



## **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS UTILIZANDO A LINGUAGEM JAVA**

**CHAVES, Luan Junior**<sup>1</sup> (ljchaves@outlook.com.br); **DE PAULA, Nilton César**<sup>2</sup> (nilton@comp.uems.br)

<sup>1</sup>Discente do curso de Ciência da Computação da UEMS – Dourados;

<sup>2</sup>Docente do curso de Ciência da Computação da UEMS – Dourados.

A proposta envolveu um treinamento para aplicar a técnica de programação orientada a objetos usando a linguagem Java para alunos de computação, matemática, física, dentre outros em áreas afins de diferentes instituições de ensino superior de Dourados-MS. O objetivo da proposta foi introduzir o aluno ao mundo da programação, de forma que ele conseguisse desenvolver programas utilizando uma das linguagens orientadas a objeto mais utilizadas no mundo, a linguagem JAVA, além de trazer a oportunidade de usar a prática do ensino como uma forma diferente de envolvimento acadêmico. Para aplicação do curso, foram feitas pesquisas e levantamentos de material bibliográfico para estudo e confecção de apostilas e exercícios e preparação de aulas para o treinamento. O treinamento foi oferecido para duas turmas de 20 alunos, sendo a primeira no segundo semestre de 2018 e a segunda no primeiro semestre de 2019, ambas sendo compostas de 44 horas em laboratório de informática do curso de ciência da computação, sendo as aulas desenvolvidas de em formato de slides para a aplicação da teoria, e aulas interativas, com códigos sendo desenvolvidos do zero e comentados em tempo real, para que cada aluno pudesse acompanhar individualmente cada etapa do processo de programação, e as outras 44 horas em ambiente EAD (*moodle*), em formato de exercícios práticos. O curso teve grande apreciação por parte de alunos da área da computação, que desenvolveram pequenos sistemas de gerenciamento de livrarias, desde cadastro de livros, vendas, aplicação de descontos, consulta em banco de dados, tudo isso aplicado a uma interface gráfica o que torna todas as linhas de código visíveis aos alunos, o que gera um interesse maior sobre aquilo que está sendo passado, já que ele consegue observar aquilo que de fato está sendo criado. O treinamento possibilita que os alunos que possam criar aplicações com fins comerciais, podendo gerar assim uma possibilidade de emprego, ou até mesmo, de criar sua própria empresa.

**Palavras-chave:** Programação orientada a objetos, linguagem Java, programação de computador.

**Agradecimentos:** A Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários (PROEC) pela concessão de bolsa de extensão ao primeiro autor.