

# **AMBIENTES DE PROGRAMAÇÃO**

**Roberto da Silva Bigonha**

**Laboratório de Linguagens de Programação  
Departamento de Ciência da Computação  
Universidade Federal de Minas Gerais**

**17 de fevereiro de 2010**

**Todos os direitos reservados  
Proibida a cópia sem autorização do autor**

⊗ ⊗ ⊗

# OBJETIVOS DO CURSO AMBIENTES DE PROGRAMAÇÃO

---

- Apresentar uma linguagem de programação de propósito geral no desenvolvimento de aplicações para ambientes Internet/intranet.
- O curso apresenta uma visão geral da linguagem incluindo a sintaxe dos principais comandos, conceitos básicos, características marcantes da linguagem, histórico, tendências, programação de interface gráficas do usuário, etc.
- Introduzir conceitos fundamentais de linguagens orientadas por objetos.
- No fim do curso, o aluno com bom aproveitamento será capaz de desenvolver pequenas e médias aplicações nesta linguagem.

# PROGRAMA

---

1. Java Básico
2. Classes e Objetos
3. Hierarquia de Tipos
4. Polimorfismo
5. Tratamento de Falhas
6. Biblioteca Básica
7. Classes Aninhadas
8. Pacotes
9. Agrupamento de Classes
10. Entrada e Saída
11. Genericidade
12. Coleções
13. Interfaces Gráficas
14. Processos Concorrentes
15. Applets
16. Reflexão Computacional

## BIBLIOGRAFIA BÁSICA

---

- Bigonha, Roberto S., Programação Modular em Java, Volume I: A Linguagem Java, DCC/UFMG, 2010.

## **BIBLIOGRAFIA SUPLEMENTAR**

---

- **Arnold, Ken & Gosling, James, A Linguagem de Programação Java, Bookman, Quarta Edição, 2007, ISBN 978-85-60031-64-1.**
- **Arnold, Ken & Gosling, James, The Java Programming Language, Addison-Wesley, 4th Edition, 2006, ISBN 0-321-34980-6.**
- **Cay Horstmann, Big Java, Bookman, 2004.**
- **Dietel, H.M. & Dietel P.J., Java Como Programar, 6a. Edition, Artmed Editora Ltda, Porto Alegre, 2005.**
- **Gary Conell & Cay S. Horstmann, Core Java - Fundamentos, Makron Books, Volume I e Volume II, 2001.**