

ARTHUR DE OLIVEIRA PINTO

24 anos

Jacarepaguá, Rio de Janeiro/RJ

(21) 97726-4306

artrkmj214@gmail.com

[linkedin.com/in/arthurdeoliveirapinto](https://www.linkedin.com/in/arthurdeoliveirapinto)

OBJETIVO

Estágio em Desenvolvimento de Sistemas

RESUMO PROFISSIONAL

Estudante de Ciência da Computação na UERJ com ênfase em Desenvolvimento de Software. Atualmente, estou no 7º período do curso. Experiências acadêmicas em projetos utilizando as linguagens C, Java, Python, JavaScript, CSS e HTML, além de conhecimentos em bancos de dados SQL, incluindo o uso do Oracle SQL Developer e SQLite. Busco minha primeira oportunidade como estagiário em desenvolvimento de software, visando aplicar meus conhecimentos em projetos de aplicações e sistemas.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Curso de Ciência da Computação - UERJ, conclusão em Dezembro de 2025

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL / ACADÊMICA

Projeto de Projeto Orientado a Objetos(2022)

Universidade Estadual do Rio de Janeiro(UERJ)

- Desenvolvimento de um sistema utilizando orientação a objetos, de operações e transformações matemáticas de matrizes utilizando Python.
- Integração com banco de dados SQLite.

Projeto de Programação Orientada a Objetos II(2021)

Universidade Estadual do Rio de Janeiro(UERJ)

- Desenvolvimento de um sistema web de uma floricultura utilizando Java e Sessions.
- Utilização de servlets e Tomcat Server.
- Implementação de front-end do sistema com Java.
- Integração com banco de dados MySQL.

Projeto de Visualização de Dados(2023)

Universidade Estadual do Rio de Janeiro(UERJ)

- Desenvolvimento de um sistema utilizando Python, para colorir e destacar um município do Rio de Janeiro.
- Manipulação de arquivo CSV e JSON.

Projeto de Programação de Dispositivos Móveis(2023)

Universidade Estadual do Rio de Janeiro(UERJ)

- Desenvolvimento de um sistema Android utilizando Java, para criar uma lista de produtos onde o usuário pode editar, incluir e excluir.
- Integração com banco de dados SQLite

Projeto Página Web(2023)

Projeto pessoal

- Desenvolvimento de sistema web utilizando JavaScript, CSS e HTML, para reprodução de vídeo e envio automático de mensagem para o whatsapp.
- Utilização do DropBox como armazenamento do vídeo.
- Página hospedada no GitHub Pages.

Projeto Web Jogo da Forca(2023)

Projeto pessoal

- Desenvolvimento de sistema web utilizando JavaScript, CSS e HTML, para simular um jogo de forca(hangman).
- A tela principal inclui 26 botões com as 26 letras do alfabeto. A cada reload da página ou a cada clique no botão de recarregar palavra, o sistema escolhe aleatoriamente uma palavra que se encontra em um par chave-valor contido no JSON do projeto. O sistema também mostra na tela o tipo da palavra(animal,comida,país e etc). O usuário pode escolher a letra que quiser, e a cada escolha de letras, o programa verifica se a letra pertence a palavra ou não. A cada erro, o programa contabiliza os erros e desenha na tela as partes do boneco da forca. Se o boneco for completado, a pessoa perde e a palavra é revelada.
- Manipulação dinâmica do DOM por meio do JavaScript
- Utilização de funções assíncronas para receber e manipular objetos JSON
- Página hospedada no GitHub Pages.
- O jogo irá receber novas atualizações com o passar do tempo.

Projeto Web POKEDEX(2023)

Projeto pessoal

- Desenvolvimento de sistema web utilizando JavaScript, CSS e HTML, para simular uma Pokedex.
- Manipulação dinâmica do DOM por meio do JavaScript.
- Cada gif,nome e ID de cada Pokémon é recebido através de uma API.
- O usuário pode pesquisar pelo Pokémon através de seu ID ou seu nome, e além disso, tem botões que permitem o usuário a passar para frente e para trás sua lista de Pokémons.

Projeto Web Color Flipper(2023)

Projeto pessoal

- Desenvolvimento de sistema web utilizando JavaScript, CSS e HTML, para simular um botão que gera cores aleatórias de acordo com a opção escolhida do usuário.
- A tela inicial consiste em um botão central e uma <nav>. A nav contém dois links, um link redireciona a pessoa para a página do gerador de cores rgb. O segundo link, redireciona para a página de um gerador de cores hexadecimais. A cada clique no botão, o sistema gera cores de acordo com a opção escolhida na nav.

Projeto Web To-Do List(2023)

Projeto pessoal

- Desenvolvimento de sistema web utilizando JavaScript, CSS e HTML, para simular uma lista To-Do(lista de afazeres). A tela inicial consiste em 3 botões, de adicionar, excluir e editar. Ao clicar no botão de editar, os afazeres existentes ficam azuis, e assim, você escolhe o afazer que deseja editar, clica nele e edita. Quando clica no botão de excluir, os afazeres existentes ficam vermelhos e você seleciona aquele que deseja excluir. Quando clica no botão de adicionar, abre uma tela para inserir o afazer que deseja e por fim, o adiciona para a tela inicial. Também há uma barra de pesquisa, onde você pesquisa uma frase específica e o sistema verifica se ela existe em algum afazer existente, no primeiro afazer que a busca for bem sucedida, este afazer vai para o topo da lista.

Projeto Web Calculadora(2023)

Projeto pessoal

- Desenvolvimento de sistema web utilizando JavaScript, CSS e HTML, para simular uma calculadora analógica, com a capacidade de operar dois números por vez, sem análise de expressão numérica.

Projeto Jogo da Velha (2024)

Projeto pessoal

- Desenvolvimento de sistema web utilizando JavaScript, CSS e HTML, para simular um jogo da velha. O usuário joga contra a IA que criei em JavaScript. Se ganhar, o sistema indica que o jogador venceu, senão, o sistema indica que a CPU venceu. Se der velha, o sistema irá indicar "Velha" na tela. A IA foi basicamente baseada em manipulações de matriz 3x3.

PORTFÓLIO PESSOAL

Neste portfólio, estão todos meus projetos em JavaScript e em outras linguagens, meus contatos, minhas informações, meu repositórios Github e etc.

[Link do Portfólio](#)

IDIOMAS

Inglês - Intermediário

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

- Python Essentials 1 – Cisco Networking Academy em colaboração com OpenEDG Python Institute (30h)
- Desenvolvimento Orientado a Objetos Utilizando a Linguagem Python –Fundação Bradesco (10h)
- Linguagem de Programação Java-Básico – Fundação Bradesco(5h)
- Linguagem de Programação Java-Avançado – Fundação Bradesco(16h)

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Conhecimento em Data Science utilizando Python, manipulando mapas e arquivos JSON e CSV.

Conhecimento em desenvolvimento de aplicações Android utilizando Java.

Conhecimento em lógica de programação e todas as estruturas de dados.

Já tive contato prévio com ReactJS