



Ministério da Educação
Universidade Federal do Ceará
Pró-Reitoria de Graduação

PROGRAMA DE DISCIPLINA

1. Curso: Engenharia da Computação	2. Código: 203
------------------------------------	----------------

3. Modalidade(s):	Bacharelado	<input checked="" type="checkbox"/>	Licenciatura	<input type="checkbox"/>
	Profissional	<input type="checkbox"/>	Tecnólogo	<input type="checkbox"/>
4. Currículo(Ano/Semestre): 2006.2				

5. Turno(s):	Diurno	<input checked="" type="checkbox"/>	Vespertino	<input type="checkbox"/>	Noturno	<input type="checkbox"/>
--------------	--------	-------------------------------------	------------	--------------------------	---------	--------------------------

6. Unidade Acadêmica: Campus de Sobral
--

7. Departamento:

8. Código PROGRAD:	ECO045
9. Nome da Disciplina:	Tópicos em Programação

10. Pré-Requisito(s):	ECO015 - Técnicas de Programação
-----------------------	----------------------------------

11. Carga Horária/Número de créditos:			
Duração em semanas	Carga Horária Semanal		Carga Horária Total
16	Teóricas: 04	Práticas:	64
Número de Créditos: 04		Semestre: 5º	

12. Caráter de Oferta da Disciplina:			
Obrigatória:	<input type="checkbox"/>	Optativa:	<input checked="" type="checkbox"/>

13. Regime da Disciplina:			
Anual:	<input type="checkbox"/>	Semestral:	<input checked="" type="checkbox"/>

14. Justificativa:
Esta disciplina tem como objetivo principal fornecer ao aluno conhecimento e capacidade de desenvolvimento em alguns tópicos avançados de programação que não abordados pelas disciplinas anteriores.

15. Ementa:
Programação genérica e a STL (<i>Standard Template Library</i>). Metaprogramação. Programação Orientada para Aspectos. Desenvolvimento de bibliotecas.

16. Descrição do Conteúdo:		
Unidades e Assuntos das Aulas Teóricas	Semana	Nº de Horas-aulas
1. Unidade 1 – Programação genérica e a STL: noções de genericidade.	01	04
2. Unidade 1 – Programação genérica e a STL: formas de representação.	02	04
3. Unidade 1 – Programação genérica e a STL: contentores e iteradores.	03	04
4. Unidade 1 – Programação genérica e a STL: algoritmos genéricos.	04	04
5. Unidade 1 – Programação genérica e a STL: algoritmos genéricos.	05	04
6. Unidade 1 – Programação genérica e a STL: algoritmos genéricos.	06	02
7. Unidade 2 – Metaprogramação: noções básicas, idiomas e padrões.	06	02
8. Unidade 2 – Metaprogramação: noções básicas, idiomas e padrões.	07	04
9. Unidade 2 – Metaprogramação: políticas de implementação.	08	04
10. Unidade 3 – Programação Orientada para Aspectos: pontos de junção (<i>join points</i>) e secções (<i>pointcuts</i>).	09	04
11. Unidade 3 – Programação Orientada para Aspectos: conselhos (<i>advice</i>) e aspectos (<i>aspects</i>).	10	04
12. Unidade 3 – Programação Orientada para Aspectos: introdução à linguagem AspectJ.	11	04
13. Unidade 3 – Programação Orientada para Aspectos: introdução à linguagem AspectJ.	12	04
14. Unidade 3 – Programação Orientada para Aspectos: linguagem AspectJ.	13	04
15. Unidade 3 – Programação Orientada para Aspectos: linguagem AspectJ.	14	02
16. Unidade 4 – Desenvolvimento de bibliotecas: importância, diferenças face ao desenvolvimento <i>ad hoc</i> .	14	02
17. Unidade 4 – Desenvolvimento de bibliotecas: importância, diferenças face ao desenvolvimento <i>ad hoc</i> .	15	04
18. Unidade 4 – Desenvolvimento de bibliotecas: importância, diferenças face ao desenvolvimento <i>ad hoc</i> .	16	04

17. Bibliografia Básica:

17.1. Java como Programar

Harvey M. Deitel; Paul J. Deitel
Prentice-Hall, 8ª edição, 2010

17.2. AspectJ - Programação Orientada a Aspectos com Java

Diogo V. Winck; Vicente Goetten Jr.
Novatec, 2006.

17.3. Introdução à Arquitetura e Design de Software - Uma Visão Sobre a Plataforma Java

Paulo Silveira; Guilherme Silveira; Sergio Lopes; Guilherme Moreira; Nico Steppat; Fabio Kung
Campus -Elsevier, 2012.

18. Bibliografia Complementar:

18.1. Projeto de Algoritmos com Implementações em Java e C++

Nivio Ziviani
Editora Thomson, 2006

18.2. Aspectj in Action: Practical Aspect-Oriented Programming

Ramnivas Laddad
Manning Publications, 2003

18.3. AspectJ in Action: Enterprise AOP with Spring Applications

Ramnivas Laddad; Rod Johnson
Manning Publications, 2nd edition, 2009

19. Avaliação da Aprendizagem:

O sistema de avaliação consiste de avaliações teóricas, bem como de avaliações práticas, que são realizadas durante o decorrer do curso.

20. Observações: