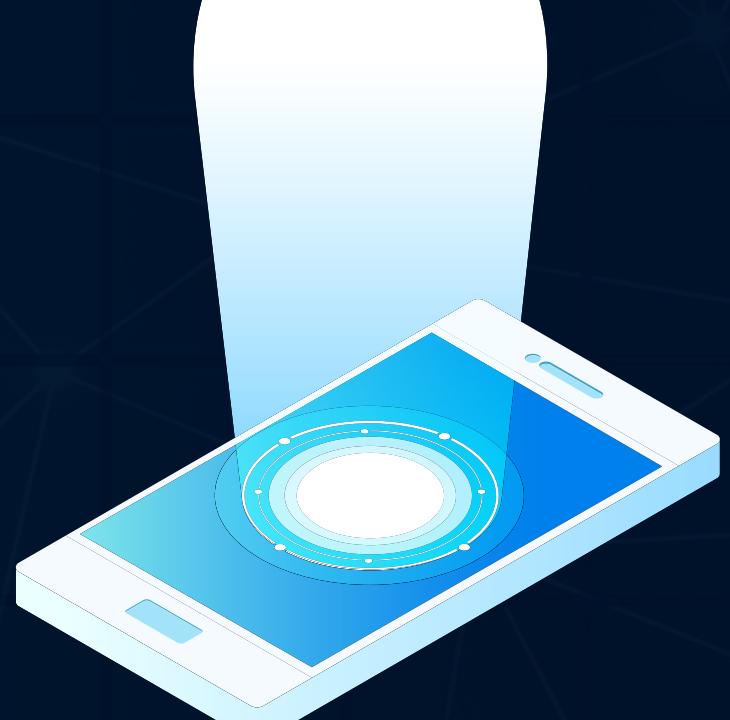


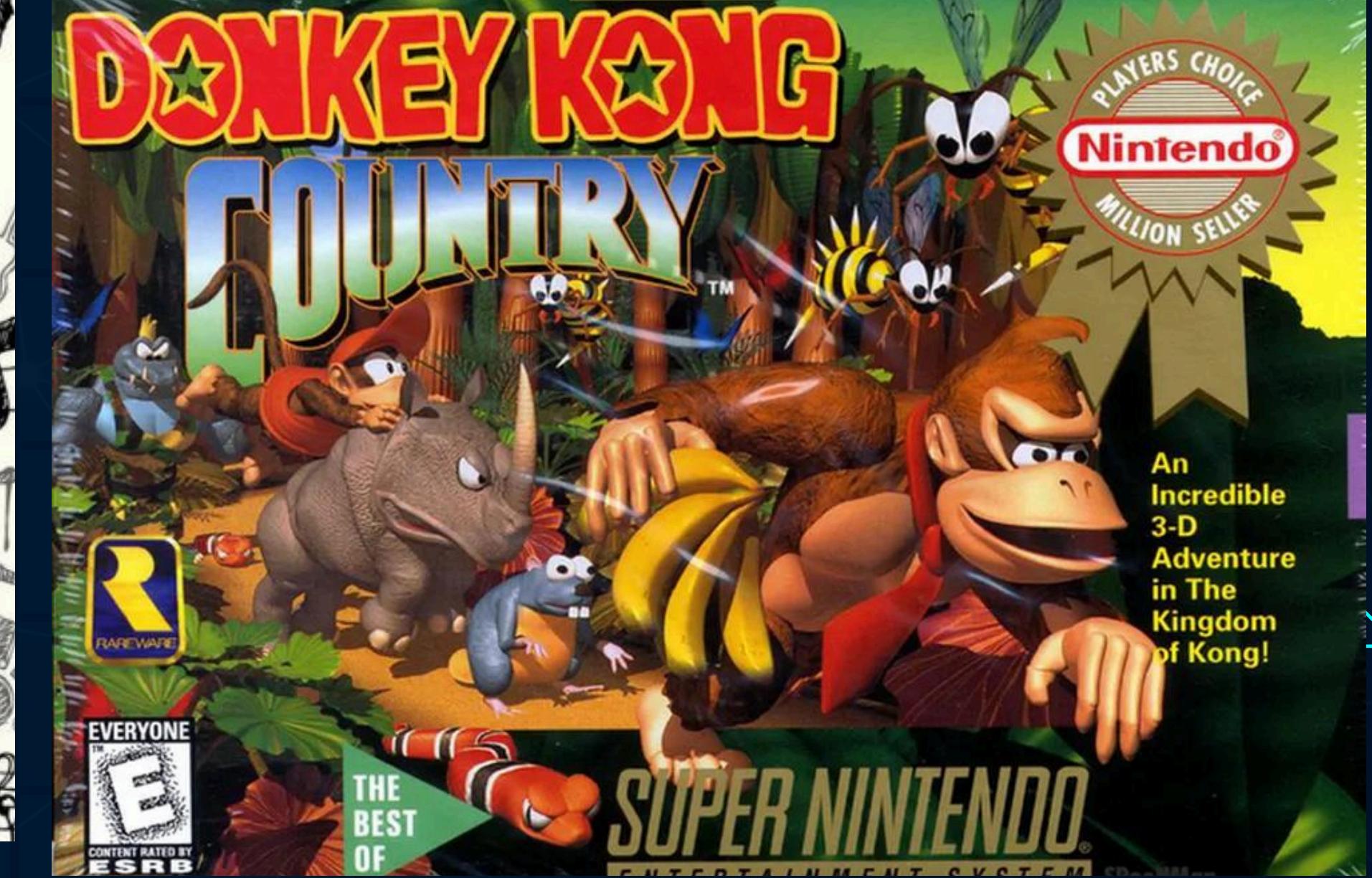
OLA SOU PAULO RICARDO SILVA OLIVEIRA
SUPERVISOR EAD NA ESCOLA DO FUTURO RAUL
BRANDÃO DE CASTRO
POSSO GRADUAÇÃO EM REDES DE
COMPUTADORES PELA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE
GOIAS UEG. ESTOU CURSANDO GESTÃO DA
TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO PELA UNICESUMAR
CENTRO UNIVERSITARIO DE MARINGA, E COMEÇAREI
EM SETEMBRO POS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DE
DADOS



SOU NASCIDO E CRIADO EM
MINEIROS-GO.

Sou casado a 5 anos





ACESSO A PLATAFORMA

LINK DA PLATAFORMA:
HTTPS://WWW.EAD.GO.GOV.BR/MOODLE_02/L
OGIN/INDEX.PHP

Escola do Futuro de Goiás

Identificação de usuário

Senha

Lembrar identificação de usuário

Acessar

Esqueceu o seu usuário ou senha?

O uso de Cookies deve ser permitido no seu navegador



Esta é a sua primeira vez aqui?

Veja como realizar o seu primeiro acesso ao AVEA - Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem das Escolas do Futuro de Goiás

Clique na opção:

Identificação de usuário e digite o número do seu CPF, sem espaços, sem pontos e sem traço. Assim-->**12345678900**

Senha: digite o número do seu CPF, sem espaços, sem pontos e sem traço. Assim-->**12345678900**

Caso encontre dificuldades de acessar o Moodle consulte o administrador do seu grupo de WhatsApp do seu curso para que ele realize a recuperação de seu acesso.

Após o login - Acesse os seus cursos utilizando o menu de navegação a esquerda da tela ou o bloco "Resumo dos cursos" no centro da tela.

Caso queira fazer algum curso ofertado pela Escola do Futuro de Goiás, você deve acessar o site: <https://efg.org.br/> **clicar no menu-->cursos, ler o edital e escolher a EFG mais próxima da sua residência.**

Pressione a tecla "Prtscn" no seu teclado para capturar a tela

Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Painel

ead.go.gov.br/moodle_02/my/

mail YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Mód... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

Escola do Futuro de Goiás Site Redes Sociais GUILHERME ALVES DIAS COSTA

avegação

Painel

- Página inicial do site
- > Escola do Futuro de Goiás
- Meus cursos
- > Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC

Verifique suas notas no SIGA-Aluno
Clique aqui.

Resumo dos cursos

Todos (exceto removidos da visualização)

DESENVOLVIMENTO WEB E MOBILE

Cursos Técnicos EaD 2024

Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC

0% completo

Você acessou como GUILHERME ALVES DIAS COSTA (Sair)
[Página inicial](#)

Copyright © 2023 Sistema de Suporte Moodle NEaD - Coordenação Pedagógica e Gestão Moodle NEaD (EFG) - All rights reserved.

Icons: Home, Moodle, Chat, File, Print, Refresh, Help, User, Logout.

M Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Curso: Técnico Desenvolvimento +

ead.go.gov.br/moodle_02/course/view.php?id=84

YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Mód... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

Guilherme Alves Dias Costa

Escola do Futuro de Goiás Site Redes Sociais

avariação

Painel

Página inicial do site

> Escola do Futuro de Goiás

Meus cursos

▼ Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC

> Participantes

Emblemas

Competências

Notas

> Curso Técnico em Desenvolvimento Web e Mobile - 14...

