

x

ADAPTELAS

PRIMEIRO DIA!

**Em uma
escala
de 1 a 9, como
você está
hoje?**



Quem somos?



Isabella
Assessora de Dev



Clara
Assessora de Dev



Wallace
Diretor de Dev



Quem somos?



Emerson
Assessor de Dev



Pablo
Assessor de Dev

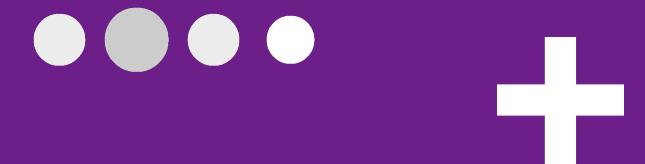


Desigualdade de gênero no mercado de trabalho: mulheres ainda ganham menos que os homens

Por: Catho Comunicação | 2º Uma pesquisa realizada pela Catho em 2021 mostra que as **mulheres ganham menos** que homens em todos os cargos de liderança, cuja diferença média é 34%. Além de salários inferiores, elas ainda se deparam com obstáculos em algumas áreas. **Em tecnologia, por exemplo, ocupam apenas 19% dos cargos.**

Segundo Camila, esse estereótipo de que TI seria uma área para homens acabou agravando o problema, criando um ambiente que logo começou a se tornar hostil para as mulheres. Através do Mulheres Na Computação, a blogueira conta já ter recebido diversos relatos de estudantes que falam sobre as experiências negativas, como assédio de professores ou até a inexistência de um banheiro feminino na faculdade. Segundo ela, hoje o índice de desistência entre garotas no primeiro ano de cursos de tecnologia chega a 79%.

Crise de profissionais de tecnologia: é preciso mais mulheres



Adaptelas: o que é?

Curso de
Programação Web
voltado para
mulheres!

Iremos aprender tudo
que precisamos para
criar nosso primeiro
site Web!



Adaptelas: o que é?

Noções de Github

Noções de Front-End

Noções de Back-End

SALDO FINAL

HTML, CSS, Javascript,
PHP, um Github LINDO e
um Blog!



Nossa Ementa

Aulas no Classroom, toda Segunda e Quinta, às 19h30.
Duração de 2h.

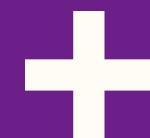
+ Introdução da Linguagem Programação
Dia 04 e dia 07

+ Introdução ao PHP
Dia 11 e dia 14

+ MVC e Git e GitHub
Dia 18 e dia 21

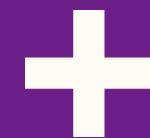
Nossa Ementa

Aulas no Classroom, toda Segunda e Quinta, às 19h30.
Duração de 2h.



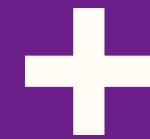
Laravel

Dia 25 e dia 28



HTML, CSS e JavaScript

Dia 1 e dia 4 de Agosto



HTML, CSS e JavaScript parte 2

Dia 8 e dia 11 de Agosto

Monitoria Presencial

Presencial na UFES - Ceunes!
Laboratório a definir

Toda Sexta-Feira!

- + Isabella:  yawlle
das 10h ás 12h e das 15h ás 16h
- + Clara  ClaraLorraine
das 10h ás 12h

Vamos dar
inicio ao nosso
curso!



Por que eu deveria aprender programação?

1. Você pode trabalhar em seus próprios projetos.
2. Alta quantidade de vagas e de oportunidades.
3. Você pode optar por trabalho remoto.

O que é programação?

Um Conjunto de Instruções (Script) que um computador possa entender!

Este script irá dizer ao computador para se comportar de uma determinada maneira, para fazer uma determinada coisa.



O que é então linguagem de programação?

+ Linguagem de máquina

É o mais primitivo dos idiomas e é uma coleção de dígitos ou bits binários (0 e 1) que o computador lê e interpreta e é o único idioma que os computadores entendem.

Exemplo: 10110000 01100001

Não dá para entender muito bem o que ele diz, certo?

