

TecnoInfo

Integrantes:

Izabele Regina Gomes da Silva

João Vitor da Silva Soares

João Gabriel Lima dos Santos

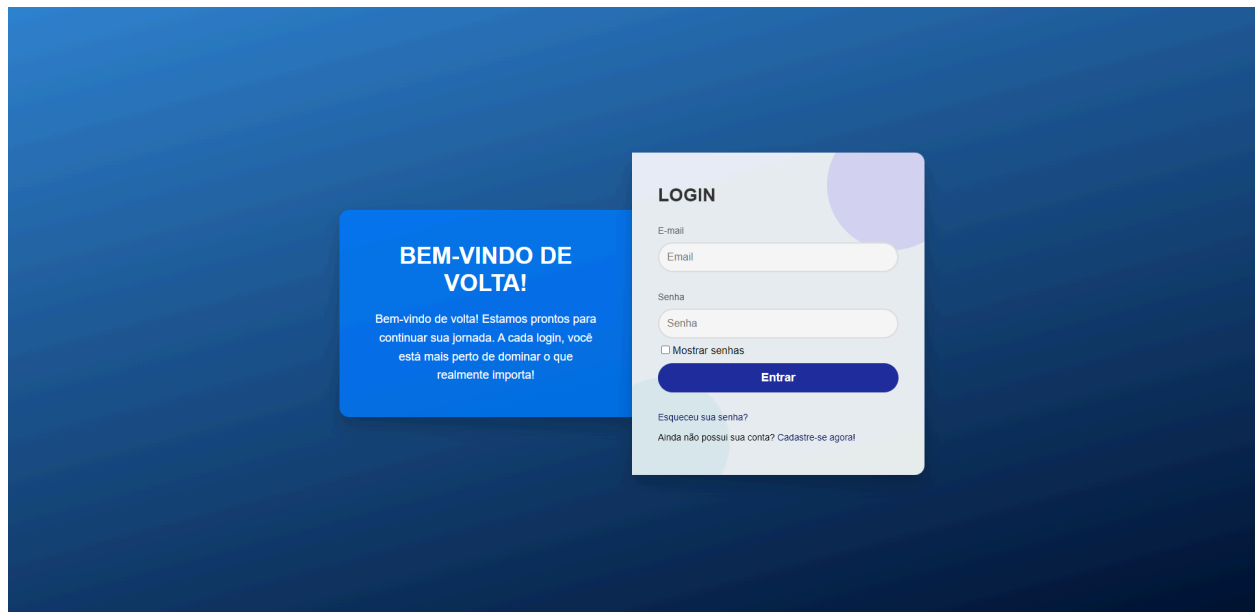
O panorama educacional brasileiro enfrenta desafios significativos na integração de tecnologias à formação dos alunos. Aproximadamente 87% das escolas públicas não oferecem acesso ao ensino de informática, privando milhões de jovens de uma educação fundamental. Essa realidade é exacerbada pela capacitação inadequada, com apenas 5% dos docentes habilitados para ministrar disciplinas tecnológicas, resultando em um número crescente de alunos despreparados para as exigências do mercado de trabalho, que requer conhecimentos em informática e habilidades digitais. Portanto, é imperativo investir na formação contínua dos educadores e na modernização da infraestrutura escolar, garantindo que as novas gerações possam enfrentar os desafios do mundo digital.

Nesse contexto, a TecnolInfo surge como uma plataforma de ensino online que disponibiliza cursos em áreas essenciais, como programação, robótica e Pacote Office, com foco em atender alunos oriundos de escolas públicas. A plataforma abrange páginas como index, login, cadastro de administradores, alunos e unidades de ensino, dashboard e cadastro de cursos, além de relatórios como certificados de conclusão, pagamentos e progresso do usuário. Para seu desenvolvimento, foi realizado um Levantamento de Requisitos que identificou as necessidades das instituições de ensino e dos alunos, culminando na definição das funcionalidades essenciais da plataforma, incluindo a estrutura dos cursos.

