

# MiniCurso Tech

**Conceitos Iniciais**

**Prof. Eduardo Mangeli**

O Professor

# Eduardo Mangeli

Professor, consultor, desenvolvedor, cientista de dados, projetista de jogos, mestre e doutorando em Engenharia de Sistemas e Computação.

Experiência de 25 anos no mercado de tecnologia, atuando como consultor, desenvolvedor, representante comercial e gerente de projetos para empresas como Xerox, Danka e Toshiba; atendendo clientes como Petrobrás, Marinha do Brasil, Eletrobrás, BNDES, PSA Peugeot Citroen, Fundação Getúlio Vargas, IBMEC, Aracruz Celulose, Fábrica Carioca de Catalizadores (FCC), IBGE, Furnas, ALERJ, Sérgio Bermudes Advogados, Veirano Advogados, Ministério Público do Rio de Janeiro e Defensoria Pública do Rio de Janeiro.



# Formação Acadêmica

- Graduação em Tecnologia de Sistemas da Computação pela Universidade Federal Fluminense;
- Mestrado em Engenharia de Sistemas e Computação pelo Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa em Engenharia da Universidade Federal do Rio de Janeiro;
- Doutorado em andamento em Engenharia de Sistemas e Computação pelo Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa em Engenharia da Universidade Federal do Rio de Janeiro;

# Conceitos Iniciais - Abstração

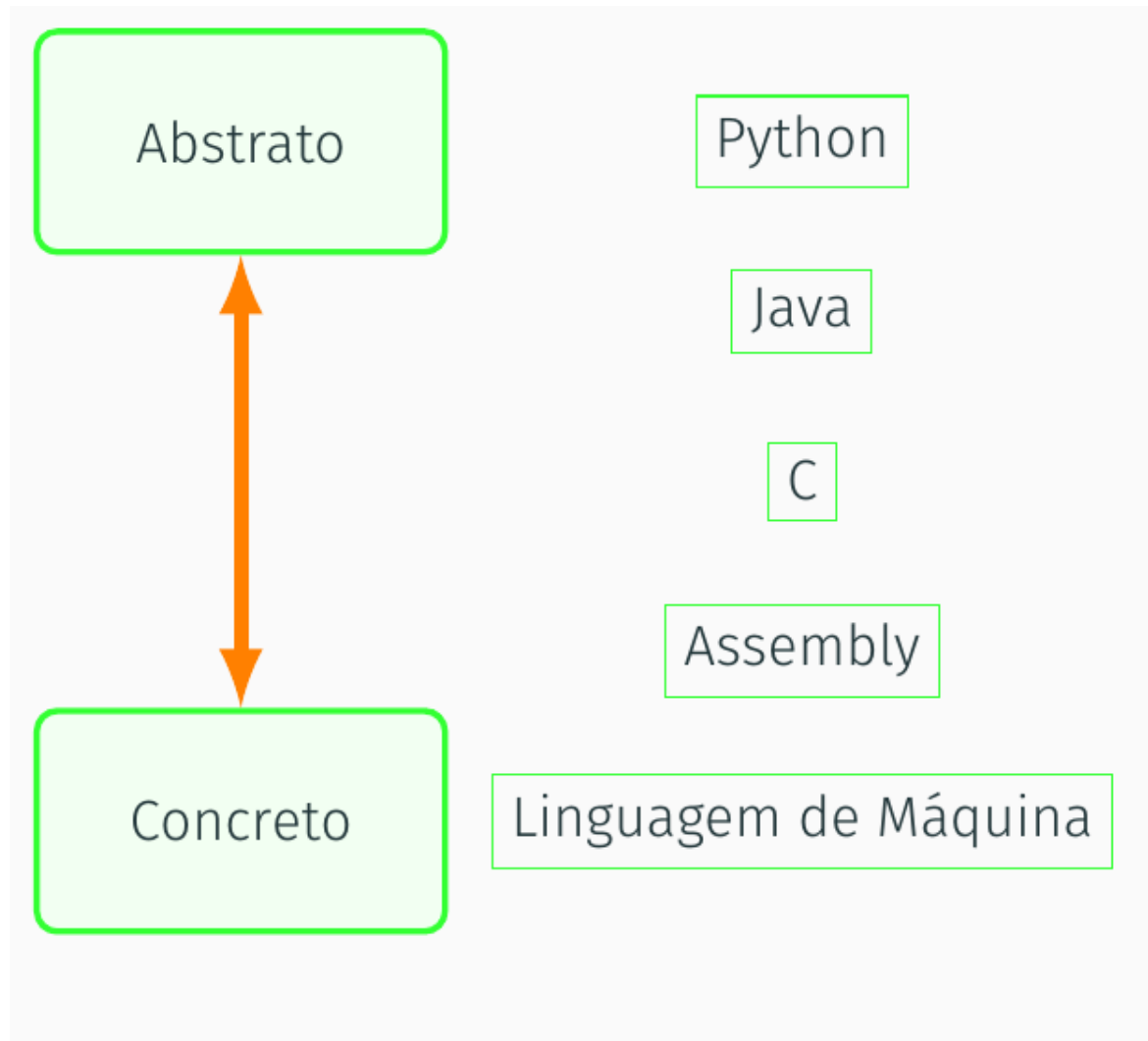
# Abstração

Operação intelectual por meio da qual se separam, apenas no pensamento, elementos ou aspectos de uma totalidade que não podem subsistir isoladamente.

Abstrato



Concreto





Abstrato



Concreto

Conteúdo

Aplicações

Servidores

Nuvem

Roteadores e  
Computadores

# Conhecendo o Godot



# O engine

<https://godotengine.org/>

Vamos usar a versão 4!!!

# Documentação

<https://docs.godotengine.org/en/stable/>

# Editor Web

<https://editor.godotengine.org/releases/latest/>

O editor Web é apresentado apenas como alternativa. O curso será desenvolvido no Editor instalado no sistema operacional Windows

# Exercício



**Vamos praticar !**