> E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/...

O progresso de Conclusão

AGORA

ver o mouse sobre a barra ou clicar nela para informações

Acesse suas notas no SIGA Aluno.

Clique aqui.

>>[Manual do SIGA-Aluno](#)

Curso Técnico em Desenvolvimento Web e Mobile - 1440 horas

O que você vai aprender neste curso



- Lógica de Programação
- Desenvolvedor Python (básico e intermediário)
- Sistemas de computação
- Programação orientada a objetos
- Fundamentos da matemática discreta
- Introdução ao Desenvolvimento Web
- Design de páginas Web
- Linguagem Javascript para Web
- Criação e edição multimídia
- Frameworks para web Font-end
- Projeto prático web front-end
- Programação Web Back-end
- Banco de dados relacionais
- Banco de dados não relacionais
- Redes de computadores
- Máquinas virtuais e containers
- Arquiteturas de sistemas back-end
- Engenharia de software
- Projeto de software
- Análise de requisitos de software
- Gestão e configuração de software
- Teste de software
- Métodos ágeis de desenvolvimento
- Desenvolvimento android
- Desenvolvimento IoS
- Prática de desenvolvimento Android
- Prática de desenvolvimento IoS
- Segurança para sistemas Mobile
- Desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis

Ícones: Canva, Lógica de Programa..., Untitled0.ipynb - Co..., Fundação Cesgranrio, Painel, Learn to Code — Fo...

Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Curso: Técnico Desenvolvimento +

ead.go.gov.br/moodle_02/course/view.php?id=84

Gmail YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Mód... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

ola do Futuro de Goiás Site Redes Sociais ▾ GUILHERME ALVES DIAS COSTA

Segurança para sistemas Mobile
Desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis

Início 01/04/2024 e Término 13/12/2025

 Plano de Curso

O Plano de Curso é um instrumento de trabalho que possui o objetivo de referenciar os conteúdos, as metodologias, os procedimentos e as técnicas a serem utilizadas no processo de ensino-aprendizagem. É importante que você faça a leitura para conhecer os assuntos que serão abordados no seu curso.

 TDWM.Repositório dos Cadernos Didáticos

Esse material que foi produzido para o seu uso, cada caderno foi compilado e organizado em textos e explicações distribuídos para auxiliar no seu processo de aprendizado e facilitar a assimilação dos conteúdos. Para isso, escolha o material respectivo ao componente curricular em vigência e faça o download.

 Videoaulas de Ambientação em EaD

Antes de iniciar os estudos dos componentes curriculares você pode acessar aqui a apresentação dos recursos que utilizaremos durante todo o curso
Aproveite bastante!

 E1-Programação de Comput...
Lógica de Programação

Bluetooth

Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Curso: Técnico Desenvolvimento X

ead.go.gov.br/moodle_02/course/view.php?id=84#section-0

YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Mód... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

GUILHERME ALVES DIAS COSTA

E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/2023 a 15/04/2023

Instruções, dicas e informações

Como funciona esse curso

Cadernos didáticos

Semana 1 e 2 - 01/04/2024 a 13/04/2024

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO.

Aulas da Semana 1

Aulas da Semana 2

E1-Fórum 1

E1-Trabalho 1

Aberto: terça, 2 Abr 2024, 11:20
Vencimento: quarta, 10 Abr 2024, 11:20

Aulas da Semana 3

Aulas da Semana 4

Marcação de conteúdo

Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC

Painel / Meus cursos / Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC / E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/... / Como funciona esse curso

Navegação

- > Painel
 - [Página inicial do site](#)
 - > Escola do Futuro de Goiás
 - ▼ Meus cursos
 - ▼ Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC
 - > Participantes
 - Emblemas
 - Competências
 - Notas
 - > Curso Técnico em Desenvolvimento Web e Mobile - 14...
 - ▼ E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/...
 - Como funciona esse curso**
 - Cadernos didáticos
 - Aulas da Semana 1
 - Aulas da Semana 2
 - E1-Fórum 1
 - E1-Trabalho 1
 - Aulas da Semana 3
 - Aulas da Semana 4
 - E1-RECUPERAÇÃO 2
 - Aulas da Semana 5
 - Aulas da Semana 6
 - Aulas da Semana 7
 - Aulas da Semana 8
 - E1-RECUPERAÇÃO 4
 - Aulas da Semana 9
 - Aulas da Semana 10

Como funciona esse curso

[Marcar como feito](#)

Lógica de Programação (40h) – 12 semanas

- Aula semana 1. Introdução a algoritmos.**
- Aula semana 2. Sistemas de numeração.**
- Aula semana 3. Conceitos de interpretadores e de compiladores.**
- Aula semana 4. Tipos de dados;**
- Aula semana 5. Constantes e variáveis;**
- Aula semana 6. Entrada e saída de dados;**

- Aula semana 7. estruturas de controle;
- Aula semana 8. vetores, matrizes e arrays multidimensionais;
- Aula semana 9. modularização;
- Aula semana 10. tipos compostos e estruturas de dados;
- Aula semana 11. recursividade; arquivos;
- Aula semana 12. construção de bibliotecas.

Desenvolvedor Python: Nível Básico (40h) 6 semanas

- Aula semana 1. IDE.
- Aula semana 2. Estrutura de codificação.
- Aula semana 3. Tipos primitivos, constantes e variáveis.
- Aula semana 4. Operadores.
- Aula semana 5. Estruturas de controle.
- Aula semana 6. Tuplas e listas. Modularização.

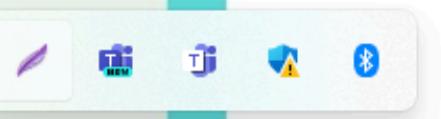
Desenvolvedor Python: Nível Intermediário (40h) 6 semanas

- Aula semana 7. Dados Estruturados.**
- Aula semana 8. Arrays. Dicionários.**
- Aula semana 9. Manipulação de Arquivos.**
- Aula semana 10. Construção de Bibliotecas e Módulos.**
- Aula semana 11. Debugging.**
- Aula semana 12. Bibliotecas gráficas. Documentação.**

Fundamentos de Matemática Discreta (40h) 12 semanas

- Aula semana 1. Álgebra Booleana.
- Aula semana 2. Álgebra Booleana.
- Aula semana 3. Conjuntos;
- Aula semana 4. Conjuntos;
- Aula semana 5. Combinatória;
- Aula semana 6. Combinatória;

- Aula semana 7. Funções.**
- Aula semana 8. Funções.**
- Aula semana 9. Funções.**
- Aula semana 10. Grafos: Conceitos e aplicações.**
- Aula semana 11. Grafos: Conceitos e aplicações.**
- Aula semana 12. Grafos: Conceitos e aplicações.**



Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Curso: Técnico Desenvolvimento X

ead.go.gov.br/moodle_02/course/view.php?id=84#section-0

YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Mód... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

GUILHERME ALVES DIAS COSTA

E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/2023 a 15/04/2023

Instruções, dicas e informações

Como funciona esse curso

Cadernos didáticos

Semana 1 e 2 - 01/04/2024 a 13/04/2024

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO.

Aulas da Semana 1

Aulas da Semana 2

E1-Fórum 1

E1-Trabalho 1

Aberto: terça, 2 Abr 2024, 11:20
Vencimento: quarta, 10 Abr 2024, 11:20

Aulas da Semana 3

Aulas da Semana 4

Marcação de conteúdo

Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC

cainel / Meus cursos / Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC / E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/... / Cadernos didáticos

Cadernos didáticos

[Marcar como feito](#)

-  C1-Lógica de Programação.pdf
 -  C2-Desenvolvedor de Python Básico.pdf
 -  C3-Desenvolvedor de Python Intermediário.pdf
 -  C4-Sistemas de Computação - EFG-2.pdf
 -  C5-Programação Orientada a Objetos_EFG-2 (1).pdf
 -  C6.Fundamentos da Matemática Discreta.pdf

→ Como funciona esse curso

quir para...

Aulas da Semana 1 ►



Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Curso: Técnico Desenvolvimento X

→ C ead.go.gov.br/moodle_02/course/view.php?id=84#section-0

mail YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Mód... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

Redes Sociais GUILHERME ALVES DIAS COSTA

E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/2023 a 15/04/2023

Instruções, dicas e informações

Como funciona esse curso

Cadernos didáticos

Semana 1 e 2 - 01/04/2024 a 13/04/2024

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO.