00101011
01101010

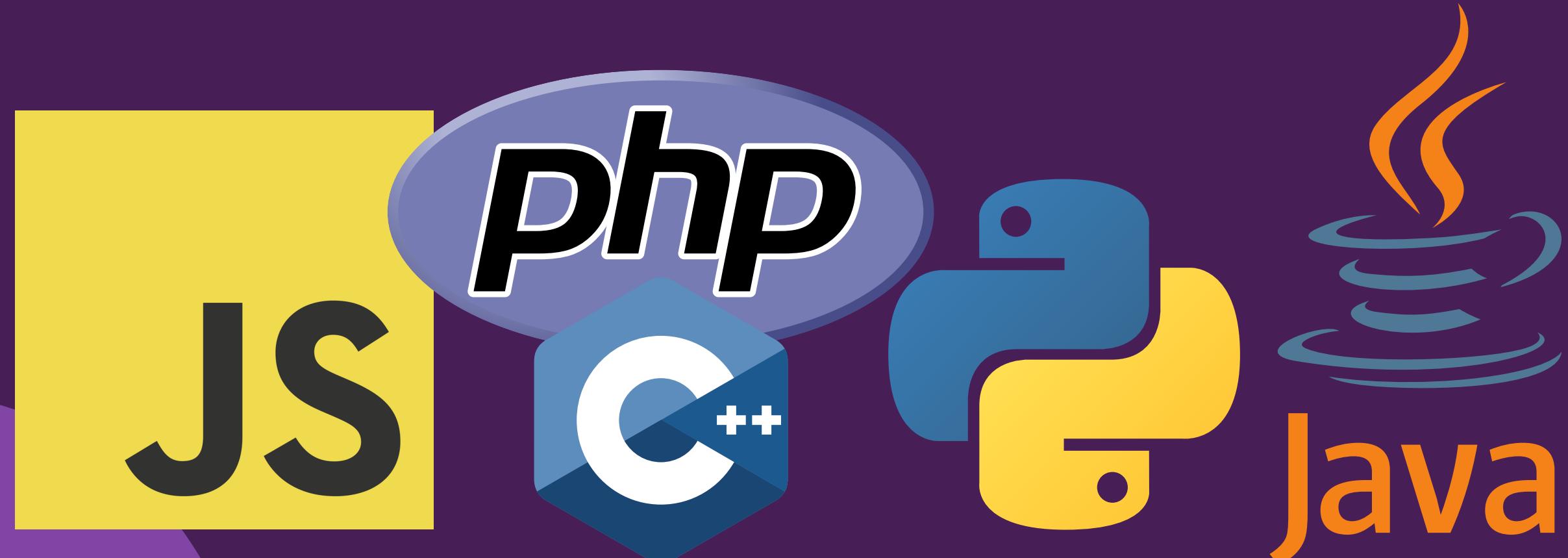
010
010
101

01 01 001
11 11 101
01 01 010

O que é então linguagem de programação?

- + Linguagem de programação de alto nível

Elas visam facilitar o trabalho do programador, pois usam instruções que são mais fáceis de serem entendidas.

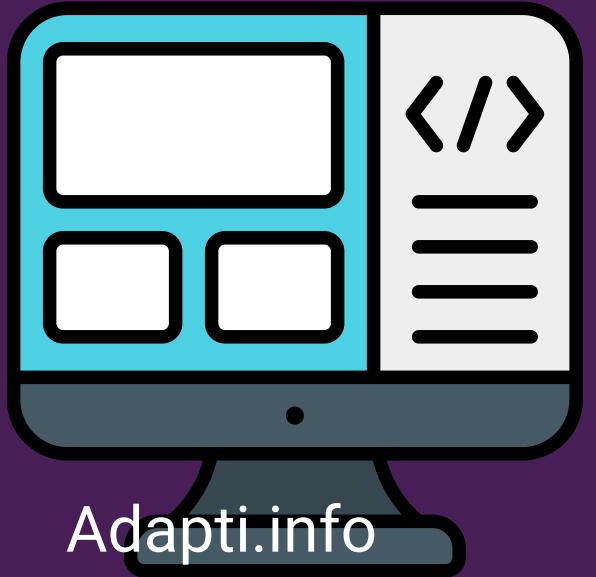


Se eu aprender a programar, qual seria minha profissão?

DESENVOLVEDOR FRONT-END

Desenvolvedores front-end são as pessoas que criam sites. Eles são responsáveis pelo design, pelo layout e pelo modo como o conteúdo é exibido em uma página web.

Linguagens mais populares são HTML, CSS e JavaScript.



DESENVOLVEDOR BACK-END

Desenvolvedores back-end são pessoas que manipulam os dados do site ou da aplicação (criar, atualizar, excluir), lida com rotas e com a criação de login e senha.

