

9795

**Paradigma de programação imperativo e
orientado a objetos**

Marco A L Barbosa
malbarbo.pro.br

Departamento de Informática
Universidade Estadual de Maringá

O quê?

Estudar as construções, questões de projeto e critérios de avaliação das linguagens de programação imperativas e orientadas a objetos

Objetivos

- Apresentar os conceitos e fundamentos teóricos, destacando a implementação das construções
- Desenvolver habilidades para avaliação de linguagens de programação
- Desenvolver habilidades de programação
- Implementar programas

Programa

- Nomes, escopos e ligações
- Fluxo de controle
- Tipos de dados
- Subrotinas e abstração de controle
- Tipos de dados abstratos e encapsulamento
- Orientação a objetos

Critério de avaliação

- Avaliação 1
 - 80% - prova escrita
 - 20% - trabalho prático
- Avaliação 2
 - 80% - prova escrita
 - 20% - trabalho prático

Critério de avaliação

- Avaliação 1
 - 80% - prova escrita
 - 20% - trabalho prático
- Avaliação 2
 - 80% - prova escrita
 - 20% - trabalho prático
- Nota final
 - $$\frac{(Avaliação\ 1) + (Avaliação\ 2)}{2}$$

Critério de avaliação

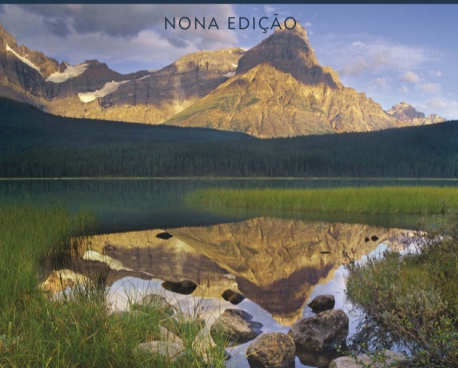
- Avaliação 1
 - 80% - prova escrita
 - 20% - trabalho prático
- Avaliação 2
 - 80% - prova escrita
 - 20% - trabalho prático
- Nota final
 - $\frac{(Avaliação\ 1) + (Avaliação\ 2)}{2}$
- Avaliação final
 - Prova escrita de toda a matéria de valor 10,0

Referências

- Robert Sebesta, Conceitos de Linguagens de Programação, 9ª edição.
- Michael L Scott, Programming Language Pragmatics, 3ª edição.

CONCEITOS DE LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

NONA EDIÇÃO



ROBERT W. SEBESTA





PROGRAMMING LANGUAGE PRAGMATICS

— THIRD EDITION —

Michael L. Scott



MK
MORGAN KAUFMANN

Observações

- A aula inicia no horário marcado
- Use o telefone apenas nos intervalos

Vamos começar?