Aulas da Semana 1

Aulas da Semana 2

E1-Fórum 1

E1-Trabalho 1

Aberto: terça, 2 Abr 2024, 11:20
Vencimento: quarta, 10 Abr 2024, 11:20

Aulas da Semana 3

Aulas da Semana 4

Marcação de conteúdo

Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC

Painel / Meus cursos / Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC / E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/2024... / Aulas da Semana 1

Indice

- Aula 1 - Lógica de Programação
 - Introdução a algoritmos
 - Exemplo de algoritmo - Passo a passo..
 - Fluxogramas
 - Aula 2 - Python básico
 - Python IDE

Navegação

- Painel
- Página inicial do site
- Escola do Futuro de Goiás
- Meus cursos
 - Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC
 - Participantes
 - Emblemas
 - Competências
 - Notas
 - Curso Técnico em Desenvolvimento Web e Mobile - 14...
 - E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/2024...
 - Como funciona esse curso
 - Cadernos didáticos
 - Aulas da Semana 1
 - Aulas da Semana 2
 - E1-Fórum 1
 - E1-Trabalho 1

Aulas da Semana 1

[Marcar como feito](#)

1. Aula 1 - Lógica de Programação

Vídeo sobre introdução a lógica de programação.



INTRODUÇÃO A LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO



Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Aulas da Semana 1: Aula 1 - Lógica de Programação +

ead.go.gov.br/moodle_02/mod/book/view.php?id=10779

Gmail YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Módulo... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

Escola do Futuro de Goiás Site Redes Sociais GUILHERME ALVES DIAS COSTA

INTRODUÇÃO A LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

A lógica de programação é uma técnica utilizada para desenvolver algoritmos e escrever códigos de computador.

O QUE É LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

A lógica de programação é a base da programação de computadores. É o conjunto de técnicas e princípios que permitem ao programador criar algoritmos para resolver problemas e automatizar tarefas. É uma habilidade importante para qualquer pessoa interessada em programação, pois permite que os programadores criem soluções eficientes e eficazes.

Algoritmos

A lógica de programação é baseada em algoritmos, que

Computadores(240horas) de 23/01/2024

- Como funciona esse curso
- Cadernos didáticos
- Aulas da Semana 1**
- Aulas da Semana 2
- E1-Fórum 1
- E1-Trabalho 1
- Aulas da Semana 3
- Aulas da Semana 4
- E1-RECUPERAÇÃO 2
- Aulas da Semana 5
- Aulas da Semana 6
- Aulas da Semana 7
- Aulas da Semana 8
- E1-RECUPERAÇÃO 4
- Aulas da Semana 9
- Aulas da Semana 10
- E1-RECUPERAÇÃO 5
- Aulas da Semana 11
- Aulas da Semana 12
- E1-RECUPERAÇÃO 6

Administração

- Administração de livros
- Imprimir o livro todo
- Imprimir este capítulo



Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Curso: Técnico Desenvolvimento X

ead.go.gov.br/moodle_02/course/view.php?id=84#section-0

YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Mód... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

GUILHERME ALVES DIAS COSTA

E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/2023 a 15/04/2023

Instruções, dicas e informações

Como funciona esse curso

Cadernos didáticos

Semana 1 e 2 - 01/04/2024 a 13/04/2024

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO.

Aulas da Semana 1

Aulas da Semana 2

E1-Fórum 1

E1-Trabalho 1

Aberto: terça, 2 Abr 2024, 11:20
Vencimento: quarta, 10 Abr 2024, 11:20

Aulas da Semana 3

Aulas da Semana 4

Marcação de conteúdo

Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC

Painel / Meus cursos / Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC / E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/... / E1-Fórum 1

Buscar no fórum

Navegação

Painel

- [Página inicial do site](#)
- [Escola do Futuro de Goiás](#)
- [Meus cursos](#)
 - [Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC](#)
 - [Participantes](#)
 - [Emblemas](#)
 - [Competências](#)
 - [Notas](#)
 - [Curso Técnico em Desenvolvimento Web e Mobile - 14...](#)
 - [E1-Programação de Computadores\(240horas\) de 23/01/...](#)
 - [Como funciona esse curso](#)
 - [Cadernos didáticos](#)
 - [Aulas da Semana 1](#)
 - [Aulas da Semana 2](#)
 - [E1-Fórum 1](#)
 - [E1-Trabalho 1](#)
 - [Aulas da Semana 3](#)
 - [Aulas da Semana 4](#)
 - [E1-RECUPERAÇÃO 2](#)
 - [Aulas da Semana 5](#)
 - [Aulas da Semana 6](#)
 - [Aulas da Semana 7](#)
 - [Aulas da Semana 8](#)
 - [E1-RECUPERAÇÃO 4](#)
 - [Aulas da Semana 9](#)

E1-Fórum 1

[Marcar como feito](#)

Grupos separados: TEC-RBC-DWB-EAD-I1-2024.1

[Acrescentar um novo tópico de discussão](#)

Tópico	Grupo	Autor	Última mensagem	Comentários
Lógica de Programação		 Paulo Ricardo Sil... 2 Abr 2024	 Paulo Ricardo Sil... 2 Abr 2024	0

[Aulas da Semana 2](#)

[Seguir para...](#)

[E1-Trabalho 1](#)



E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/2023 a 15/04/2023

Marcar como feito

 Como funciona esse curso

[Marcar como feito](#)

 Cadernos didáticos

[Marcar como feito](#)

Semana 1 e 2 - 01/04/2024 a 13/04/2024

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO.

[Marcar como feito](#)

 Aulas da Semana 1

[Marcar como feito](#)

Aulas da Semana 2

Mémoires romanesques

4

Page 5

1

Al-Jabbar - 3 Al

Aberto: terça, 2 Abr 2024, 11:20

Vencimento: quarta, 10 Abr 2024, 11:20

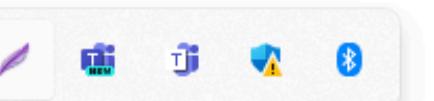
[Marcar como feito](#)

 Aulas da Semana 3

[Marcar como feito](#)

 Aulas da Semana 4

[Marcar como feito](#)



Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC

Painel / Meus cursos / Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC / E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/... / E1-Trabalho 1

Navegação

- Painel
- [Página inicial do site](#)
- [Escola do Futuro de Goiás](#)
- Meus cursos
 - Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC
 - Participantes
 - Emblemas
 - Competências
 - Notas
 - Curso Técnico em Desenvolvimento Web e Mobile - 14...
 - E1-Programação de Computadores(240horas) de 23/01/...
 - Como funciona esse curso
 - Cadernos didáticos
 - Aulas da Semana 1
 - Aulas da Semana 2
 - E1-Fórum 1
 - E1-Trabalho 1**
 - Aulas da Semana 3
 - Aulas da Semana 4
 - E1-RECUPERAÇÃO 2
 - Aulas da Semana 5
 - Aulas da Semana 6
 - Aulas da Semana 7
 - Aulas da Semana 8
 - E1-RECUPERAÇÃO 4
 - Aulas da Semana 9
 - Aulas da Semana 10

E1-Trabalho 1

Aberto: terça, 2 Abr 2024, 11:20

Vencimento: quarta, 10 Abr 2024, 11:20

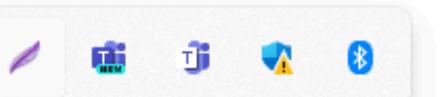
[Marcar como feito](#)

Tarefa

Faça um algoritmo (descreva os passos) para realizar as seguintes tarefas:

1 - Uma receita de bolo;

2 - Colocar ração para o cachorro.



Caixa de entrada (3) - tim.paulo X Técnico Desenvolvimento Web +

ead.go.gov.br/moodle_02/mod/assign/view.php?id=10782

Gmail YouTube FUNAPE - Fundação... Escola do Futuro de... Bem Vindo ao Mód... Home Cursos | Jornada do... Curso de Python Gr... Início - Canva Lógica de Programa... Untitled0.ipynb - Co... Fundação Cesgranrio Painel Learn to Code — Fo...

ola do Futuro de Goiás Site Redes Sociais ▾ GUILHERME ALVES DIAS COSTA

E1-RECUPERAÇÃO 4
Aulas da Semana 9
Aulas da Semana 10
E1-RECUPERAÇÃO 5
Aulas da Semana 11
Aulas da Semana 12
E1-RECUPERAÇÃO 6

Status de envio

Status de envio	Nenhuma tentativa
Status da avaliação	Não há notas
Tempo restante	5 dias 2 horas
Última modificação	-
Comentários sobre o envio	Comentários (0)

[Adicionar envio](#)

Você ainda não fez um envio.

◀ E1-Fórum 1 [Seguir para...](#) Aulas da Semana 3 ▶

Você acessou como [GUILHERME ALVES DIAS COSTA](#) (Sair)
Técnico Desenvolvimento Web e Mobile-2024.1-RBC
Copyright © 2023 Sistema de Suporte Moodle NEaD - Coordenação Pedagógica e Gestão Moodle NEaD (EFG) - All rights reserved.

DESENVOLVIMENTO WEB E MOBILE



O curso de Desenvolvimento Web e Mobile é composto por 6 qualificação.

