

Algoritmos e Programação Orientada a Objetos com Swift

EAD – 50 horas

Algoritmos

1. Conceitos Iniciais
 - 1.1. Programa
 - 1.2. Variáveis e Constantes
 - 1.3. Padrões de Escrita e Nomenclaturas
 - 1.4. Tipos de Dados
 - 1.5. Comandos de Atribuição
 - 1.6. Operações Aritméticas
 - 1.7. Operações Lógicas
 - 1.8. Operadores de Comparação
2. Comandos de Decisão
 - 2.1. Comando IF
 - 2.2. Comando IF - ELSE
 - 2.3. Comando IF - ELSE IF - ELSE
 - 2.4. Comando SWITCH
3. Comandos de Repetição
 - 3.1. Comando WHILE
 - 3.2. Comando REPEAT - WHILE
 - 3.3. Comando FOR
4. Funções
 - 4.1. Parâmetros
 - 4.2. Tipos de Retorno
 - 4.3. Recursão

Introdução a Swift

1. Sintaxe Básica de Swift
 - 1.1. Hello World
 - 1.2. Comentários
 - 1.3. Variáveis e Constantes
 - 1.4. Tipagem
 - 1.5. Opcionais
 - 1.6. Operadores
 - 1.7. Comandos Condicionais
 - 1.8. Laços
2. Estruturas de Dados em Swift
 - 2.1. String
 - 2.2. Array
 - 2.3. Dicionários
 - 2.4. Enum
 - 2.5. Funções
3. Orientação a Objetos em Swift
 - 3.1. Classes e Objetos
 - 3.2. Propriedades
 - 3.3. Métodos
 - 3.4. Herança
 - 3.5. Protocolos
 - 3.6. Extensões

Orientação a Objetos

1. Conceitos Iniciais
 - 1.1. Classes
 - 1.2. Objetos
 - 1.3. Propriedades
 - 1.4. Métodos
 - 1.5. Encapsulamento
 - 1.6. Herança
 - 1.7. Polimorfismo
2. Classes
 - 2.1. Atributos
 - 2.2. Métodos
 - 2.3. Objetos
 - 2.4. Mensagens
3. Encapsulamento
4. Herança
5. Polimorfismo