

# **“Desenvolvimento de Sistemas”**

Fonte: Informações extraídas do plano de curso de Desenvolvimento de Sistemas.

## **Competência:**

Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto

## **Habilidades:**

- 1.1 Codificar programas orientados a objetos.
- 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop.
- 1.3 Conectar aplicações com banco de dados.
- 1.4 Aplicar técnicas de orientação a objetos.
- 1.5 Construir interface gráfica

## **Bases Tecnológicas:**

### **Programação orientada a objetos**

- Classes, objetos e instanciação;
- Atributos e métodos;
- Encapsulamento;
- Construtores;
- Sobrecarga de Métodos;
- Herança;
- Sobreescrita de Métodos;
- Sobrecarga de Construtores;
- Polimorfismo; • Classes abstratas e interfaces;
- Namespaces, organização de classes e pacotes.

Padrão de projeto MVC (Model-View-Controller)

Construção de interface gráfica com o usuário (GUI):

- Caixas de Diálogo;
- Formulários;
- Texto;
- Campo de Texto;
- Caixa de Combinação;
- Caixa de Seleção;
- Painéis;
- Abas;
- Botões;

Botões de Rádio;

- Botões de Seleção;
- Menus. Persistência em bancos de dados
- Padrão de projeto DAO;
- Conexão ao banco de dados;
- Operações CRUD simples (criação, leitura, alteração e exclusão);
- Consultas parametrizadas e prevenção de SQL Injection.