



Lógica Orientada a Objetos Completo

Carga horária: 24 horas

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 - Introdução

 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

 Exercícios

4 desafios

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

 Exercícios

4 desafios

 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

 Exercícios

7 desafios

 Desafio de código

 Desafio de código

 Desafio de código

 Desafio de código

6 - Hora de praticar!

 Exercícios

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

 Continuando com o encapsulamento

Duração: 00:10:49

 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

 Exercícios

4 desafios

 Desafio de código

 Desafio de código

 Desafio de código

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

 Exercícios

3 desafios

 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

 Exercícios

3 desafios

 Desafio de código

10 - Hora de praticar!

 Exercícios

11 - Conclusão

 Conclusão

 Depoimento

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?

Envie-nos um e-mail [clikando aqui](#).

© 2004 - 2019 TreinaWeb

<https://www.treinaweb.com.br>