



DETRAN- MG

CERTIFICADO DE REGISTRO E LICENCIAMENTO DE VEÍCULO - DIGITAL

CÓDIGO RENAVAM

01185573744

PLACA

QQQ2H08

EXERCÍCIO

2023

ANO FABRICAÇÃO

2019

ANO MODELO

2019

NÚMERO DO CRV

223566512265



Valide este QRCode com app Vio

CÓDIGO DE SEGURANÇA DO CLA

56028101610

CAT

MARCA / MODELO / VERSÃO

VW/GOL 1.0L MC5

ESPÉCIE / TIPO

PASSEIRO AUTOMÓVEL

PLACA ANTERIOR / UF

*****/**

CHASSI

9BWAG45U4KT124492

COR PREDOMINANTE

PRATA

COMBUSTÍVEL

ALCOOL/GASOLINA

Documento emitido por Renavam-WS (27578ea1) em 05/01/2024 às 16:07:43.

OBSERVAÇÕES DO VEÍCULO

ALIENAÇÃO FIDUCIÁRIA

MENSAGENS SENATRAN

Você Sabia?

Na Carteira Digital de Trânsito - CDT, você tem acesso ao CRLV, à CNH e ainda ganha desconto de 40% nas infrações, além de muitos outros serviços de trânsito, sem nenhum custo!

Leia o QR Code e baixe agora.



CATEGORIA

PARTICULAR

CAPACIDADE

.

POTÊNCIA/CILINDRADA

84CV/999

PESO BRUTO TOTAL

1.41

MOTOR

CSE357949

CMT

1.61

EIXOS

2

LOTAÇÃO

05P

CARROCERIA

NÃO APLICÁVEL

NOME

AIRTON DE ALMEIDA MAGALHAES

CPF / CNPJ

109.277.947-72

LOCAL

LAMBARI MG

DATA

21/05/2023

ASSINADO DIGITALMENTE PELO DETRAN

DADOS DO SEGURO DPVAT

CAT. TARIF

*

DATA DE QUITAÇÃO

*

PAGAMENTO

☐ COTA ÚNICA

☐ PARCELADO

REPASSE OBRIGATÓRIO AO
FUNDO NACIONAL DE SAÚDE (R\$)

*

CUSTO DO
BILHETE (R\$)

*

CUSTO EFETIVO
DO SEGURO (R\$)

*

REPASSE OBRIGATÓRIO AO
DEPARTAMENTO NACIONAL DE
TRÂNSITO (R\$)

*

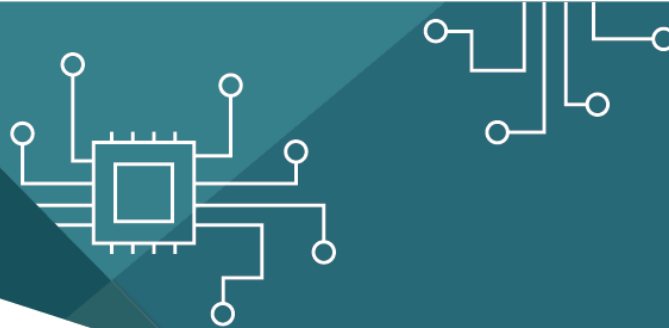
VALOR DO IOF (R\$)

*

VALOR TOTAL A SER PAGO
PELO SEGURADO (R\$)

*

INFORMAÇÕES DO SEGURO DPVAT



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Destinatários

- Profissionais que pretendam adquirir competências para programar em *JavaScript*;
- Programadores *Web*;
- Gestores de *Websites*;
- *Designers*;
- Todos os que pretendem aprender tudo sobre *JavaScript*, numa única formação, de iniciante a profissional;
- Todas as pessoas que tenham interesse em investir numa nova área profissional com um grande potencial de mercado.

Nº mínimo de inscritos

8

Pré-requisitos

Conhecimentos básicos de: HTML; Lógica de programação; Editor de código (por exemplo: *Sublime Text*, *Atom* ou *Visual Studio Code*).

