



O Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias da Pró-reitoria de Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense certifica que **Matheus Aquino**, nascido(a) em **17 de dezembro de 2004**, **CPF 15654808486**, concluiu o curso **Introdução à Programação Orientada a Objetos**, com carga horária de **40 horas**.

Pelotas, 7 de julho de 2023.

**Flávio Luís Barbosa Nunes**  
Reitor

**Rodrigo Nascimento da Silva**  
Pró-Reitor de Ensino

**Gisela Loureiro Duarte**  
Pró-Reitora de Extensão e Cultura

**Jander Luis Fernandes Monks**  
Chefe do Departamento de Educação  
a Distância e Novas Tecnologias





64a88f19-1504-4756-a3b3-73940a00c840

## INFORMAÇÕES DO PARTICIPANTE

**Nome:** Matheus Aquino

**Documento:** 15654808486

**Data de Nascimento:** 17 de dezembro de 2004

**Curso:** Introdução à Programação Orientada a Objetos  
**Data:** 7 de julho de 2023

Projeto de curso online aberto e massivo - Introdução à programação orientada a objetos, registrado no Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias - DETE, sob processo n.º 23163.003847.2020-31 e executado pelo Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias - DETE.

O presente certificado pode ter a sua validade comprovada acessando o QR Code ao lado, A data de emissão pode ser anterior à data final do curso nos casos em que o participante alcançou os requisitos mínimos para aprovação antecipadamente.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Ambientes de desenvolvimento (IDEs)	Introdução à orientação à Objetos	Desenvolvimento de sistemas	Padrões de Projeto
<ul style="list-style-type: none"><li>1.1. Introdução</li><li>1.2. Instalando um IDE</li><li>1.3. Criando um Projeto</li><li>1.4. Conhecendo o IDE</li><li>1.5. Abrindo um Projeto</li><li>1.6. Executando um Projeto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Fundamentos</li><li>2.2. Classes e objetos</li><li>2.3. Métodos e mensagens</li><li>2.4. Encapsulamento</li><li>2.5. Herança</li><li>2.6. Polimorfismo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>3.1. Interface gráfica</li><li>3.2. Tratamento de exceções</li><li>3.3. Persistência</li><li>3.4. Bibliotecas e Coleções</li><li>3.5. Tipos Genéricos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>4.1. Conceito de padrões de projeto</li><li>4.2. Principais padrões de projeto</li><li>4.3. Padrões GoF (Gang of Four)</li><li>4.4. Padrões Grasp</li></ul>