- Programação de Computadores 240 h
- Desenvolvimento Web Front-end 240 h
- Desenvolvimento Web Brack-end 240 h
- Auxiliar de Processo de Software 240 h
- Desenvolvimento Mobile 240 h
- Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) 240 h

Programação de Computador

- Lógica de Programação 40h
- Desenvolvedor Python: Nível Básico 40 h
- Desenvolvedor Python: Nível Intermediário 40h
- Fundamentos de Matemática Discreta 40h
- Sistema de Computadores 40h
- Programação Orientada a Objetos 40h



O Que é Lógica de Programação?



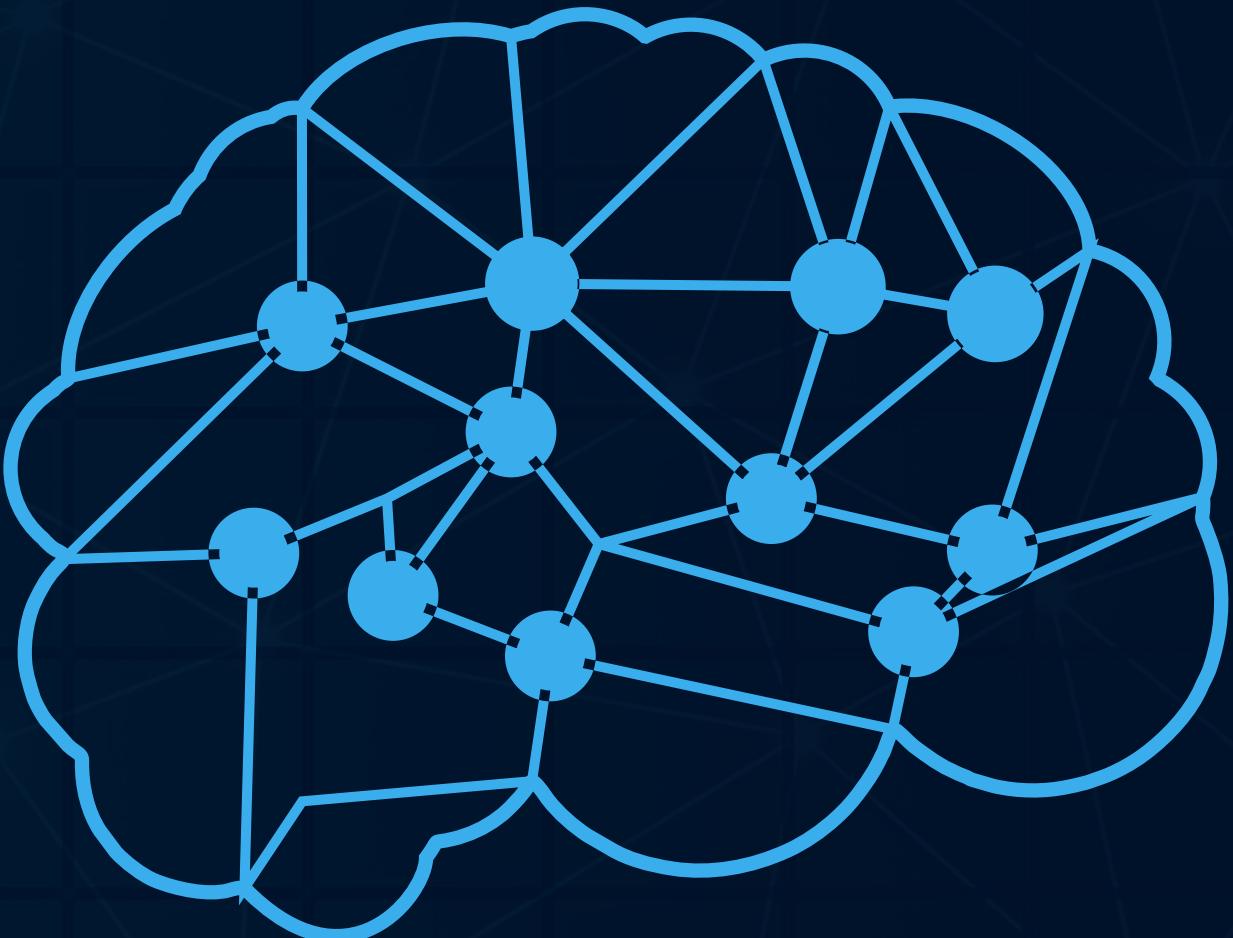
É a capacidade de pensar de forma estruturada e organizada para resolver problemas utilizando algoritmos, é a base fundamental para desenvolvimento de software, pois envolve a habilidade de formular passos sequências e lógico para atingir um objetivo específico.



LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

A lógica de programação é uma habilidade fundamental para qualquer programador, independentemente da linguagem de programação que esteja sendo utilizada. Ela se refere à capacidade de desenvolver algoritmos eficientes e eficazes para resolver problemas computacionais.

Em termos simples, a lógica de programação envolve a capacidade de pensar de forma estruturada e lógica para decompor um problema complexo em passos menores e mais gerenciáveis. Isso inclui:



LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Análise de Problemas: Capacidade de compreender completamente o problema que está sendo enfrentado e identificar as principais questões a serem resolvidas.

Decomposição de Problemas: Habilidade de dividir um problema complexo em subproblemas menores e mais gerenciáveis. Isso envolve identificar as etapas necessárias para resolver o problema principal.

Algoritmos e Sequências Lógicas: Desenvolver algoritmos eficientes que descrevem a sequência lógica de passos necessários para resolver cada subproblema.

Estruturas de Controle: Compreender e aplicar estruturas de controle, como loops (iterações) e condicionais, para controlar o fluxo de execução do programa com base nas condições dadas.

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Pensamento Abstrato: Capacidade de pensar de forma abstrata e representar problemas de uma maneira que possa ser entendida e resolvida por um computador.

Resolução de Problemas: Capacidade de aplicar os princípios de lógica de programação para resolver eficazmente problemas computacionais, implementando algoritmos em uma linguagem de programação específica.

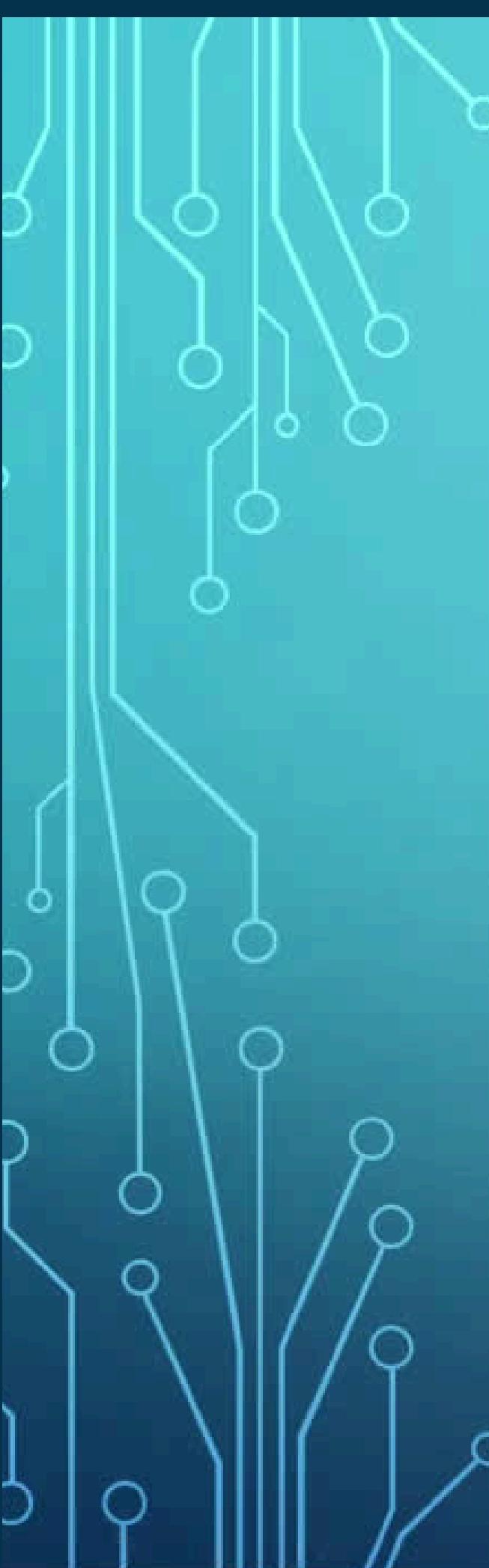
A lógica de programação é a capacidade de pensar de maneira lógica e estruturada para resolver problemas computacionais, desenvolvendo algoritmos eficientes e eficazes. É uma habilidade essencial para programadores em qualquer domínio, desde o desenvolvimento de software até a ciência de dados e a engenharia de sistemas.



