



CERTIFICADO



*Certificamos que
Arthur Rocha da Silva Alves*

concluiu com aproveitamento o Curso: "Fábrica de Programadores - Aprendendo a Programar Com Games", oferecido pela Universidade Federal do Ceará, no período de 27/08/2024 a 29/10/2024.

Fortaleza-CE, 05 de fevereiro de 2025.


MARIA VIVIANE DE MENEZES
Coordenador(a) da Ação


Luciana Dummar
Presidente da Fundação Demócrito Rocha


Bernadete de Souza Porto
Pró-Reitora de Extensão

Ementa

Introdução à Programação; Conceitos de Jogos; Programação: O App Inventor; Ideação: Concebendo meu Jogo; Programação: Manipuladores de Eventos; Ideação: Projetando e Planejando meu Jogo; Programação: Dados e Funções; Programação: Variáveis; Programação: Condicionais; Programação: Loops; Apresentação de Produto Tecnológico; Programação: Listas

Conteúdo Programático do Curso de Extensão Universitária

Módulo 01 - Introdução à Programação - O que é um programa? O que é um jogo digital? O que vou aprender neste curso?

Módulo 02 - Conceitos de Jogos - Principais tipos de jogos. Mecânicas. Sprites e animações. Fases.

Módulo 03 - Programação: O App Inventor

- Apresentação do portal MIT App Inventor. Elaboração de dados. Funções matemáticas, funções de texto e funções de componentes

Módulo 04 - Ideação: Concebendo meu Jogo - Objetivo do jogo, personagens, componentes, como ganhar e como perder.

Módulo 05 - Programação: Manipuladores de Eventos Módulo 09 - Programação: Condicionais - Condicionais se-senão. Operadores lógicos e condicionais.

- Programação Orientada a Eventos. Manipuladores de Eventos. Principais eventos no App Inventor.

Módulo 06 - Ideação: Projetando e Planejando meu Jogo - Um protótipo para meu jogo.

Módulo 07 - Programação: Dados e Funções - Tipo de dados. Funções matemáticas, funções de texto e funções de componentes

Módulo 08 - Programação: Variáveis - Variáveis Locais e Variáveis Globais;

Módulo 10 - Programação: Loops - Loops: for loops, for each loop, while loop.

Módulo 11 - Apresentação de Produto Tecnológico - Elaborando o vídeo de Pitch e vídeo de demonstração. Gravação e edição de vídeos. Criando a sua apresentação.

Módulo 12 - Programação: Listas. - Como usar listas no App Inventor. Listas Aninhadas.

Realização

- Universidade Federal do Ceará (UFC)
- Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal do Ceará (PREX-UFC)
- Universidade Aberta do Nordeste (UANE)
- Fundação Demócrito Rocha (FDR)

Patrocínio: ALECE

Apoio: Governo do Estado do Ceará



Verifique a autenticidade em https://sistemasprex.ufc.br/certificados/validador_documento/.
Ou aponte a camera do seu celular para esse qr code.
Cód. Verificador: f54323b47f, Data Emissão: 05 de fevereiro de 2025.