Certificação de técnicos:

[Clique aqui](#) para consultar os critérios de atribuição de créditos

Contactos

Angola/ (+244) 222 440 447
academy_ao@primaverabss.com

Cabo Verde/(+238) 356 37 73
academy@primaverabss.com

Moçambique/ (+258) 21 303 388
academy_mz@primaverabss.com

Portugal/ (+351) 253 309 241
academy@primaverabss.com
Upgrading Skills

Primavera ACADEMY

Enquadramento

Na última década temos assistido a uma progressiva substituição de aplicações desktop por aplicações *Web*, tornando-se essencial para os profissionais da área o domínio das ferramentas de desenvolvimento desta plataforma. *JavaScript* é, nesse contexto, uma linguagem de programação essencial para o desenvolvimento de produtos capazes de disponibilizar experiências de utilização ao nível (ou quicá superiores) às das aplicações desktop nativas.

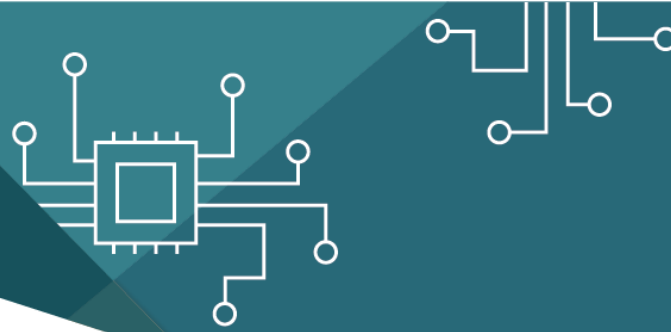
Embora o profissional *JavaScript Developer* opere tradicionalmente no cliente, procurando melhorar as dinâmicas de utilização da aplicação, com a popularização das *Single Page Applications* e do *NodeJS*, hoje um profundo conhecedor desta linguagem pode ser um profissional *full stack* no desenvolvimento de um produto.

JavaScript Web Developer é uma formação intensiva que pretende fornecer competências de iniciante a profissional, para o desenvolvimento em *JavaScript*, ao abordar um conjunto de tecnologias essenciais para o desenvolvimento *Web*, como o *JavaScript*, o *HTML*, o *AJAX*, o *jQuery* e o *JSON*.

Principais Objetivos

No final da formação os formandos deverão ser capazes de:

- Dominar a linguagem de programação *JavaScript*;
- Utilizar tecnologias essenciais para o desenvolvimento *Web* com *JavaScript*, como o *HTML*, o *AJAX*, o *jQuery* e o *JSON*;
- Compreender as dinâmicas de manipulação da DOM;
- Criar jogos, aplicações *Web* e *websites* com *JavaScript*;
- Compreender as boas práticas de organização de código *JavaScript*.



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Plano de Formação (resumido)

- Módulo 1: *Setup* do ambiente
- Módulo 2: Conceitos básicos
- Módulo 3: *Arrays* e objetos
- Módulo 4: DOM (*Document Object Model*)
- Módulo 5: Instruções de decisão
- Módulo 6: Instruções de repetição ou Ciclos
- Módulo 7: Funções
- Módulo 8: Componentes *Built-in*
- Módulo 9: Comunicação com servidor via AJAX
- Módulo 10: Páginas Web dinâmicas com DOM
- Módulo 11: Novas possibilidades com HTML5
- Módulo 12: ECMAScript6
- Módulo 13: Organização de código
- Módulo 14: *NodeJS*

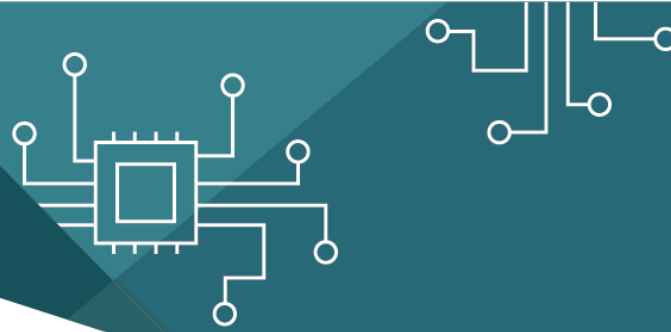
Plano de Formação (detalhado)

Módulo 1: Setup do ambiente

Este módulo inicia com uma breve apresentação do funcionamento do curso. Posteriormente, é apresentado o que é e para que serve *JavaScript*, como utilizar HTML e *JavaScript*, como utilizar a consola e como detetar erros no código.

Sessão

- Introdução
- O ambiente de desenvolvimento
- O *JavaScript* e o HTML
- As *developer tools* no *browser*
- Exercícios



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Módulo 2: Conceitos básicos

Neste módulo são apresentados os tipos de dados, variáveis e operadores como conceitos básicos da linguagem de programação *JavaScript*.