A lógica de programação não está atrelada a uma linguagem de programação específica, mas sim aos conceitos gerais de organização, controle de fluxo , estruturas de dados e algoritmos. Ter uma Boa compreensão de lógica de programação permite que os programadores construam soluções eficientes e elegantes para uma variedade de problemas.

RESUMINDO A LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO É FUNDAMENTAL PARA QUEM QUER SER PROGRAMADOR. PORQUE ELA AJUDA A DESENVOLVER ALGORITMOS CLAROS E EFICIENTES, RESULTANDO EM PROGRAMAS MAIS COMPREENSIVOS E MENOS PROPENSOS A ERRO.

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO



LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

HISTÓRIA, CURIOSIDADES E MERCADO.

PROF. DR. RICARDO MAROQUIO

O que é
algoritmo





É uma sequência finita e ordenada de instruções bem definidas e não ambíguas que conduzem á resolução de um problema específico ou à execução de uma tarefa. Em termos mais simples, um algoritmo é um conjunto de passos claros e precisos que devem ser seguidos para realizar uma determinada operação ou resolver um problema.

CARACTERÍSTICAS CHAVE DE UM ALGORITMO



Precisão: Cada passo do algoritmo deve ser claramente definido e sem ambiguidades.



Finitude: O algoritmo deve ser composto por um número finito de instruções. Ou seja, ele deve ter um ponto final.



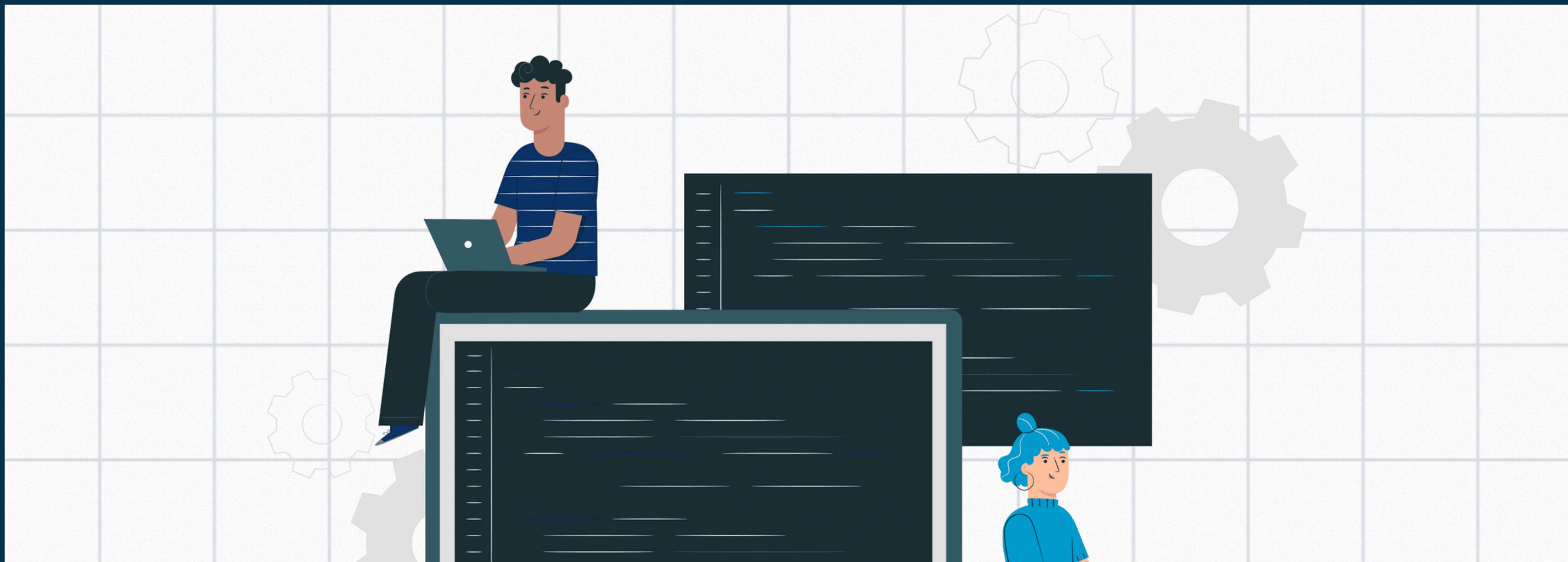
Eficiência: Um bom algoritmo deve ser eficiente, o que significa que deve resolver o problema em um tempo e espaço razoáveis.



Determinismo: Cada vez que o algoritmo é executado com os mesmos dados de entrada, ele produzirá o mesmo resultado.

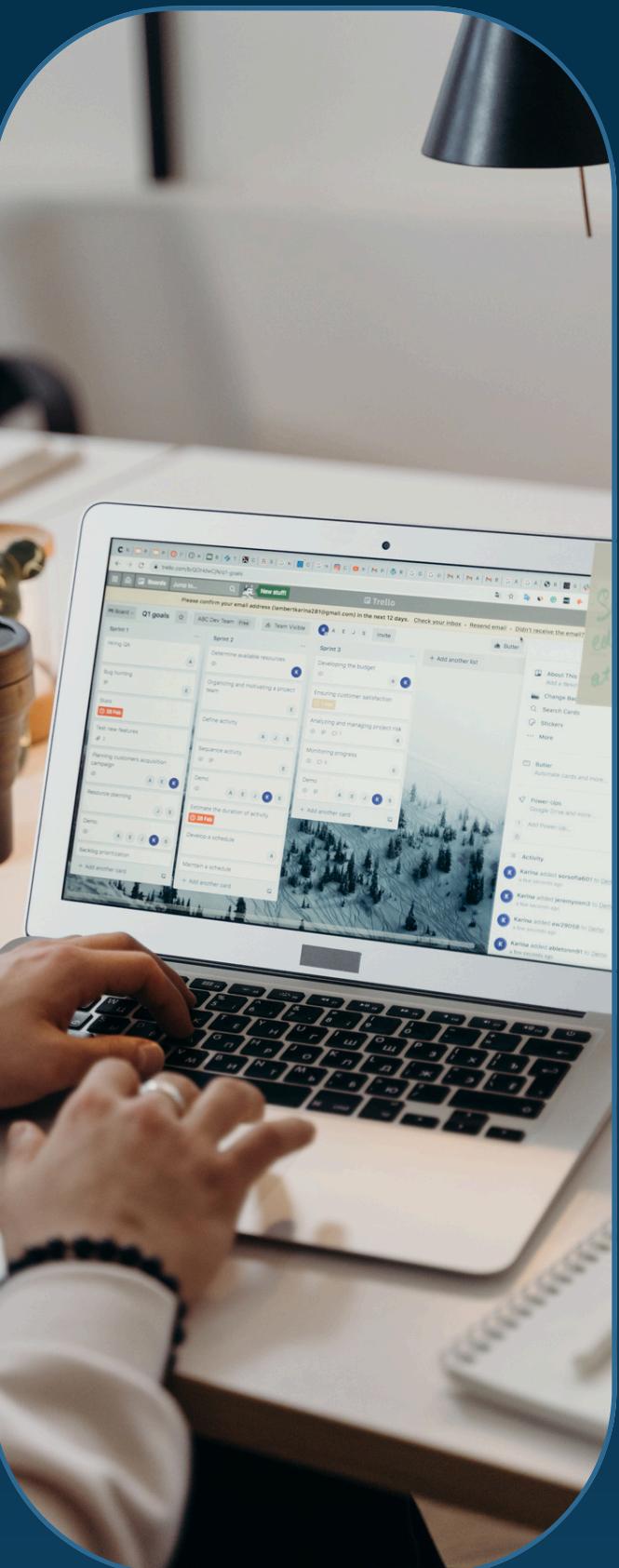


Os algoritmos são usados em muitos contexto, não apenas na programação de computadores mas também em matemática, ciência da computação, engenharia, economia e muitas outras áreas. Eles fornecem uma abordagem sistemática para resolver problemas e são fundamentais para o desenvolvimento de software.





Resumindo os algoritmos são a Base de muitas atividades computacionais e Não computacionais , proporcionando uma maneira estruturada e eficiente de resolver problemas e realizar tarefas.



EXEMPLO

Algoritmo para fazer café

- 1 Pegar uma vasilha com água
 - 2 Levar ao fogo até ferver
 - 3 Acrescentar o açúcar na água
 - 4 Pegar o Bule e o coador
 - 5 Colocar pó na medida desejada no coador
 - 6 Despejar água fervente No coador
 - 7 Após coar todo o café, retirar o coador
 - 8 Pegar uma caneca para café
 - 9 Despejar o café Na caneca
 - 10 Beber o café
- Fim Algoritmo**



Nota- se que no exemplo acima descrevemos o passo a passo de como fazer café. No exemplo montamos um algoritmo para fazer café, escrevemos ele de forma estruturada e lógica.



