



# P00 – Python

Aula 01: Visão geral da disciplina

Francisco Evaldo

# Estrutura das Aulas

01

Conteúdo  
Teórico

02

Exemplos

03

Desafios  
práticos

04

Lista de  
Exercícios

# CONTEÚDO DA DISCIPLINA

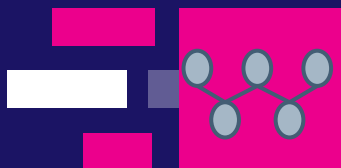


## Fase 1 – UML

Introdução a Sistemas,  
requisitos e UML

## Fase 2 – A linguagem

Conceitos Básicos - Sintax  
e estruturas



## Fase 3 – P00

Encapsulamento, Herança e  
polimorfismo

## Projeto

Padrão MVC,  
implementação



# Avaliações

Prática



+

Teórica





**GitHub**



# A Linguagem

# Características



- Linguagem de propósito geral
- Multiplataforma
- Comunidade Ativa
- Alto Nível

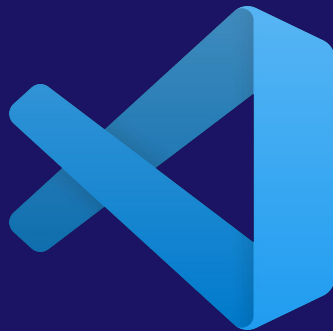
# Preparação do Ambiente – PC

1. Verificar a instalação do Python3
2. Instalar Python 3
3. Instalar IDE





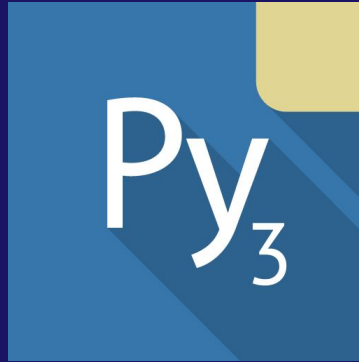
# IDE's para PC



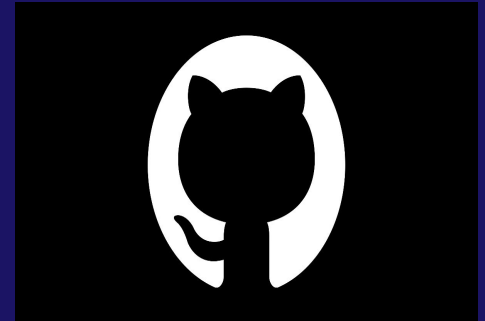
# Aplicativos Mobile



QPython



Pydroid



GitHub