

FUNDAMENTOS DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

- Representações e estrutura de dados
- Compilação e interpretação
- Concorrência e threading
- Conceitos de sistemas operacionais
- Algoritmos e complexidade

FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO

- Uso de linha de comando
- Editores e IDEs
- Sintaxe e fluxo de controle
- Paradigmas da programação

PARADIGMAS DE PROJETO E ARQUITETURA DE SISTEMAS

- Conceitos e tipos de padrões
- Tipos de arquitetura
- Modelagem de sistemas

TESTES AUTOMATIZADOS

- Pirâmide de testes
- Automação como investimento
- Tipos de testes de automatizados
- Frameworks para automação
- Objetos falsos e seus tipos
- BDD e linguagem Gherkin