

CERTIFICADO

◀ Javascript IV – Programação Orientada a Objetos ▶

CERTIFICAMOS QUE

Gualter Albino de Souza Neto

Concluiu com sucesso o módulo Javascript IV – Programação Orientada a Objetos do treinamento online Programador Full Stack JavaScript Profissional ministrado por OneBitCode.

1 de Maio, 2023



Leonardo Scorza
Sócio fundador do OneBitCode



Aluno(a): Gualter Albino de Souza Neto

Certificado emitido em: 1 de Maio, 2023

Curso ministrado por: One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

Carga horária: 4h30m

Conteúdo Programático:

- 1.1 Introdução ao módulo
- 1.2 Revisando Objetos no Javascript
- 1.3 O que é Programação Orientada a Objetos
- 1.4 Classes e Instâncias
- 1.5 Exercício 18 - Treinando a Criação de Classes
- 1.6 Resolução do Exercício 18 - Treinando a Criação de Classes
- 1.7 Quizz 1 - Primeiros Passos na POO
- 1.8 Associação
- 1.9 Exercício 19 - Simulando um Blog com Classes
- 1.10 Resolução do Exercício 19 - Simulando um Blog com Classes
- 1.11 Encapsulamento
- 1.12 Herança
- 1.13 Exercício 20 - Classes para o DOM
- 1.14 Resolução do Exercício 20 - Parte 1 - Classes para o DOM
- 1.15 Resolução do Exercício 20 - Parte 2 - Classes para o DOM
- 1.16 Polimorfismo
- 1.17 Exercício 21 - Personagens para Jogo
- 1.18 Resolução do Exercício 21 - Personagens para Jogo
- 1.19 Acessadores: get e set
- 1.20 Atributos e Métodos Estáticos
- 1.21 Quizz 2 - Conceitos Fundamentais da POO
- 1.22 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 1)
- 1.23 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 2)
- 1.24 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 3)
- 1.25 Exercício 22 - Classes para um Banco Digital
- 1.26 Resolução do Exercício 22 - Parte 1 - Classes para um Banco Digital
- 1.27 Resolução do Exercício 22 - Parte 2 - Classes para um Banco Digital
- 1.28 Recapitulando o que aprendemos
- 1.29 Prova final com certificado