Algoritmo soma notas de 3 alunos e mostrar média deles
// definição de variáveis
Aluno 1, Aluno 2, Aluno 3 : número real
SomaNotas : número real
Media : número real
// entrada da notas dos alunos
Ler Aluno 1
Ler Aluno 2
Ler Aluno 3
// Somar as notas de alunos
SomaNotas = Aluno 1+Aluno 2+Aluno 3
// Calcular media
Media = SomaNota/3
// exibir media
escrever " A média das notas do aluno é:", Media



Aluno 1, Aluno 2 Aluno 3: são as variáveis que armazena notas dos três alunos.

SomaNota: é uma variável utilizada para calcular a soma das notas dos três alunos.

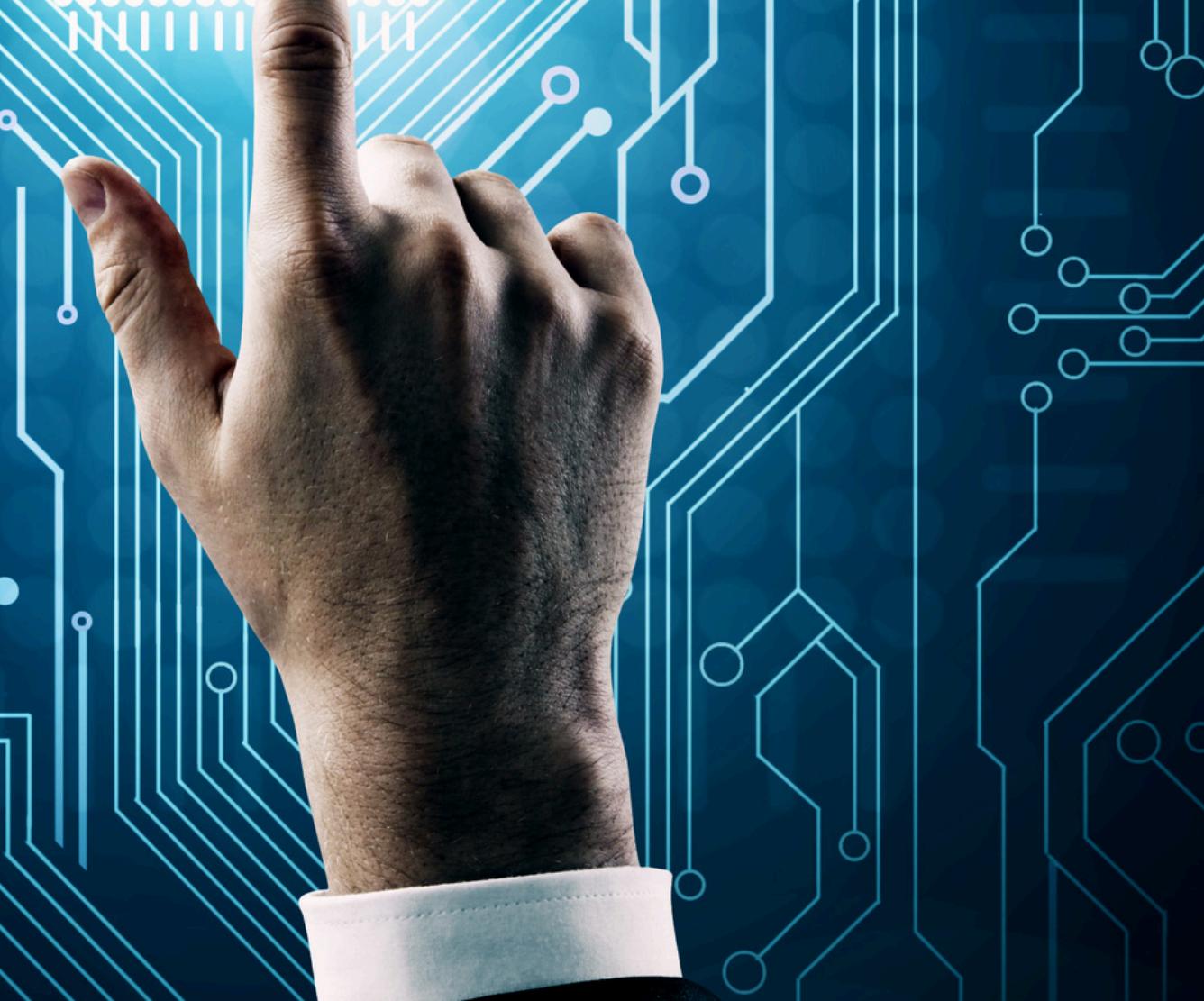
Média: é a variável que armazena o resultado da média de notas.

Ler: é uma função fictícia que representa a entrada de dados.

escrever: é uma função fictícia que representa a saída de dados



ALGORITMO SOMAR DOIS NÚMEROS E VERIFICAR SE É PAR OU IMPAR



// Definição das variáveis

n1 , n2, Soma: números inteiros

// Entrada dos números a ser somados

Ler n1

Ler n2

// Somar os dois números

Soma = n1 + n2

// Verificar se o resultado da soma é par ou ímpar

Se

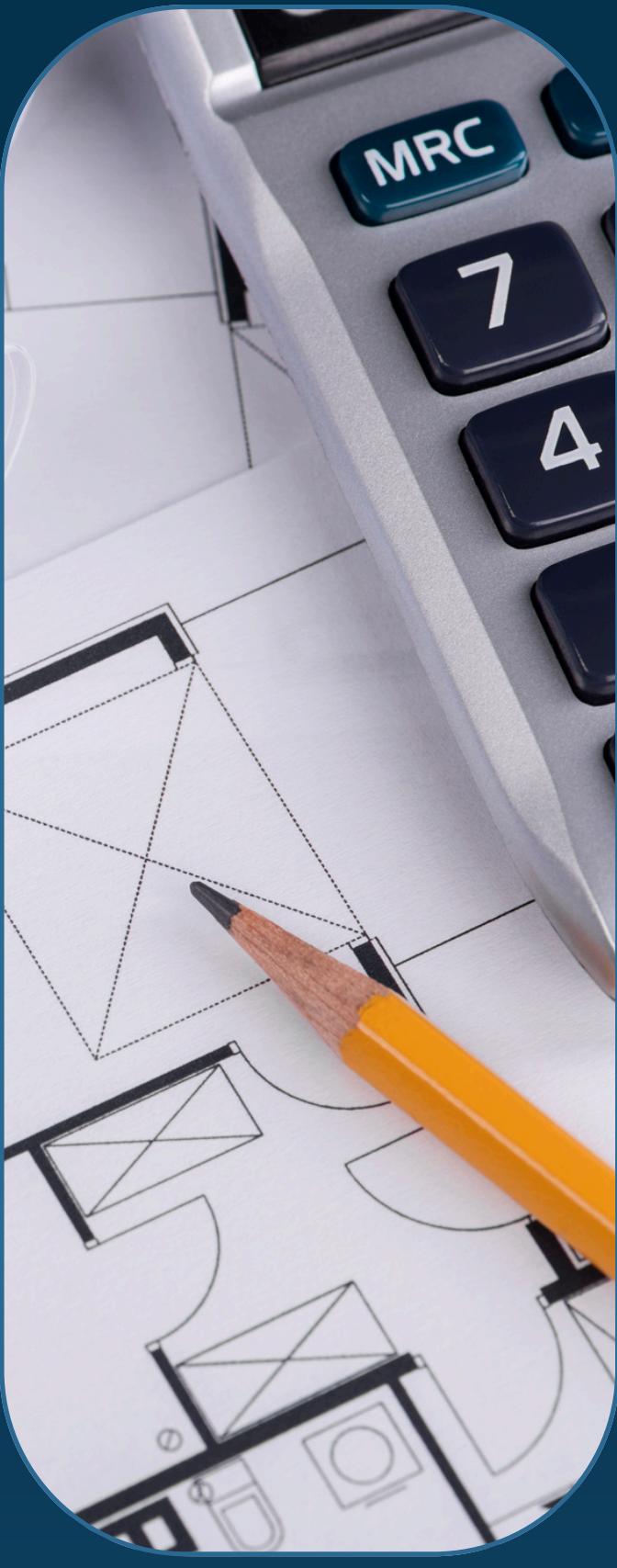
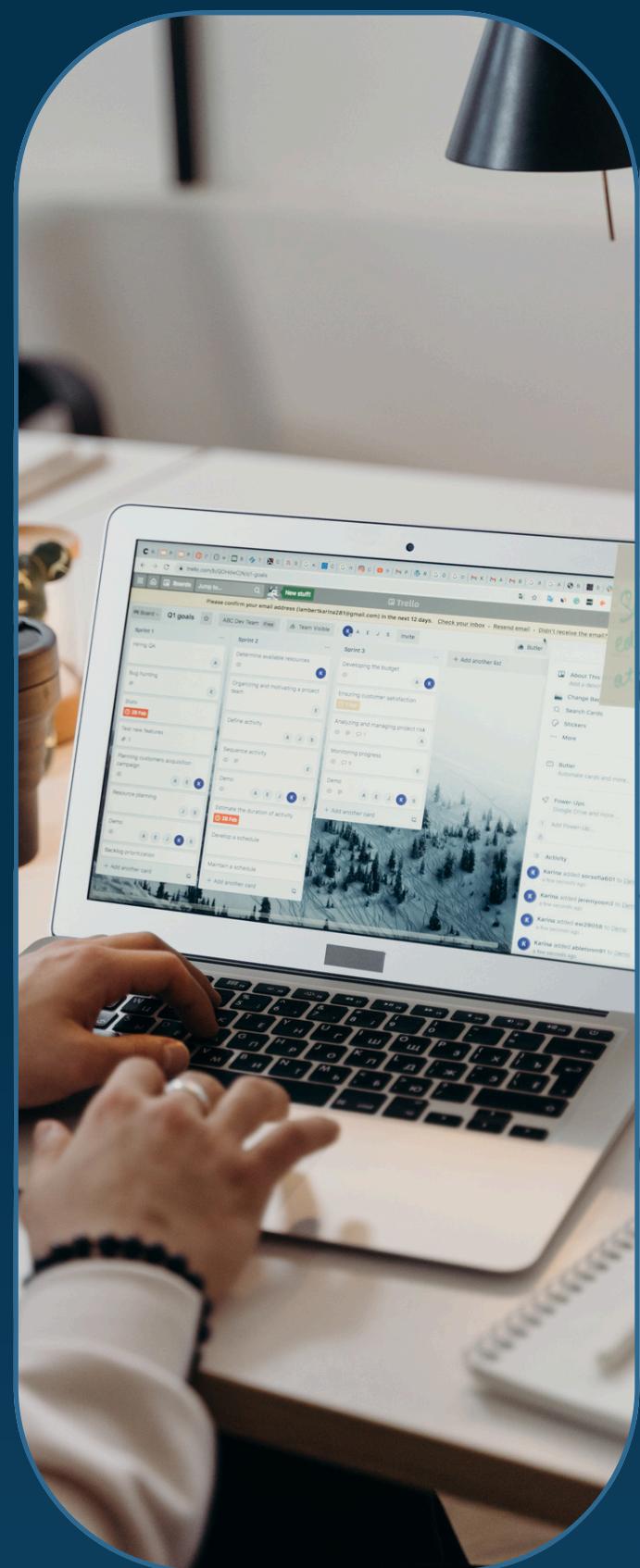
Soma %2 == 0 então

