

Programação de Computadores 2

- Classes e instâncias
- Atributos, métodos e propriedades
- Visibilidade e encapsulamento
- Associações de classes: agregação, composição e herança
- Programação Orientada a Objetos em Python 3

Prova: 19/10 às 14h

Laboratório de Programação de Computadores 2

- Programação Orientada a Objetos em Python 3
- Criação de interfaces gráficas pelo módulo tkinter
- Widgets básicos (Label, Entry, Button, Radiobutton, Checkbutton, Combobox)
- Aplicações com Canvas (desenhos estáticos e animações)

Prova: 20/10 às 14h