# **UNIDADE 3 – TypeScript**

# Objetivo

Ao final desta unidade o aluno deverá estar apto a:

- Configurar um ambiente de trabalho para desenvolver programas em TypeScript
- Desenvolver programas OO em TypeScript

#### Conteúdo

- Conceitos de Orientação a Objetos
- Configuração de um ambiente de trabalho para TypeScript
- Diferenças entre JavaScript e TypeScript
- Classes concretas e abstratas, métodos abstratos, encapsulamento, herança e polimorfismo em TypeScript

Duração: 2 semanas

## Plano de Estudos

#### Recomendado:

#### Título

Conceitos de Orientação a Objetos

https://youtu.be/Kthx5V7vfN8

Tittps:// youtu.bc/ ktilx3 v / viivo

https://youtu.be/8-WQk0loWmM

JavaScript ou TypeScript:

https://www.alura.com.br/artigos/javascript-ou-typescript

Introdução à TypeScript

https://cursos.alura.com.br/course/typescript-evoluindo-javascript

https://cursos.alura.com.br/course/typescript-avancando-linguagem

## Complementar:

## Título

Decorators e Consumo de API REST com TypeScript:

https://cursos.alura.com.br/course/typescript-tecnicas-boas-praticas

**Tutorial TypeScript W3Schools** 

https://www.w3schools.com/typescript/index.php

Resumo das aulas (Duração: 2 semana)

# Curso de Residência em Software Plano de Ensino Nivelamento

- Aula 6:
  - O Apresentação do enunciado do desafio #3.
- Aula 7:
  - O Dúvidas sobre o conteúdo dessa unidade.
  - Verificar se alguém quer apresentar o que fez até o momento (desafio #3) para discutir com a turma.
- Aula 8:
  - O Apresentação do desafio #3 concluído
  - o Comentários dos facilitadores sobre o desafio

# Atividades assíncronas

- Desafio #3: Aplicar conceitos de orientação a objetos usando TypeScript.
  - O Prazo: 10 dias úteis
  - o Enunciado: Ver Material no Classroom