

Ferramentas de Software usadas na disciplina

Programação II

1. **Github.com:** plataforma online de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão usando o Git. Para acessar, usar um navegador de Internet;
2. **Git:** sistema de controle de versão distribuído, gratuito e de código aberto. Utilizar a versão mais atualizada. **Instalar a última versão p/ o seu sistema operacional;**
3. **GitHub Desktop:** aplicativo gratuito e de código aberto que oferece uma **interface gráfica** para interagir com o Git e o GitHub, facilitando o uso das ferramentas de controle de versão e colaboração em projetos. Permite executar comandos como clonar, commit, push e pull requests, visualizar histórico, etc...;
4. **Python:** linguagem de programação de alto nível, de sintaxe clara e fácil de aprender, usada em diversas áreas como: desenvolvimento web, ciência de dados, machine learning e automação. **Instalar a última versão p/ o seu sistema operacional;**
5. **Visual Studio Code:** editor de **código-fonte** leve e poderoso desenvolvido pela Microsoft. Multiplataforma, funcionando em Windows, MacOS e Linux, conhecido por sua flexibilidade e extensibilidade. Oferece um amplo ecossistema de extensões para diversas linguagens de programação e ambientes de execução. **Instalar a última versão p/ o seu sistema operacional;**
6. **Gerenciador de Arquivos:** programa que permite ao usuário navegar, gerenciar e organizar **arquivos e pastas**. Fornece uma interface para interagir com o sistema de arquivos, permitindo a criação, exclusão, cópia, movimentação e renomeação de arquivos e diretórios. Exemplos: Konqueror, Dolphin, Windows Explorer, Finder, etc...
7. **Sigaa:** sistema integrado de gestão de atividades acadêmicas. Plataforma online de acesso a informações e ferramentas relacionadas ao ensino e aprendizado. Permite que os alunos visualizem notas, atividades, planos de aula, histórico escolar, etc... Para acessar, usar um navegador de Internet;
8. **Moodle:** plataforma online de aprendizado. Ambiente virtual onde alunos e professores interagem, acessam materiais didáticos, realizam atividades\avaliações, etc... Para acessar, usar um navegador de Internet;