Sessão

Tipos de dados

Variáveis

Operadores

Exercícios

Módulo 3: Arrays e objetos

Neste módulo são utilizados e manipulados *arrays* e objetos em *JavaScript*, ou seja, visa a compreensão das estruturas de dados disponíveis no *JavaScript* e da forma correta de as utilizar.

Sessão

Arrays em *JavaScript*

Manipulação de *arrays*

Objetos em *JavaScript*

Manipulação de objetos

Exercícios

Módulo 4: DOM (Document Object Model)

Neste módulo surge o primeiro contacto com *JavaScript* como ferramenta de manipulação de HTML. O que é a DOM e de que forma podemos usar *JavaScript* para manipular dinamicamente o conteúdo que é apresentado ao utilizador.

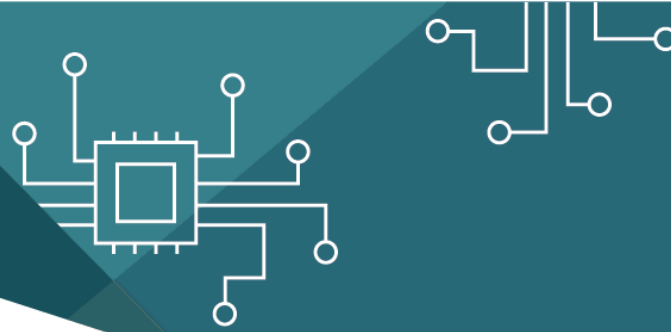
Sessão

Introdução à DOM

Conteúdo Dinâmico com *JavaScript*

Exercícios

Módulo 5: Instruções de decisão



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Neste módulo são abordadas as instruções condicionais disponíveis em *JavaScript*, ou seja, a instrução de decisão *if*, o operador ternário e a instrução de decisão múltipla *Switch*.

Sessão

O *if / else*

Operador ternário

O *Switch*

Exercícios

Módulo 6: Instruções de repetição ou Ciclos

Neste módulo são explicadas as instruções de repetição, usadas isoladamente ou como forma de travessia de *Arrays* e Objetos.

Sessão

O ciclo *for*

Break e *Continue*

Nested loops

do / while

Travessia de *Arrays* e objetos

Exercícios

Módulo 7: Funções

Este módulo inicia como uma introdução às funções e progride para alguns dos aspetos que mais dúvidas causam na iniciação à linguagem: o seu *scope*, as funções como *1st class citizens*, as funções assíncronas e a linguagem como uma *prototype based language*.

Sessão

Introdução às funções

Devolução de valores e variáveis locais

Funções recursivas

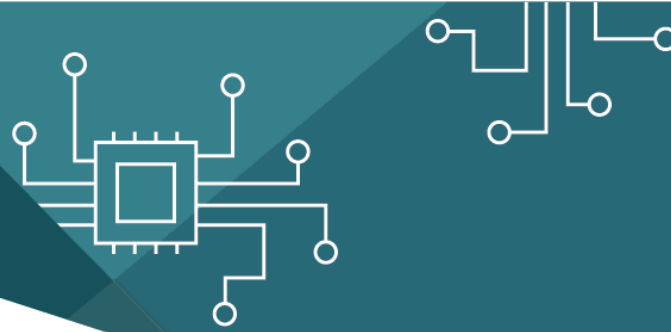
Funções anónimas (eventos)

O *scope* das funções

Callbacks em funções

Promises para lidar com funções *async*

O *prototype* das funções



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Closures

Módulo 8: Componentes Built-in

Neste módulo são exploradas algumas capacidades inerentes da linguagem - e do seu contexto de execução - que o *developer* pode tirar proveito nas suas tarefas do dia a dia.

Sessão

Manipulação de *Strings*

O objeto *Date*

O objeto *Math*

O objeto *JSON*

Regular expressions

Tratamento de exceções

Strict mode

Debugging

Exercícios

Módulo 9: Comunicação com servidor via AJAX

Este módulo versa sobre a forma como fazer evocações ao servidor, quer para obter dados para o cliente, quer para comunicar dados de volta para o servidor.