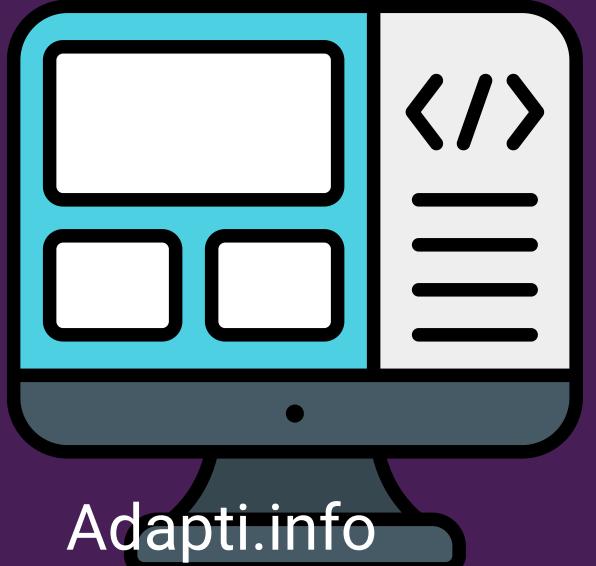
Linguagens mais populares são PHP, C#, Python, Ruby.

Se eu aprender a programar, qual seria minha profissão?

DESENVOLVEDOR MOBILE

Os desenvolvedores de mobile apps criam aplicativos móveis para sistemas operacionais iOS e Android.

Linguagens mais populares são Java e Kotlin para Android e Swift para IOS, Além de JavaScript e Dart que servem para ambos Android e IOS



DESENVOLVEDOR GAMES

Desenvolvedores de jogos são responsáveis por programar tudo a cerca de jogos, ex. movimentação dos personagem, mecânicas, cenários, etc.

Linguagens mais populares são C#, C++, Python e Java.

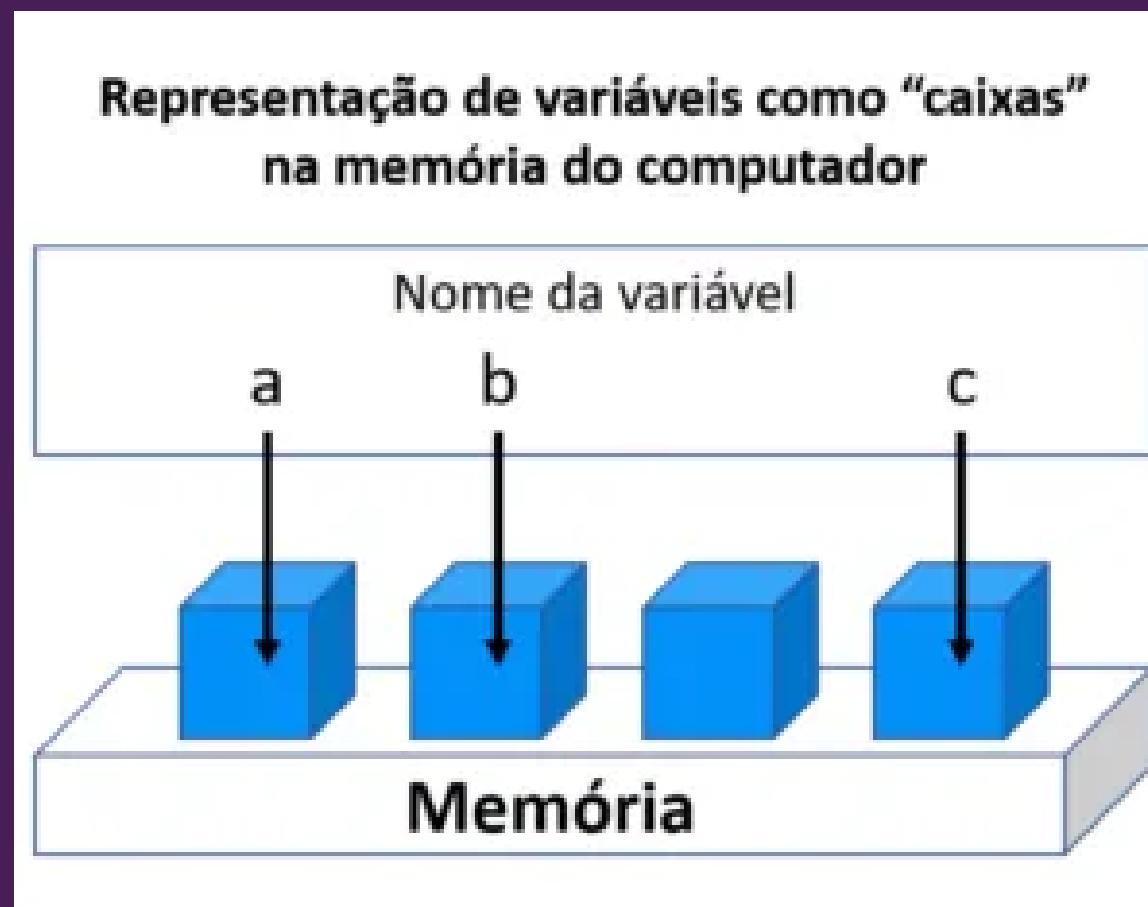
Módulo 1 - Introdução a Programação

- Variáveis e Tipos de dados básicos
(Int, Float, String, Boolean)
- Funções
- Entrada/Saída de dados
- Operadores aritméticos
- Operadores lógicos
- Laços de repetição
- Condicionais
- Arrays



