



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 Lógica de Programação**, com carga horária de **40 horas**.

Pelotas, 28 de julho de 2023.

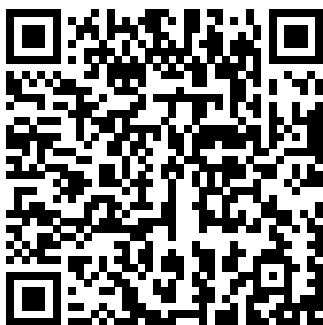
Flávio Luís Barbosa Nunes
Reitor

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





64c449c6-a410-4a53-ad1c-2d060a00c840

INFORMAÇÕES DO PARTICIPANTE

Nome: Matheus Aquino

Documento: 15654808486

Data de Nascimento: 17 de dezembro de 2004

Curso: Introdução à Lógica de Programação

Data: 28 de julho de 2023

Projeto de curso online aberto e massivo - Introdução à Lógica de Programação, 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 Lógica Computacional 1.1. Introdução à Lógica 1.2. Sequência lógica 1.3. Tipos de dados 1.4. Variáveis 1.5. Expressões	Módulo 2 Algoritmos 2.1. Conceitos Básicos sobre algoritmos 2.2. Formas de representação de algoritmos 2.3. Algoritmos sequenciais 2.4. Algoritmos com seleção 2.5. Algoritmos com repetição	Módulo 3 Estruturas de dados 3.1. Estruturas de dados Unidimensional 3.2. Estruturas de dados Multidimensional 3.3. Tipos de dados estruturados 3.4. Ponteiros 3.5. Procedimentos e Funções	Módulo 4 Boas práticas no desenvolvimento de software 4.1. Introdução à Engenharia de Software 4.2. Fases no processo de software 4.3. Modelos de processo de software 4.4. Teste de software
--	---	--	---