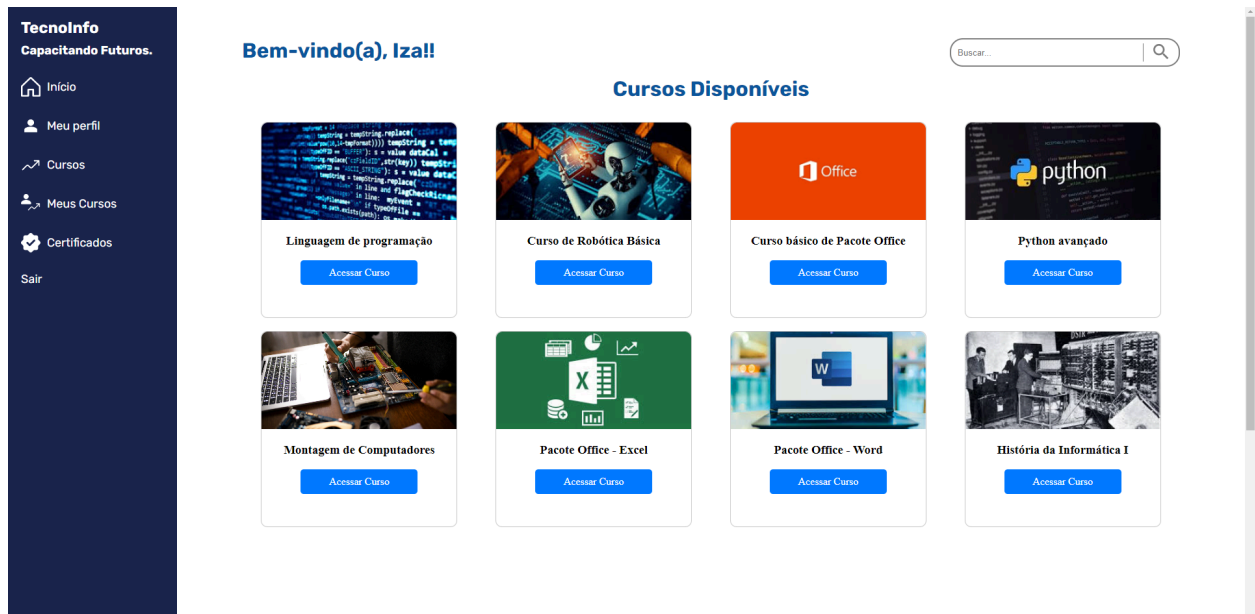
Os cursos são organizados em um mínimo de cinco módulos, cada um contendo dez aulas, garantindo uma formação estruturada e abrangente. A etapa de Design do Sistema foi planejada para criar uma interface intuitiva, proporcionando uma navegação fluida para alunos e educadores. Durante a fase de Codificação e Desenvolvimento, a equipe implementou funcionalidades prioritárias, como gestão de cursos e níveis de usuários. Em síntese, a TecnolInfo promove um aprendizado significativo e exerce um papel transformador na educação, estimulando o pensamento crítico e a colaboração, resultando em um aumento perceptível no engajamento dos alunos.

Páginas do sistema:

1. Login:



2. Página de cursos:



3. Página de curso (específico):

TecnolInfo
Capacitando Futuros.

[Início](#)
[Meu perfil](#)
[Cursos](#)
[Meus Cursos](#)
[Certificados](#)
[Sair](#)

Bem-vindo(a), Iza!!

Buscar...

```
document.getElementById(div).innerHTML = errEmail;
else if (i==2)
{
var atpos=inputs[i].indexOf("@");
var dotpos=inputs[i].lastIndexOf(".");
if (atpos<1 || dotpos<atpos+2 ||
```

Linguagem de programação

Carga Horária: 60 horas

Módulo 01: Programação orientada a objeto

4. Página de aula:

TecnolInfo
Capacitando Futuros.

[Início](#)
[Meu perfil](#)
[Cursos](#)
[Meus Cursos](#)
[Certificados](#)
[Sair](#)

Bem-vindo(a), Iza!!

Buscar...

Introdução à POO

Video da Aula:

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO (POO) - O que é? Entenda

CLASSE
OBJETO
METODO
ATRIBUTO

Assistir no YouTube

Introdução da Aula:

Nesta aula, vamos explorar a Programação Orientada a Objetos (POO), uma abordagem que transformou o desenvolvimento de software ao organizar o código em torno de "objetos" que representam tanto dados quanto comportamentos. Essa metodologia permite criar modelos que refletem a complexidade do mundo real, facilitando a compreensão, reutilização e manutenção do código. Com conceitos como herança, polimorfismo e encapsulamento, a POO oferece uma estrutura hierárquica que protege dados sensíveis e promove a modularidade. Durante a aula, discutiremos os princípios fundamentais da POO e suas aplicações práticas, preparando você para aprimorar suas habilidades como programador.