Sessão

Obter dados do servidor

Escrever dados para o servidor

Exercícios

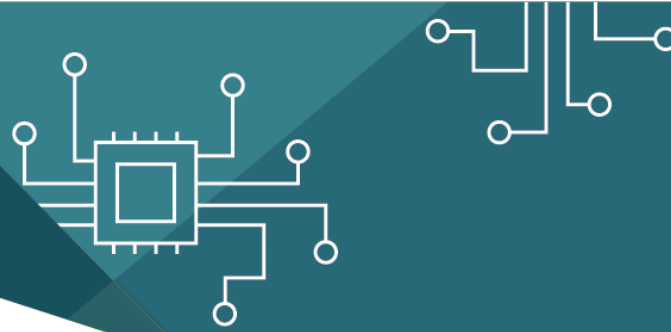
Módulo 10: Páginas Web dinâmicas com DOM

Neste módulo será aprofundado o **Módulo 4: DOM (*Document Object Model*)**

Neste módulo surge o primeiro contacto com *JavaScript* como ferramenta de manipulação de HTML. O que é a DOM e de que forma podemos usar *JavaScript* para manipular dinamicamente o conteúdo que é apresentado ao utilizador.

Como encontrar elementos na DOM (por ID, por *class* CSS, etc.), ler e alterar o seu conteúdo, o papel do *jQuery* como facilitador do processo e a forma como capturar eventos do utilizador – como a submissão de um formulário – para despoletar algum comportamento no sistema.

Sessão



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Travessia DOM
Manipulação da DOM
O JQuery
Event handling
Exercícios

Módulo 11: Novas possibilidades com HTML5

Neste módulo pretende-se introduzir as novidades do HTML5 acompanhados com casos de usos concretos da sua aplicação.

Sessão

Leitura de ficheiros
Geolocalização
Armazenamento local
Exercícios

Módulo 12: ECMAScript6

Neste módulo, um *developer JavaScript* deve compreender o que é o *ECMAScript* e ter uma noção do que é suportado em cada uma das suas versões. O módulo debruça-se sobre o *ECMAScript6* e a forma de tirar proveito dele, mesmo que o contexto de execução deva suportar versões anteriores da especificação.

Sessão

Novidades do *ECMAScript6*
Transpiling para ES6
Exercício

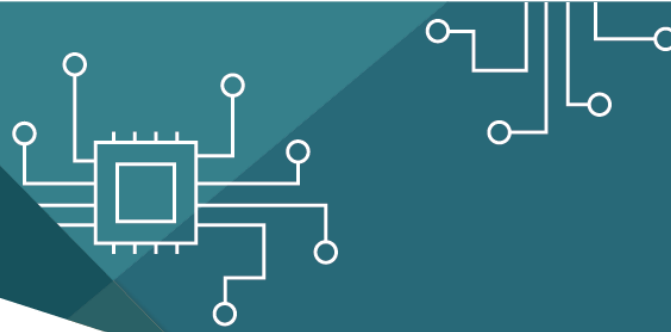
Módulo 13: Organização de código

Neste módulo é dada ênfase à organização do código através do desenvolvimento modular com *Webpack* e à gestão de dependências com NPM. Com aplicações facilmente a atingirem dezenas de milhares de linhas de código *JavaScript*, é importante que o *developer* seja capaz de compreender alguns mecanismos de organização de código e as ferramentas que as suportam.

Sessão

Desenvolvimento modular com *Webpack*

Área de formação
Tecnologia



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Gestão de dependências com NPM
Exercício

Módulo 14: *NodeJS*

Neste módulo é apresentada uma breve introdução ao *NodeJS* para execução de código *JavaScript* fora do *browser*, explorando alguns casos de uso possíveis.

Sessão

Porquê *NodeJS*

Desenvolvimento em *NodeJS*

Exercício



DETRAN- MG

CERTIFICADO DE REGISTRO E LICENCIAMENTO DE VEÍCULO - DIGITAL

CÓDIGO RENAVAM

01185573744

PLACA

QQQ2H08

EXERCÍCIO

2023

ANO FABRICAÇÃO

2019

ANO MODELO

2019

NÚMERO DO CRV

223566512265



Valide este QRCode com app Vio

CÓDIGO DE SEGURANÇA DO CLA

56028101610

CAT

MARCA / MODELO / VERSÃO

VW/GOL 1.0L MC5

ESPÉCIE / TIPO

PASSEIRO AUTOMÓVEL

PLACA ANTERIOR / UF

*****/**

CHASSI

9BWAG45U4KT124492

COR PREDOMINANTE

PRATA

COMBUSTÍVEL

ALCOOL/GASOLINA

Documento emitido por Renavam-WS (27578ea1) em 05/01/2024 às 16:07:43.

