

<b>DISCIPLINA:</b> ASPECTOS AVANÇADOS EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS	<b>MÓDULO:</b> 1º
<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA:</b> INF611	
<b>CARGA HORÁRIA:</b> 28 HORAS	
<b>PROFESSOR:</b> MANOEL CARVALHO MARQUES NETO	

#### EMENTA

Programação Lógica, Programação Funcional, Programação Orientada a Objetos, Linguagens de programação orientada a objetos, Programação Orientada a Aspectos

#### OBJETIVOS

##### GERAIS

O objetivo da disciplina visa capacitar o aluno a desenvolver sistemas computacionais a partir da compreensão dos diferentes paradigmas de linguagens existentes assim como das principais características e peculiaridades das linguagens de programação.

##### ESPECÍFICOS

Desenvolver no aluno o senso crítico na escolha da melhor linguagem de programação para o desenvolvimento de sistemas, levando em consideração os aspectos relevantes do problema a ser resolvido e a resolução ou estratégia de resolução adotada. Generalizar e abstrair as principais características de cada paradigma de linguagem, visando desenvolver no aluno a competência de abstração conceptual para o estudo e abordagem de sistemas computacionais.

#### PRÉ-REQUISITOS

Não tem

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Linguagens de Programação
  - 1.1. Conceituação e Histórico
  - 1.2. Linguagens de programação versus Processo de desenvolvimento de software
  - 1.3. Abstração: dados, controle, unidade
  - 1.4. Tipos de Dados
  - 1.5. Estruturas de Controle
2. Paradigma Funcional
  - 2.1. Princípios básicos
  - 2.2. Exemplos
  - 2.3. Principais aplicações
3. Paradigma Orientado a Objetos
  - 3.1. Princípios básicos
  - 3.2. Exemplos
  - 3.3. Principais aplicações
4. Paradigma Orientado a Aspectos
  - 4.1. Princípios básicos
  - 4.2. Exemplos
  - 4.3. Principais aplicações

REVISÃO	ELABORAÇÃO	APROVAÇÃO	DATA APROVAÇÃO	PÁG DE PÁG
1.0	Manoel C M Neto	Romildo Martins da S Bezerra	01/09/2010	1/2

### METODOLOGIA

A metodologia adotada nesta disciplina terá como objetivo incentivar a participação individual e coletiva através de discussões, análise de problemas e atividades de pesquisa a fim de propiciar o aprendizado coletivo. Para tanto, serão utilizadas as seguintes estratégias de ensino: aulas expositivas, atividades individuais e em grupo, práticas em laboratório.

### RECURSOS

Quadro, computador, projetor multimídia e laboratório para práticas.  
Softwares: Distribuição Linux (gratuito), Compiladores Java e Lisp(gratuito), IDE Eclipse (gratuito)

### AVALIAÇÕES

Prova escrita e resenhas de artigos técnicos/científicos.

### BIBLIOGRAFIA

#### BÁSICA

Título	Autor(es)	Veículo (conferência, editora, <i>website</i> )	Dados Adicionais (edição, ISBN, volume, páginas)	Ano
Linguagens de Programação - Princípios e Paradigmas	Allen Tucker, R.Noonan	McGrawHill	ISBN: 9788577260447	2009
Conceitos De Linguagem De Programação	Robert Sebesta	BOOKMAN	ISBN-13: 9788536301716	2003
Common Lisp: the Language	Guy L. Steele	Digital Press	ISBN: 1555580416	1990
Head First Object-Oriented Analysis and Design	Brett D. McLaughlin , Gary Pollice e Dave West	O'Reilly	ISBN:13: 9780596008673	2006

#### COMPLEMENTAR

Título	Autor(es)	Veículo (conferência, editora, <i>website</i> )	Dados Adicionais (edição, volume, páginas)	Ano
Java in a Nutshell	David Flanagan	O'Reilly	ISBN-13:9780596002831	2002
Programming in Prolog	W. F. Clocksin e C. S. Mellish	Springer-Verlag	ISBN-13: 9783540583509	1997
AspectJ in Action: Practical Aspect-Oriented Programming	Ramnivas Laddad	Manning Publications	ISBN-13: 9781930110939	2003

REVISÃO	ELABORAÇÃO	APROVAÇÃO	DATA APROVAÇÃO	PÁG DE PÁG
1.0	Manoel C M Neto	Romildo Martins da S Bezerra	01/09/2010	2/2