

# João Pedro Costa de Oliveira

- Bacharelado em Sistemas de Informação (Bacharelado) - 4º Período Noturno
- Cesar School
- 19 anos
- Boa Viagem Recife/PE

 (81) 99999-3288  [JoaoPedro-Costa-Oliveira](https://github.com/JoaoPedro-Costa-Oliveira)

 jpcdo@gmail.com  [João Pedro Costa de Oliveira](http://www.linkedin.com/in/jo%C3%A3o-pedro-costa-de-oliveira-1bb5912b8)

• Links:  
<https://github.com/JoaoPedro-Costa-Oliveira>

<http://www.linkedin.com/in/jo%C3%A3o-pedro-costa-de-oliveira-1bb5912b8>

## SOBRE MIM

Estudante de Sistemas de Informação com foco em desenvolvimento Back-end e Análise de Dados. Busco uma oportunidade para aplicar meus sólidos conhecimentos em lógica de programação e tecnologias como Python e SQL na criação de soluções de software eficientes e escaláveis. Sou um profissional proativo e criativo, com grande interesse em ambientes que promovam a inovação e o aprendizado contínuo, onde eu possa contribuir ativamente para projetos de impacto e crescer na carreira.

## INTERESSES

Desenvolvimento de Software Backend e Web, Análise de Dados, Análise de Sistemas, Desenvolvimento de Jogos.

## HABILIDADES TÉCNICAS

- Linguagens: Python, HTML, CSS, C, C++ JavaScript, Java, PostGreSQL, Django, Flask, BootStrap, Pandas, Numpy
- Ferramentas: Git, VS Code, WSL, Jira, Canva, Figma, Github, Trello, IAs, Microsoft 365.
- Metodologias ágeis: Scrum, Kanban

## FORMAÇÃO ACADÊMICA

**2024 - 2027 | BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO NOTURNO**  
**CESAR SCHOOL; DURAÇÃO: 3200.00 HR**  
**2023 | ENSINO MÉDIO CONCLUÍDO - COLÉGIO MOTIVO**

## FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

- Curso de Python/ Java POO/ Git Github – Curso em Vídeo (Gustavo Guanabara)
- Estrutura de Dados e Algoritmos - Hubla (Agusto Galego)
- Python Impressionador - Portal Hashtag (Lira)

## IDIOMA

- Português
- Possui inglês em nível intermediário, B1 e estou focado em alcançar a fluência por meio de testes de proficiência e prática contínua.

## EXPERIÊNCIA ACADÊMICA

### Desenvolvimento de Sistema de Gestão para Condomínio (Java & POO)

- **Situação:** Na disciplina de Projetos no terceiro período, minha equipe teve a oportunidade de trabalhar com um cliente real: a administração de um condomínio que enfrentava desafios com processos manuais, o que gerava ineficiência e risco de perda de informações.
- **Tarefa:** Como um dos desenvolvedores principais do projeto, minha tarefa foi construir as classes que representam as entidades centrais do condomínio e implementando a lógica de negócio que governa as interações entre elas.
- **Ação:** Criei Classes de Controller, DAO e View usando a arquitetura MVC, como Login, Menu, Ocorrências, Morador, Síndico e Usuário implementei as funcionalidades para cadastro, consulta e gestão completa desses indivíduos no sistema. Codifiquei classes essenciais como Reserva e Apartamento, Aplicação Prática de POO: Em todas as classes que desenvolvi, como encapsulamento, herança, polimorfismo e abstração, seguindo as melhores práticas de Orientação a Objetos. Utilizei Git e GitHub para documentar cada etapa do meu progresso com mensagens de commit claras, garantindo um histórico de contribuições transparente.
- **Resultado:** Entregamos ao cliente um sistema coeso e funcional, no qual minhas contribuições no backend foram essenciais para a operação do software. Este projeto foi fundamental para solidificar minhas habilidades em Java e Programação Orientada a Objetos, provando minha capacidade de analisar um problema, modelar uma solução e desenvolver funcionalidades complexas de forma independente.