OBSERVAÇÕES DO VEÍCULO

ALIENAÇÃO FIDUCIÁRIA

MENSAGENS SENATRAN

Você Sabia?

Na Carteira Digital de Trânsito - CDT, você tem acesso ao CRLV, à CNH e ainda ganha desconto de 40% nas infrações, além de muitos outros serviços de trânsito, sem nenhum custo!

Leia o QR Code e baixe agora.



CATEGORIA

PARTICULAR

CAPACIDADE

.

POTÊNCIA/CILINDRADA

84CV/999

PESO BRUTO TOTAL

1.41

MOTOR

CSE357949

CMT

1.61

EIXOS

2

LOTAÇÃO

05P

CARROCERIA

NÃO APLICÁVEL

NOME

AIRTON DE ALMEIDA MAGALHAES

CPF / CNPJ

109.277.947-72

LOCAL

LAMBARI MG

DATA

21/05/2023

ASSINADO DIGITALMENTE PELO DETRAN

DADOS DO SEGURO DPVAT

CAT. TARIF

*

DATA DE QUITAÇÃO

*

PAGAMENTO

☐ COTA ÚNICA

☐ PARCELADO

REPASSE OBRIGATÓRIO AO
FUNDO NACIONAL DE SAÚDE (R\$)

*

CUSTO DO
BILHETE (R\$)

*

CUSTO EFETIVO
DO SEGURO (R\$)

*

REPASSE OBRIGATÓRIO AO
DEPARTAMENTO NACIONAL DE
TRÂNSITO (R\$)

*

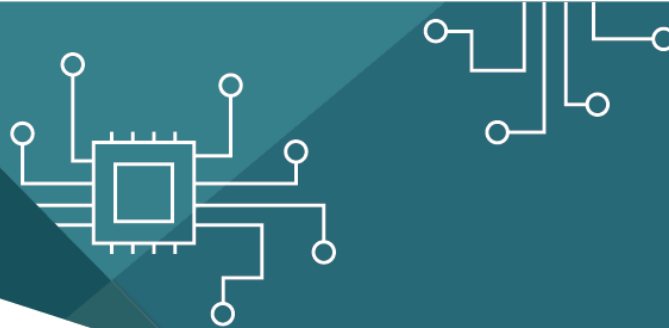
VALOR DO IOF (R\$)

*

VALOR TOTAL A SER PAGO
PELO SEGURADO (R\$)

*

INFORMAÇÕES DO SEGURO DPVAT



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Destinatários

- Profissionais que pretendam adquirir competências para programar em *JavaScript*;
- Programadores *Web*;
- Gestores de *Websites*;
- *Designers*;
- Todos os que pretendem aprender tudo sobre *JavaScript*, numa única formação, de iniciante a profissional;
- Todas as pessoas que tenham interesse em investir numa nova área profissional com um grande potencial de mercado.

Nº mínimo de inscritos

8

Pré-requisitos

Conhecimentos básicos de: HTML; Lógica de programação; Editor de código (por exemplo: *Sublime Text*, *Atom* ou *Visual Studio Code*).

Certificação de técnicos:

[Clique aqui](#) para consultar os critérios de atribuição de créditos

Contactos

Angola/ (+244) 222 440 447
academy_ao@primaverabss.com

Cabo Verde/(+238) 356 37 73
academy@primaverabss.com

Moçambique/ (+258) 21 303 388
academy_mz@primaverabss.com

Portugal/ (+351) 253 309 241
academy@primaverabss.com
Upgrading Skills

Primavera ACADEMY

Enquadramento

Na última década temos assistido a uma progressiva substituição de aplicações desktop por aplicações *Web*, tornando-se essencial para os profissionais da área o domínio das ferramentas de desenvolvimento desta plataforma. *JavaScript* é, nesse contexto, uma linguagem de programação essencial para o desenvolvimento de produtos capazes de disponibilizar experiências de utilização ao nível (ou quicá superiores) às das aplicações desktop nativas.

