

Criando um Projeto com Interface Gráfica Utilizando a Linguagem Python

10 horas

Resumo do Curso

As aplicações, sejam em formato *mobile* ou desktop, têm grande importância em nosso cotidiano.

Por exemplo, quando acessamos uma rede social, um jogo no celular, um aplicativo da área de trabalho do computador ou, até mesmo, um site, estamos interagindo com o que chamamos de aplicativos ou *widgets*.

Hoje, os aplicativos são escritos em diferentes linguagens de programação (Java, Python, C++, C#, etc.), inclusive, às vezes, em mais de uma linguagem! Tudo isso para proporcionar uma experiência cada vez melhor aos usuários, principalmente, no que se refere ao aspecto visual.

Com a evolução tecnológica, a possibilidade de criação dessas ferramentas gráficas tornou-se cada vez mais interativa e de fácil acesso.

Neste curso, você aprenderá um pouco mais sobre classes e métodos, encapsulamento de códigos, criação de bibliotecas, desenvolvimento de aplicações e sobre a biblioteca chamada Kivy, que mostra que é possível ingressar nesse mundo de aplicações utilizando apenas uma linguagem.

Conteúdo

- Módulo 1 – O Mundo das Aplicações
- Módulo 2 – Orientação a objetos e sua importância na construção das aplicações
- Módulo 3 – Kivy