



- Programação Orientada a Objetos (SqOO100)

Descrição

O curso tem por objetivo capacitar o aluno a entender e aplicar os conceitos de programação orientada por objetos, em nível de desenho e implementação. Sistemas complexos construídos sobre arquiteturas OO se tornam muito mais escaláveis, portáteis, extensíveis e robustos que sistemas construídos sobre paradigmas estruturados. Além disso, as linguagens mais populares do mercado (Delphi, VB, VB NET, Java, C#, C++), suportam ou exigem o uso de técnicas de orientação por objetos para a programação efetiva de sistemas. Neste contexto, o curso procura explicar, para o iniciado, os principais conceitos de orientação por objetos, usando exemplos em UML, linguagem padrão para modelagem de sistemas OO.

Duração

32 horas

Conteúdo Programático

- Orientação a Objetos - Por que?
- Orientação a Objetos - Conceitos Básicos
 - Reusabilidade
 - Clareza
 - Proteção de dados
 - Abstração
 - Separação de responsabilidades
- Introdução a UML
 - Definição de UML
 - Cenários onde a UML é aplicada
 - UML foca em todo o ciclo de vida do Software
 - A UML gera vários benefícios ao projeto
- Objetos e Classes
- Conhecendo a Estrutura
 - Encapsulamento
 - Modularidade
 - Abstração
 - Hierarquia
 - Tipagem
 - Persistência
- Herança
 - Conceito
 - Características
- Polimorfismo
 - Conceito
 - Sobrecarga (Overload)
 - Sobreposição (Override)
- Interfaces e Contratos



Squadra Consultoria e Treinamento Ltda.
AV Raja Gabaglia, 3950, 1º andar
Bairro Estoril
Belo Horizonte – MG
Tel: (31) 2104 7950

- Conceitos
- Cenários onde as Interfaces são usados
- Exemplos de Interface
- Tratamento de Erros e Exceções
- Desenho e Implementação de Projetos
- Uma visão geral do RUP
- Introdução a UML
 - Diagramas de Classe
 - Diagramas de Seqüência
- Práticas de Mercado
 - Cartões CRC
 - Refactoring
 - Design by Contract
- Padrões de Desenho
 - Introdução a Padrões de Desenho
 - Fauna de Padrões
- Estudo de Caso (Exemplos em Delphi, Java, C++ ou Visual Basic)
 - Praticando os conceitos de OO