovado

PROGRAMA

UNIDADE 1 – MANIPULAÇÃO DE EVENTOS E PROGRAMAÇÃO GRÁFICA

- 1.1. Manipulação de eventos
- 1.2. Componentes da Interface de Usuário com *Swing*
- 1.3. Objetos Gráficos
- 1.4. Texto, Fontes, Cores e Imagens
- 1.5. *Applets*

UNIDADE 2 – ACESSO A BANCOS DE DADOS

- 2.1 Introdução ao JDBC
- 2.2 *Drivers* e Conexão
- 2.3 Aplicações

UNIDADE 3 – *THREADS*

- 3.1. Visão Geral
- 3.2. Ciclo de vida de uma *thread*
- 3.3. Prioridades e escalonamento
- 3.4. Sincronização de *threads*
- 3.5. Interface *Runnable*

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA	CHEFE DO DEPARTAMENTO
Wagner Pimentel	Waltencir dos Santos Andrade