Variáveis e Tipos de dados

As variáveis são os elementos da programação que permitem o armazenamento de valores na memória do computador e seu uso pelo programa.

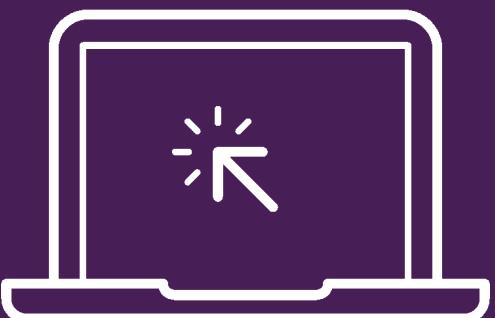


`<tipo> <nome> = <valor>`

Também conseguimos fazer operações depois
do =, por exemplo:
`int soma = 2 + 2`

Tipos de variáveis

- Número - (int) Inteiro ou (float) Número decimais.
- Caractere - (char) Letras do alfabeto.
- Texto - (string) Agrupamento de caracteres.
- Booleano - (bool) Só assume o valor Verdadeiro (true) ou Falso (false). Representa o estado de alguma coisa, como um bit, ligado (1) ou desligado (0).



Tipos de variáveis



Código em C#

```
int cookie = 3;  
bool souProbre = true;  
float notaCalculo = 1.2;  
char letraInicial = 'I';
```



Código em PHP

```
$cookie = 3;  
$souProbre = true;  
$notaCalculo = 1.2;  
$letraInicial = 'I';
```



Código em Python

```
cookie = 3  
souPobre = true  
notaCalculo = 1.2  
letraInicial = 'I'
```

Funções

Uma função é um bloco de código que executa uma tarefa. Ele pode ser chamado e reutilizado várias vezes. Você pode passar informações para uma função e ela pode enviar informações de volta.

```
programa
{
    funcao inicio ()
    {
        escreva("Olá Mundo!\n")
    }
}
```

Funções

<https://portugol-webstudio.cubos.io/ide#share=67871>

```
1 programa {
2
3     funcao inicio() {
4         // Exemplo 1
5         inteiro a = 2
6         inteiro b = 3
7         somar(a, b)
8
9         // Exemplo 2
10        somar(2, 3)
11    }
12
13    // Soma dois valores e escreve o resultado
14    funcao somar(inteiro a, inteiro b)
15    {
16        inteiro resultado = 0
17        resultado = a + b
18        escreva("\nA soma dos números é igual a: ", resultado)
19    }
20
21 }
```

Entrada/Saída

<https://portugol-webstudio.cubos.io/ide#share=67865>

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        real a, b

        escreva("Digite o primeiro número: ")
        leia(a)

        escreva("Digite o segundo número: ")
        leia(b)

        escreva("\nA soma dos números é igual a: ", soma(a,b))      // Exibe o resultado da soma
        escreva("\nA subtracao dos números é igual a: ", subtracao(a,b))    // Exibe o resultado da subtracao
        escreva("\nA multiplicacao dos números é igual a: ", multiplic(a,b))    // Exibe o resultado da multiplicacao
    }
}
```

Entrada/Saída

Continuação do código anterior

```
21
22     funcao real soma(real a, real b)
23     {
24         |   retorne a+b
25     }
26
27     funcao real subtracao(real a, real b)
28     {
29         |   retorne a-b
30     }
31
32     funcao real multiplic(real a, real b)
33     {
34         |   retorne a*b
35     }
36 }
```

Operadores aritméticos



Operadores Aritméticos

`a + b` // Soma

`a - b` // Subtração

`a * b` // Multiplicação

`a / b` // Divisão

`a ^ b` // Exponenciação

`a % b` // Resto da Divisão

Operadores aritméticos

- Qual operador é executado primeiro pelo computador?

<https://portugol-webstudio.cubos.io/ide#share=67865>

- Como é feito divisão inteira pelo computador?

<https://portugol-webstudio.cubos.io/ide#share=67877>