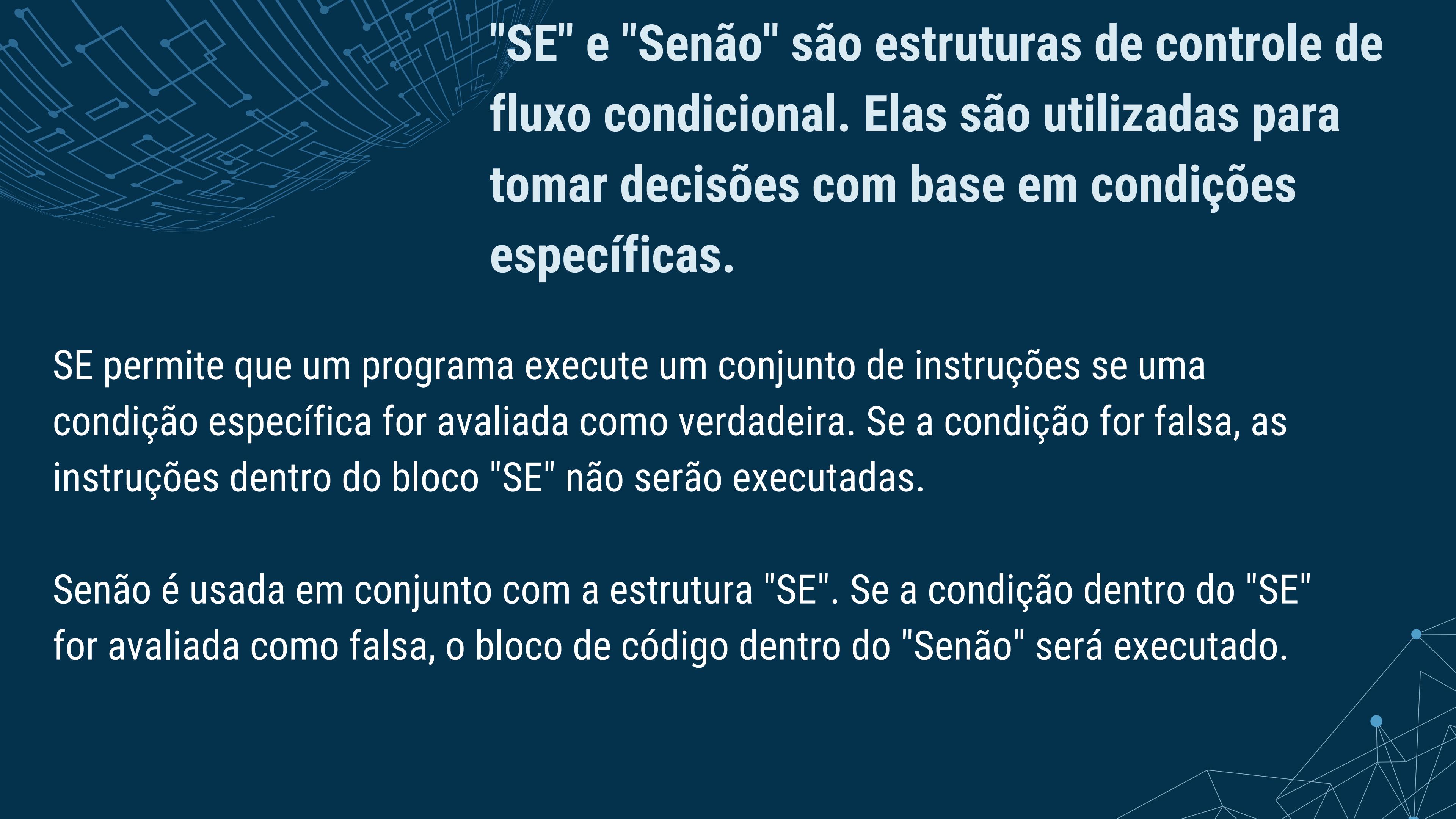
Escrever “ A soma de ”, n1 , ” e ”, n2 “é ”, soma, “e é um número par”

Senão

Escreve “ A soma de ”, n1 , ” e ”, n2 “é ”, soma, “ e é um número ímpar”

Fim Se.



