

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Lógica Orientada a Objetos Completo

Carga horária: 24 horas

TreinaWeb Tecnologia LTDA CNPJ: 06.156.637/0001-58 Av. Paulista, 1765 - Conj 71 e 72 São Paulo - SP

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 milouuçuo	
■ Introdução	
2 - Preparação do ambiente	
Preparação do ambiente	
Fazendo a instalação do Java Development Kit	
Fazendo a instalação do Eclipse	
3 - Entendendo melhor o que é a orientação a objetos	
Entendendo melhor o que é a orientação a objetos	
Como surgiu o conceito da orientação a objetos?	
Mas ainda não estou convencido. Por que a orientação a objetos?	
Mais detalhes do paradigma orientado a objetos	
Diagramas UML e o diagrama de classes	
Questionário	4 questões

4 - Classes e objetos	
Classes e objetos	
Mas o que seriam classes?	
■ E o que seriam os objetos?	
Representação de classes na UML	
Começando o projeto "Zoológico"	Duração: 00:06:51
▶ O que é uma classe?	Duração: 00:08:33
▶ Definindo atributos em uma classe	Duração: 00:07:56
Questionário	4 questões
Desafio de Código	
Desafio de Código	

5 - Encapsulamento	
■ Encapsulamento	
Por que devo me preocupar com encapsulamento?	
Atributos de visibilidade	
Métodos acessores	
■ Encapsulamento, atributos de visibilidade e UML	
► Entendendo o encapsulamento	Duração: 00:15:34
▶ Definindo métodos em nossas classes	Duração: 00:09:04
▶ Utilizando as nossas classes	Duração: 00:15:57
Construtores e sobrecargas	Duração: 00:14:29
▶ Definindo classes abstratas	Duração: 00:05:37
Questionário	7 questões
Desafio de Código	

Exercício 7 - Herança Herança Superclasses e subclasses Quando devo, de fato, utilizar a herança? Por que a herança constitui um assunto tão polêmico? O atributo de visibilidade "protected" ■ Herança e UML Herança simples ou herança múltipla? Começando com a herança Duração: 00:15:52 Continuando com a herança Duração: 00:08:50 Métodos abstratos Duração: 00:09:19 Duração: 00:10:49 Continuando com o encapsulamento Atributos e métodos protegidos? Duração: 00:07:37 Evitando a sobrescrita de métodos Duração: 00:07:17 Mais discussões sobre a sobrescrita de métodos Duração: 00:11:47 Questionário 4 questões Desafio de Código Desafio de Código Desafio de Código

6 - Hora de praticar!

8 - Interfaces	
■ Interfaces	
O que são interfaces?	
■ Interfaces e UML	
► Começando com as interfaces	Duração: 00:16:29
Continuando com as interfaces	Duração: 00:07:43
 Orientação a objetos, LSP e polimorfismo 	Duração: 00:20:08
	3 questões
Desafio de Código	
Desafio de Código	

9 - Composição, agregação e cardinalidade	
■ Composição, agregação e cardinalidade	
■ Composição e agregação	
Cardinalidade de relações entre objetos	
► Verificando a composição	Duração: 00:23:36
► Verificando a agregação	Duração: 00:09:59
► Verificando a cardinalidade de relações entre objetos	Duração: 00:07:01
▶ Projeto "Calculadora" - parte 1	Duração: 00:06:56
▶ Projeto "Calculadora" - parte 2	Duração: 00:13:35
▶ Projeto "Calculadora" - parte 3	Duração: 00:08:54
▶ Projeto "Calculadora" - parte 4	Duração: 00:06:57
▶ Projeto "Calculadora" - parte 5	Duração: 00:12:47
	3 questões
Desafio de Código	

10 - Hora de praticar!

Exercício

11 - Conclusão Conclusão

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático? Envie-nos um e-mail <u>clicando aqui</u> .