Desenvolvimento de Sistemas

**Função:** Programação de sistemas Desktop

**Classificação:** Execução

**Atribuições e Responsabilidades**

Codificar e depurar programas.

Selecionar linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

**Valores e Atitudes**

Desenvolver a criticidade.

Incentivar ações que promovam a cooperação.

Estimular o interesse na resolução de situação-problema.

**Competência**

1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projet0.

**Habilidades**

* 1. Codificar programas orientados a objetos.
  2. Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop
  3. Conectar aplicações com banco de dados.
  4. Aplicar técnicas de orientação a objetos
  5. Construir interface gráfica

**Bases Tecnológicas**

Programação orientada a objetos

. Classes, objetos e instaciação;

. Atributos e métodos;

. Encapsulamento;

. Construtores;

. Sobrecarga de métodos;

. Herança;

. Sobre-escrita de métodos;

. Sobrecarga de construtores;

. Polimorfismo;

. Classes abstratas e interfaces;

. Namespaces, organização de classes e pacotes.

Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller)

Construção de interface gráfica com o usuário (GUI)

. Caixas de diálogo;

. Formulários;

. Texto;

. Campo de texto;

. Caixa de combinação;

. Caixa de seleção;

. Painéis;

. Abas;

. Botões;

. Botões de rádio;

. Menus.

Persistência em bancos de dados

. Padrão de projeto DAO;

. Conexão ao banco de dados;

. Operações CRUD simples (criação,leitura,alteração e exclusão);

. Consulta parametrizadas e prevenção de SQL Injection.