



SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL
DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO



Escola Senai Prof. Dr. Euryclides de Jesus Zerbini

Av. da Saudade, 125 - Ponte Preta - Campinas

Reconhecida pela Portaria CEE nº 14/84.

CERTIFICADO

APERFEIÇOAMENTO

Fundamentos em Programação com Linguagem C#

Certificamos que **NYCHOLAS VICTOR HAYASHIDA DE OLIVEIRA**, R.G. nº **54655594-9/SP**, concluiu com aproveitamento o curso acima identificado, nos termos do inciso I, do § 2º, do artigo 39, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, com duração de ***120*** horas, no período de **11/04/2023 a 19/07/2023**.

Entidade Atendida: SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO ECONOMICO
Pelo Convênio: SECRETARIA DO DESENVOLV. ECONÔMICO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA

Campinas, 2 de fevereiro de 2024

Luciana de Paula Peres
RG 20.035.309-3/SP
Gerente Administrativo e Financeiro
Reg. 02/2001

SENAI

Ricardo Alessandro Boscolo
RG 23.081.185-1/SP
Diretor

Perfil Profissional / Conteúdo Programático
--

1. FUNDAMENTOS DE INFORMÁTICA / 1.1. Manipulação de arquivos; / 1.2. Manipulação de pastas; / 1.3. Tipos de arquivos; / 1.4. Informações do Sistema Operacional; / 1.5. Navegadores; / 1.6. Buscadores; / 1.7. Downloads;

2. LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO UTILIZANDO LINGUAGEM C# / 2.1. Introdução a lógica de programação; / 2.2. Mercado de desenvolvimento; / 2.3. Principais linguagens utilizadas no mercado; / 2.4. Configuração do ambiente de trabalho; / 2.5. Descrição das características da Linguagem; / 2.6. Demonstração dos mecanismos de compilação e execução de programas; / 2.7. Definição dos tipos primitivos existentes na linguagem; / 2.8. Declaração de variáveis e constantes; / 2.9. Operadores aritméticos; / 2.10. Operadores lógicos; / 2.11. Operadores relacionais; / 2.12. Conversões de dados; / 2.13. Estrutura de decisão; / 2.14. Laços de repetição; / 2.15. Matrizes;

3. ORIENTAÇÃO A OBJETO UTILIZANDO LINGUAGEM C# / 3.1. Introdução a orientação a objetos; / 3.2. Classes, atributos e métodos; / 3.3. Objetos; / 3.4. Encapsulamento; / 3.5. Modificadores de acesso; / 3.6. Herança; / 3.7. Método Construtor; / 3.8. Polimorfismo; / 3.9. Sobrecarga de métodos; / 3.10. Sobrescrita de métodos; / 3.11. Abstração; / 3.12. Classe Abstrata; / 3.13. Método Abstrato; / 3.14. Interface