### Desenvolvimento de Jogo Space Invaders em C

- **Situação:** Durante o segundo período, na disciplina de Programação Imperativa, minha equipe foi desafiada a desenvolver um jogo totalmente funcional em modo texto, utilizando a linguagem C com a biblioteca Cli-Lib para aplicar conceitos de programação de baixo nível e manipulação de memória.
- **Tarefa:** Como um dos desenvolvedores principais do projeto, tive a tarefa de desenvolver um jogo inspirado em Space Invaders utilizando a biblioteca CLI-lib, garantindo funcionamento adequado no ambiente Linux.
- **Ação:** Configurei e utilizei o ambiente de desenvolvimento WSL com Ubuntu para compilar, executar e depurar o código em um ambiente nativo Linux. Implementei o algoritmo para a movimentação contínua, controlando a descida e a inversão de direção da matriz de adversários. Desenvolvi a lógica de detecção de colisões entre os tiros do jogador e os inimigos, e entre os tiros inimigos e o jogador. Criei o sistema de pontuação dinâmica, que incrementava os pontos a cada inimigo destruído, controlando o fluxo completo de uma partida.
- **Resultado:** O projeto resultou em um jogo funcional e desafiador, validando meu domínio sobre os fundamentos da linguagem C. Ganhei experiência prática em manipulação de laços de repetição (loops) complexos, lógica condicional, uso de bibliotecas externas e desenvolvimento de software em ambiente Linux, uma competência essencial para a área de sistemas.

### Desenvolvimento de Quiz de Lógica (HTML, CSS e JavaScript)

- **Situação:** No segundo período, surgiu a necessidade de fazer um jogo para testar conhecimentos em lógica matemática. O objetivo era construir um quiz de lógica para testar o raciocínio dos usuários, aplicando exclusivamente as tecnologias base do front-end.
- **Tarefa:** Minha tarefa foi arquitetar e desenvolver um quiz de lógica funcional, interativo e responsivo, utilizando apenas HTML, CSS e JavaScript puro, com manipulação direta do DOM, sem o auxílio de bibliotecas ou frameworks externos.
- **Ação:** Estrutura e Semântica: Utilizei HTML5 para estruturar todo o conteúdo. Com CSS, criei um layout limpo e intuitivo. Desenvolvi estilizações para os elementos interativos, como botões e caixas de resposta, incluindo feedback visual imediato. Com JavaScript: criei um array de objetos para armazenar as perguntas, as múltiplas alternativas e a resposta correta de cada uma
- **Resultado:** O projeto resultou em um quiz web totalmente funcional. Esta experiência foi crucial para melhorar meus conhecimentos em JavaScript, gestão de estado da aplicação de forma manual e na aplicação de lógica de programação para criar interatividade. Provei minha capacidade de levar um projeto front-end do conceito à implementação, estabelecendo uma base sólida para o desenvolvimento de aplicações web mais complexas.

CRUD para o Projeto Turismo Connect (Python)

- **Situação:** No primeiro período, em um projeto, minha equipe foi desafiada a criar uma solução para catalogar e gerenciar informações sobre pontos turísticos. Para focar nos fundamentos da programação e manipulação de dados, a persistência das informações seria realizada em arquivos locais.
- **Tarefa:** Minha tarefa era aprimorar meus conhecimentos em python e ajudar a implementar um sistema CRUD (Create, Read, Update, Delete) em Python, utilizando a biblioteca Pandas para manipular os dados, que seriam armazenados e lidos a partir de um arquivo CSV.
- **Ação:** Implementei a lógica para ler o arquivo CSV, permitindo a consulta de todos os registros ou a busca por um ponto turístico específico, também unificando tudo a um so menu. Update: Codifiquei a funcionalidade que localizava um registro existente, permitia a modificação de seus campos e reescrevia o arquivo com as informações atualizadas. Atuei ativamente na organização do projeto seguindo a metodologia Scrum.
- **Resultado:** Entreguei um módulo CRUD funcional. Essa experiência foi fundamental para consolidar meu conhecimento em Python e, principalmente, na manipulação de dados com a biblioteca Pandas, uma habilidade transferível para áreas como análise de dados e backend. Além disso, a vivência com Scrum proporcionou uma base valiosa sobre trabalho em equipe, planejamento iterativo e desenvolvimento ágil.