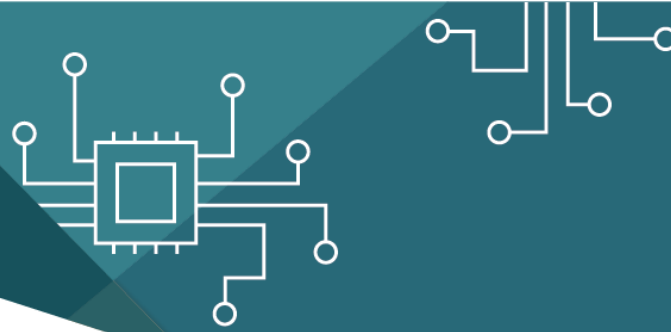
Embora o profissional *JavaScript Developer* opere tradicionalmente no cliente, procurando melhorar as dinâmicas de utilização da aplicação, com a popularização das *Single Page Applications* e do *NodeJS*, hoje um profundo conhecedor desta linguagem pode ser um profissional *full stack* no desenvolvimento de um produto.

JavaScript Web Developer é uma formação intensiva que pretende fornecer competências de iniciante a profissional, para o desenvolvimento em *JavaScript*, ao abordar um conjunto de tecnologias essenciais para o desenvolvimento *Web*, como o *JavaScript*, o *HTML*, o *AJAX*, o *jQuery* e o *JSON*.

Principais Objetivos

No final da formação os formandos deverão ser capazes de:

- Dominar a linguagem de programação *JavaScript*;
- Utilizar tecnologias essenciais para o desenvolvimento *Web* com *JavaScript*, como o *HTML*, o *AJAX*, o *jQuery* e o *JSON*;
- Compreender as dinâmicas de manipulação da DOM;
- Criar jogos, aplicações *Web* e *websites* com *JavaScript*;
- Compreender as boas práticas de organização de código *JavaScript*.



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Plano de Formação (resumido)

- Módulo 1: *Setup* do ambiente
- Módulo 2: Conceitos básicos
- Módulo 3: *Arrays* e objetos
- Módulo 4: DOM (*Document Object Model*)
- Módulo 5: Instruções de decisão
- Módulo 6: Instruções de repetição ou Ciclos
- Módulo 7: Funções
- Módulo 8: Componentes *Built-in*
- Módulo 9: Comunicação com servidor via AJAX
- Módulo 10: Páginas Web dinâmicas com DOM
- Módulo 11: Novas possibilidades com HTML5
- Módulo 12: ECMAScript6
- Módulo 13: Organização de código
- Módulo 14: *NodeJS*

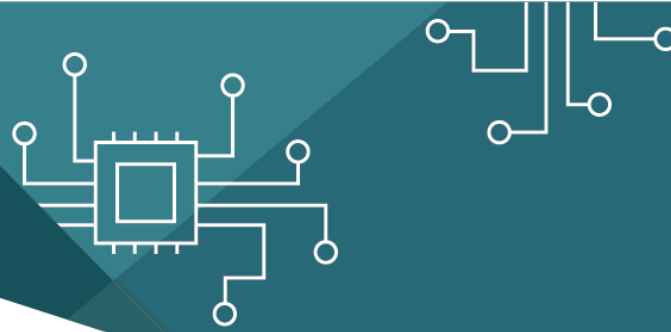
Plano de Formação (detalhado)

Módulo 1: Setup do ambiente

Este módulo inicia com uma breve apresentação do funcionamento do curso. Posteriormente, é apresentado o que é e para que serve *JavaScript*, como utilizar HTML e *JavaScript*, como utilizar a consola e como detetar erros no código.

Sessão

- Introdução
- O ambiente de desenvolvimento
- O *JavaScript* e o HTML
- As *developer tools* no *browser*
- Exercícios



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Módulo 2: Conceitos básicos

Neste módulo são apresentados os tipos de dados, variáveis e operadores como conceitos básicos da linguagem de programação *JavaScript*.

Sessão

Tipos de dados

Variáveis

Operadores

Exercícios

Módulo 3: Arrays e objetos

Neste módulo são utilizados e manipulados *arrays* e objetos em *JavaScript*, ou seja, visa a compreensão das estruturas de dados disponíveis no *JavaScript* e da forma correta de as utilizar.

Sessão

Arrays em *JavaScript*

Manipulação de *arrays*

Objetos em *JavaScript*

Manipulação de objetos

Exercícios

Módulo 4: DOM (Document Object Model)

Neste módulo surge o primeiro contacto com *JavaScript* como ferramenta de manipulação de HTML. O que é a DOM e de que forma podemos usar *JavaScript* para manipular dinamicamente o conteúdo que é apresentado ao utilizador.