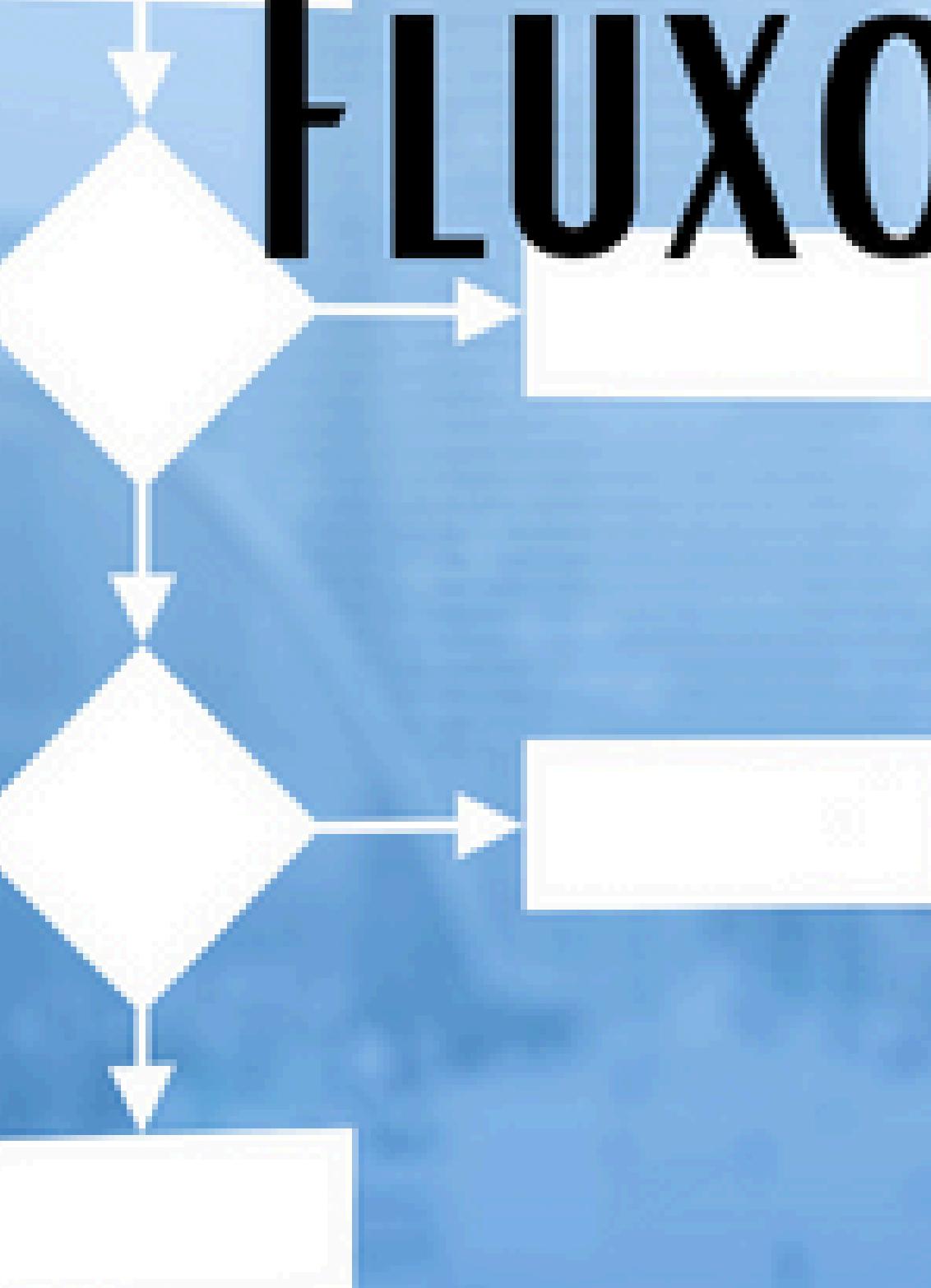


"SE" e "Senão" são estruturas de controle de fluxo condicional. Elas são utilizadas para tomar decisões com base em condições específicas.

SE permite que um programa execute um conjunto de instruções se uma condição específica for avaliada como verdadeira. Se a condição for falsa, as instruções dentro do bloco "SE" não serão executadas.

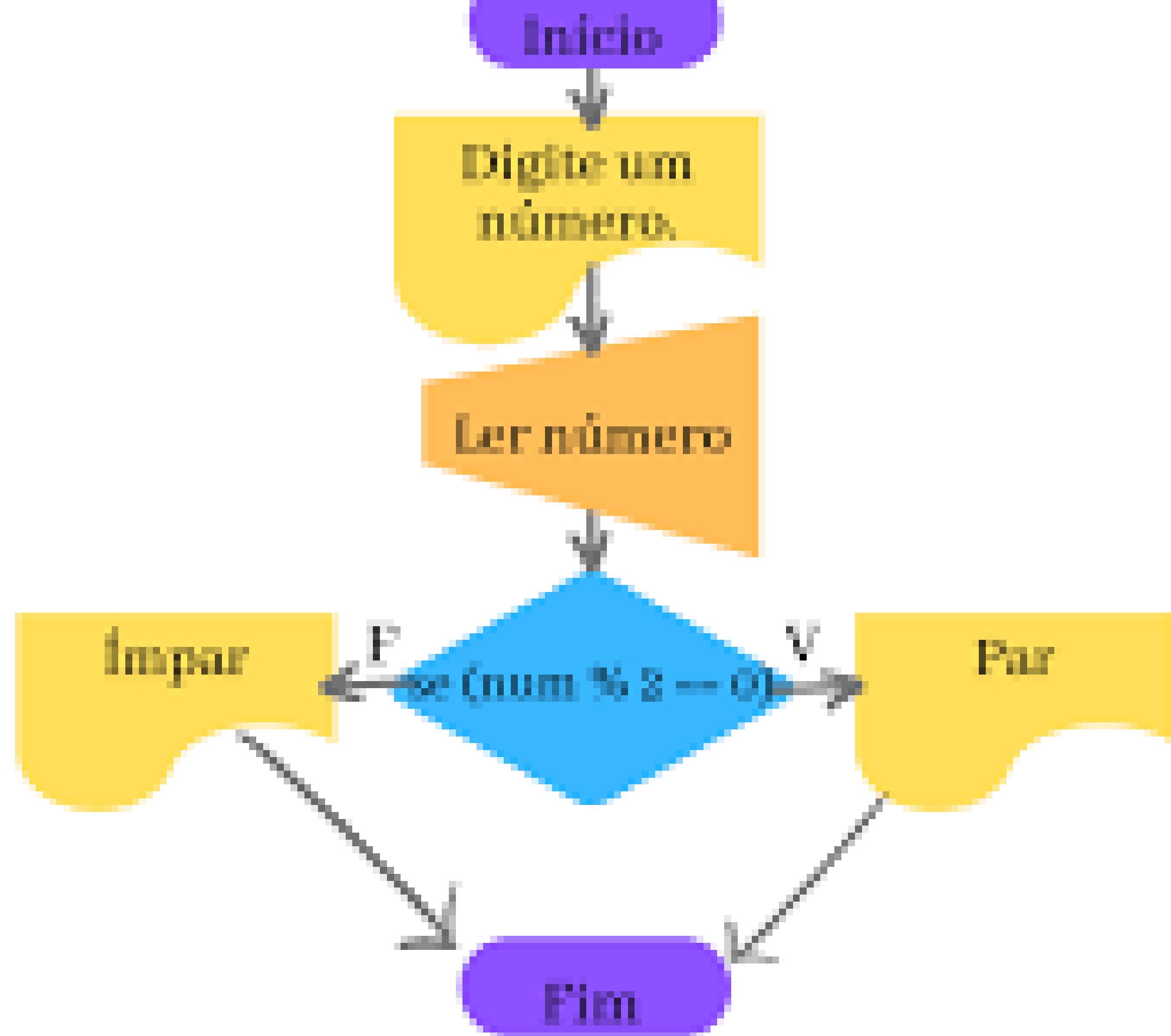
Senão é usada em conjunto com a estrutura "SE". Se a condição dentro do "SE" for avaliada como falsa, o bloco de código dentro do "Senão" será executado.

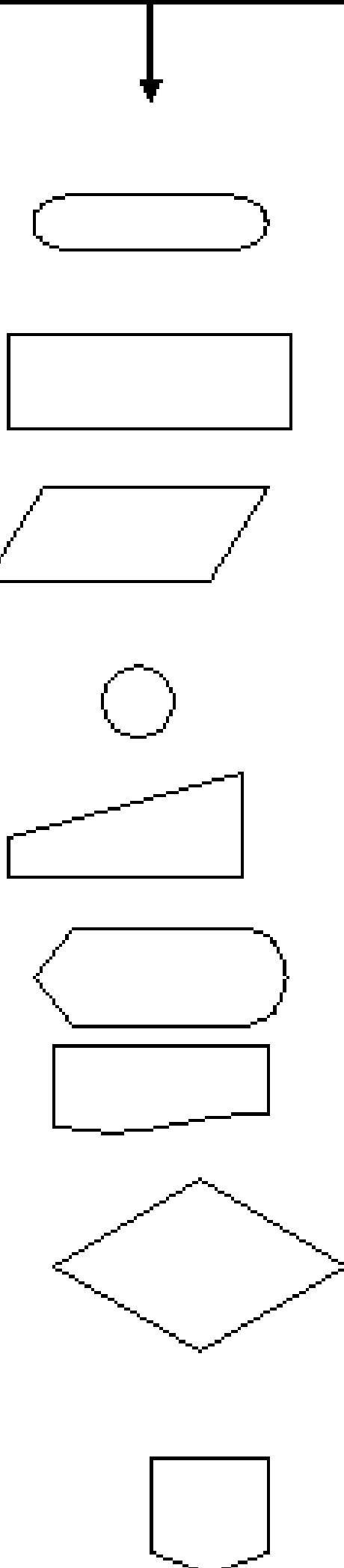
FLUXGRAMAS





Fluxogramas são representações gráficas de algoritmo ou processo usando uma série de símbolos padrão conectados por setas. Eles são amplamente utilizados na programação, engenharia, processos industriais, entre outros, para visualizar e entender a sequência de operações.





FLUXO DE DADOS

Indica o sentido do fluxo de dados. Conecta os demais símbolos

TERMINAL

Indica o INÍCIO ou FIM de um processamento
Exemplo: Início do algoritmo

PROCESSAMENTO

Processamento em geral
Exemplo: Cálculo de dois números

ENTRADA/SAÍDA (Genérica)

Operação de entrada e saída de dados
Exemplo: Leitura e Gravação de Arquivos

DESVIO (conector)

Permite o desvio para um ponto qualquer do programa

ENTRADA MANUAL

Indica entrada de dados via Teclado
Exemplo: Digite a nota da prova 1

EXIBIR/SAÍDA

Mostra informações ou resultados
Exemplo: Mostre o resultado do cálculo

DECISÃO

Permite elaborar processos de decisão

CONECTOR DE PÁGINA

Permite informar de qual página vem o fluxograma