



## Orientação a Objetos e JAVA Essencial - SqJp100

### Descrição

Este curso tem por objetivo iniciar profissionais de informática na plataforma Java. São apresentadas as principais construções, os comandos, o ambiente de desenvolvimento e execução da linguagem.

### Duração

20 horas

### Pré-requisito

Lógica de programação- Familiaridade com windows ou linux

### Bibliografia

Java - Como Programar - 3ªEd.,  
Harvey Deitel,  
Editora Bookman.

Thinking in Java, 2ª Ed.  
Bruce Eckel  
Prentice Hall.

Todas as aulas são apresentadas em slides (PowerPoint) que são disponibilizados para os alunos.

### Conteúdo Programático

- Visão Geral
  - Máquina Virtual
  - Gerenciamento de Memória
  - Características Gerais
  - Padrões e Convenções
- Plataforma Java
- Características da Linguagem
- Orientação a Objetos em Java
  - Introdução a Orientação a Objetos
  - Pensando em Termos de Objetos
  - Classes e Objetos
  - Abstração e Encapsulamento
  - Atributos e Métodos
  - Criando uma Classe
  - Método Construtor
  - Herança
  - Hierarquia de Classes
  - Packages
  - Estrutura de um código Java
  - Compilando e Executando
  - Super()
  - finalize()
  - Sobrecarga
  - Sobreescrita
- Estrutura da Linguagem
  - Identificadores
  - Tipos Primitivos
  - Operadores (array)
- Modificadores
  - public
  - protected
  - default
  - private



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

- final
- abstract
- static
- native
- transient
- synchronized
  
- Comandos
  - decisão if-else, switch-case
  - loop for, while, do-while
  - exceção try-catch-finally, throw
  - diversos break, continue, label:, return
  
- Conversão e Cast
  - Conversão de Primitivos
  - Conversão na Atribuição
  - Chamada de Método
  - Promoção Aritmética
  - Cast
  - Conversão e Cast de Referência a Objetos
  
- Exceções
  - Tratamento
  - Erros Comuns
  - Categorias de Exceção
  - Checked Exception
  - java.lang.RuntimeException
  - Criando uma Exceção
  - Lançando uma Exceção