



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC

**“MONITORIA DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A
OBJETOS”**

PROGRAMA DA PROVA DE MONITORIA

1. Conceitos de Orientação a Objetos

- a. Abstração
- b. Classes e objetos
- c. Encapsulamento
- d. Herança simples e múltipla
- e. Polimorfismo

2. Diagrama de Classes (UML)

3. Aplicação de OO com Java

- a. Tipos primitivos e agregados
- b. Estruturas de controle de fluxo
- c. Definição de classes e interfaces
- d. Utilização de herança
- e. Aplicação de polimorfismo
- f. Arrays, listas, conjuntos e mapeamentos
- g. Exceções
- h. Interface Gráfica com o Usuário com SWT

4. Padrão Arquitetural MVC

5. Ambiente Multimeios de Ensino-Aprendizagem (AME)