

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

| | |
|--|--|
| FUNÇÃO | Programação de sistemas <i>Desktop</i> |
| ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES | <p>Codificar e depurar programas.</p> <p>Selecionar linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.</p> |
| COMPETÊNCIA | 1. Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto. |
| HABILIDADES | <p>1.1 Codificar programas orientados a objetos.</p> <p>1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento <i>desktop</i>.</p> <p>1.3 Conectar aplicações com banco de dados.</p> <p>1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.</p> <p>1.5 Construir <i>interface</i> gráfica.</p> |
| BASES TECNOLÓGICAS | <p>Programação orientada a objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classes, objetos e instanciação; - Atributos e métodos; - Encapsulamento; - Construtores; - Sobrecarga de métodos; - Herança; - Sobre escrita de métodos; - Sobrecarga de construtores; - Polimorfismo; - Classes abstratas e <i>interfaces</i>; - <i>Namespaces</i>, organização de classes e pacotes. <p>Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller)</p> <p>Construção de <i>interface</i> gráfica com o usuário (GUI)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caixas de diálogo; - Formulários; - Texto; - Campo de texto; - Caixa de combinação; - Caixa de seleção; - Painéis; - Abas; - Botões; - Botões de rádio; - Botões de seleção; - Menus. <p>Persistência em bancos de dados</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padrão de projeto DAO; - Conexão ao banco de dados; - Operações <i>CRUD</i> simples (criação, leitura, alteração e exclusão); - Consultas parametrizadas e prevenção de <i>SQL Injection</i>. |