**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**ETEC ZONA LESTE**

**TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**BEATRIZ DOS SANTOS WITER**

**JOISSI AIRANE DA SILVA BATISTA**

**JONATAS BAHIA**

**PROJETO: Subtítulo**

**São Paulo**

**2023**

**Nome dos alunos**

**PROJETO: Subtítulo**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Zona Leste, orientado pelo Prof. Rogério Bezerra Costa, como requisito final para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São Paulo**

**2023**

**DEDICATÓRIA**

**AGRADECIMENTOS**

**EPÍGRAFE**

**RESUMO**

**ABSTRACT**

**LISTA DE ILUSTRAÇÔES**

[Figura 1 – Suporte oficial ao Kotlin anunciado 13](file:///C:\Users\Admin\Downloads\Tcc\TCC---Gest-o-de-Alunos\TCC%20-%20Gestão%20de%20Alunos.docx#_Toc135079886)

**LISTA DE TABELAS**

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

**SUMÁRIO**

[1 INTRODUÇÃO 12](#_Toc134973305)

[2 REFERENCIAL TEÓRICO 12](#_Toc134973306)

[2.1 UML 12](#_Toc134973307)

[2.1.1 Subtítulo UML 12](#_Toc134973308)

[2.2 Android 12](#_Toc134973309)

[2.2.1 Subtítulo Android 12](#_Toc134973310)

[2.3 Linguagem Kotlin 12](#_Toc134973311)

[2.4 Banco de dados 13](#_Toc134973312)

[3 DESENVOLVIMENTO 13](#_Toc134973313)

[4 CONCLUSÃO 14](#_Toc134973314)

[REFERÊNCIAS 15](#_Toc134973315)

# INTRODUÇÃO

Os dispositivos móveis, como smartphones e tablets, tem ganhado cada vez mais espaço no cotidiano das pessoas e se tornado parte integrante da vida de milhões ao redor do mundo. Isto é, de modo pessoal ou comercial.

O fato em si está na popularização contínua de gigantes do mercado como, Facebook, Instagram, iFood, Uber, etc. Esses apps vieram com o intuito de suprir o que seria uma necessidade pessoal, aprimorar o compartilhamento de informações ou simplesmente conectar pessoas entre si.

Visando se adaptar ou dominar o mercado global, essas grandes marcas estão constantemente evoluindo e brigando entre si no desenvolvimento de aplicações. Isso garante que o acervo seja vasto e estimule ainda mais o uso social.

# REFERENCIAL TEÓRICO

CAPÍTULO PRÉ-DEFINIDO PARA O EMBASAMENTO TEÓRICO.

## UML

Inserir a sigla em inglês para Linguagem de Modelagem Unificada na lista de siglas

### Subtítulo UML

..”

## **Android**

Introdução Android

### **Subtítulo Android**

...."

## **Kotlin**

O ambiente de programação para qualquer linguagem ou plataforma está sujeito a mudanças e aperfeiçoamentos conforme os anos se passam, propondo melhorias ao mercado ou adaptações ao usuário final, o desenvolvedor. Sendo assim, para a plataforma Android não seria diferente.

Durante anos o Android utilizou a linguagem Java para o desenvolvimento, mas isso mudou em 2017, quando foi anunciado que **Kotlin** seria a mais nova linguagem com suporte para o mesmo e, posteriormente, sendo bem aceita pelos desenvolvedores e sendo preferencialmente a linguagem oficial.

No evento do Google I/O 2017, o Google anunciou oficialmente o suporte ao Kotlin, arrancando aplausos de todos os presentes na plateia. Esse é um grande passo para tornar o desenvolvimento de aplicativos para Android mais produtivo e divertido. (LECHETA, 2017, p. 35)

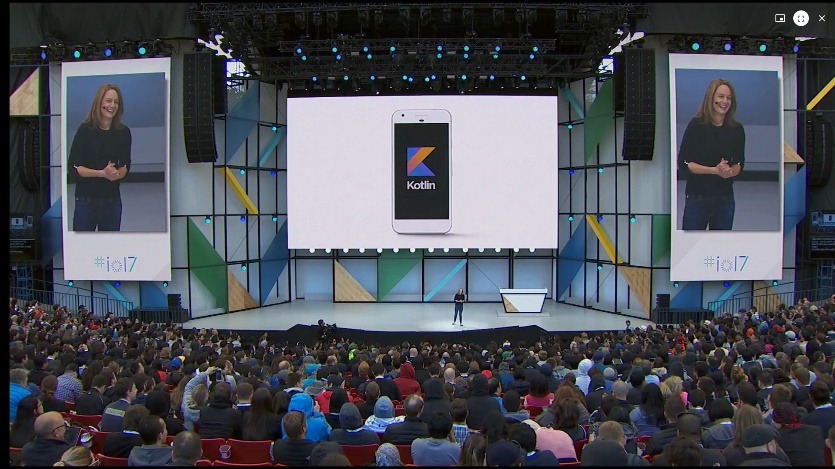


Figura 1 – Suporte oficial ao Kotlin anunciado

### Desenvolvimento Kotlin

Kotlin é uma linguagem de programação multiplataforma relativamente nova e desenvolvida pela **JetBrains** em 2011, a mesma empresa responsável pelo Android Studio.

Sendo uma linguagem moderna de tipagem estática e forte, ela propõe uma forma mais simples de desenvolver sintaxes e identificar possíveis erros ao mesmo tempo que o usuário desenvolve o código, diferente de linguagens anteriores que apenas identificariam na compilação (ao executar o código em si). Essas características fazem com que Kotlin seja uma linguagem segura e que dificulte erros comuns em programação. Como Kotlin foi desenvolvido e projetado de forma a focar na expressividade da linguagem, a própria pode auxiliar a simplificar a sintaxe e fazer com que o código seja mais legível e de “entendimento geral”.

Em outras palavras, essa combinação apresentada pode fazer do Kotlin uma linguagem amigável e mais acessível para possíveis novos desenvolvedores.

## Banco de dados

....”

### Subtítulo Banco de dados

# DESENVOLVIMENTO

Este capítulo contém o desenvolvimento do trabalho.

..."

# CONCLUSÃO

# REFERÊNCIAS

SOBRENOME, Nome. **Titulo do livro**: subtítulo. Flores: Person Editora, 1998.

https://more.ufsc.br/