Projeto PBL Progress (Python)

- **Situação:** Durante o segundo período, minha equipe identificou uma dificuldade comum na metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL): a falta de uma ferramenta centralizada para gerenciar tarefas e visualizar o avanço das entregas. Para solucionar essa dor, propusemos a criação do "PBL Progress", uma aplicação web dedicada ao acompanhamento de progresso em projetos.
- **Tarefa:** Como gestor do projeto, minha tarefa principal foi liderar a equipe utilizando o framework Scrum, garantindo a organização do fluxo de trabalho e a entrega contínua de valor. Também ajudei a construir o backend em Python com Django e banco de dados, onde pude aprofundar meus conhecimentos.
- **Ação:** Gestão de Projeto com Scrum: Assumi a liderança na implementação da metodologia ágil. Onde ajudava a equipe a quebrar os objetivos em tarefas claras e a definir as metas de cada ciclo. Fui o responsável por gerenciar o Product Backlog, priorizando as funcionalidades para garantir que estivéssemos sempre trabalhando naquilo que agregava mais valor ao projeto. No lado técnico implementei as rotas e a lógica em Python para criar, consultar e atualizar esses dados. Além disso, ajudei a implementação do banco de dados e nos templates do Django para exibição de dados
- **Resultado:** O projeto resultou em um protótipo funcional da aplicação web, que validou nossa solução para o problema de gestão de projetos. Minha atuação na gestão com Scrum foi fundamental para manter a equipe alinhada e produtiva, transformando ideias em um plano de ação executável. Essa experiência foi decisiva para desenvolver minhas competências em liderança de equipe e gerenciamento ágil, ao mesmo tempo que me proporcionou uma sólida experiência prática em desenvolvimento web com Python e Django e na estruturação de bancos de dados.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL/HOBBY

Projeto Horas Pro (Python, Flask, SQLite,JavaScript)

- **Situação:** Identifiquei a ineficiência e os riscos do controle de horas de estágio por planilhas, que careciam de automação, relatórios formais e uma visualização de dados clara para análise de desempenho.
- **Tarefa:** Minha tarefa foi conceber e desenvolver uma solução completa do zero, uma aplicação web de página única (SPA), para automatizar e profissionalizar o controle de horas. O objetivo era criar uma ferramenta robusta que não só registrasse os dados, mas que também oferecesse funcionalidades de análise, visualização e exportação.
- **Ação:** Utilizando Python e Flask. Desenvolvi uma API RESTful para gerenciar todas as operações de dados (CRUD). Implementei o esquema do banco de dados com SQLite, para registros de horas. Utilizei IA generativa como uma ferramenta de auxílio para acelerar a prototipagem, depurar códigos complexos e aprender a implementar novas tecnologias e melhores práticas de forma eficiente.
- **Resultado:** O projeto evoluiu de uma simples ferramenta client-side para uma aplicação web full-stack robusta e escalável. Os dados agora são persistidos de forma segura e centralizada em um banco de dados, eliminando a dependência do cache do navegador. A nova arquitetura é segura, pronta para ser implantada em um ambiente multiusuário e mantém todas as funcionalidades originais, como o dashboard interativo e a exportação de relatórios em PDF.

Projeto Extrator DAS (Python)

- **Situação:** Identifiquei um processo de trabalho manual de uma empresa, repetitivo e suscetível a erros em uma rotina financeira: a extração de dados de centenas de documentos de arrecadação (DAS) em formato PDF. Essa tarefa consumia um tempo valioso e comprometia a precisão das informações consolidadas.
- **Tarefa:** Minha tarefa foi desenvolver uma aplicação desktop completa para automatizar 100% desse fluxo. O objetivo era criar uma ferramenta intuitiva que permitisse a um usuário não técnico selecionar múltiplos arquivos PDF, extrair informações específicas (como CNPJ, vencimento e valores de tributos) e salvar os dados de forma estruturada em planilhas Excel.
- **Ação:** Utilizei Python para o backend da aplicação, empregando a biblioteca pypdf para a leitura dos PDFs e Expressões Regulares (RegEx) para a extração precisa dos dados do texto não estruturado. Usei a biblioteca pandas para organizar as informações extraídas em DataFrames, garantindo um formato limpo e padronizado para a exportação para arquivos Excel (.xlsx). Construí uma interface de usuário moderna e intuitiva com a biblioteca customtkinter. Empacotei a aplicação como um executável (.exe) utilizando PyInstaller.
- **Resultado:** O projeto resultou em uma ferramenta desktop robusta que transformou um processo de horas em uma tarefa de poucos minutos. A automação eliminou os erros de digitação manual, aumentou a produtividade da equipe e entregou uma solução profissional e de fácil distribuição, que pode ser implementada imediatamente em qualquer ambiente de trabalho.