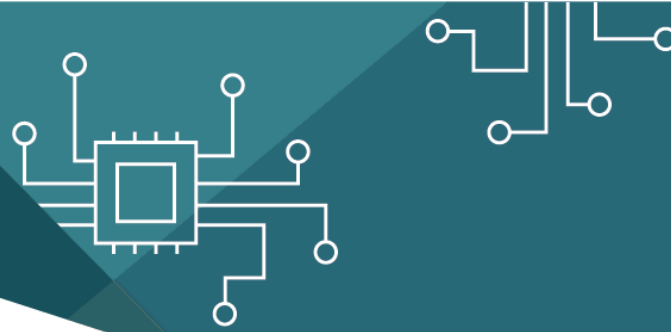
Sessão

Introdução à DOM

Conteúdo Dinâmico com *JavaScript*

Exercícios

Módulo 5: Instruções de decisão



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Neste módulo são abordadas as instruções condicionais disponíveis em *JavaScript*, ou seja, a instrução de decisão *if*, o operador ternário e a instrução de decisão múltipla *Switch*.

Sessão

O *if / else*

Operador ternário

O *Switch*

Exercícios

Módulo 6: Instruções de repetição ou Ciclos

Neste módulo são explicadas as instruções de repetição, usadas isoladamente ou como forma de travessia de *Arrays* e Objetos.

Sessão

O ciclo *for*

Break e *Continue*

Nested loops

do / while

Travessia de *Arrays* e objetos

Exercícios

Módulo 7: Funções

Este módulo inicia como uma introdução às funções e progride para alguns dos aspetos que mais dúvidas causam na iniciação à linguagem: o seu *scope*, as funções como *1st class citizens*, as funções assíncronas e a linguagem como uma *prototype based language*.

Sessão

Introdução às funções

Devolução de valores e variáveis locais

Funções recursivas

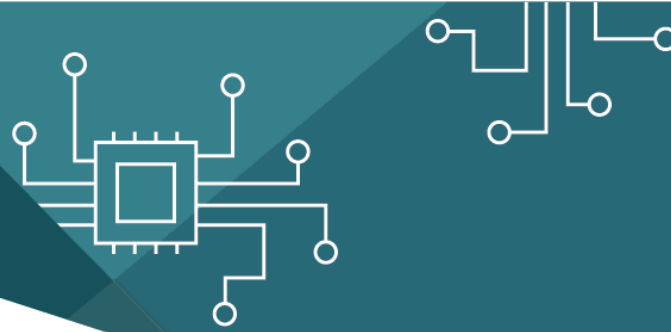
Funções anónimas (eventos)

O *scope* das funções

Callbacks em funções

Promises para lidar com funções *async*

O *prototype* das funções



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Closures

Módulo 8: Componentes Built-in

Neste módulo são exploradas algumas capacidades inerentes da linguagem - e do seu contexto de execução - que o *developer* pode tirar proveito nas suas tarefas do dia a dia.

Sessão

Manipulação de *Strings*

O objeto *Date*

O objeto *Math*

O objeto *JSON*

Regular expressions

Tratamento de exceções

Strict mode

Debugging

Exercícios

Módulo 9: Comunicação com servidor via AJAX

Este módulo versa sobre a forma como fazer evocações ao servidor, quer para obter dados para o cliente, quer para comunicar dados de volta para o servidor.

Sessão

Obter dados do servidor

Escrever dados para o servidor

Exercícios

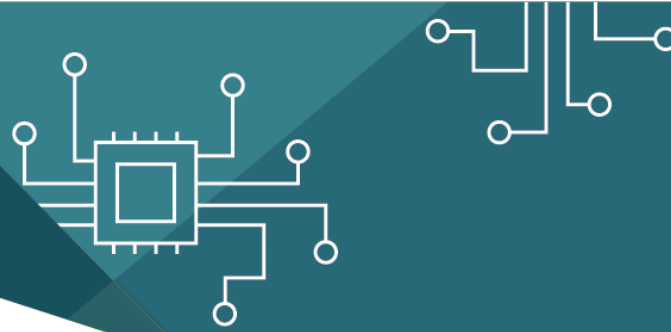
Módulo 10: Páginas Web dinâmicas com DOM

Neste módulo será aprofundado o **Módulo 4: DOM (*Document Object Model*)**

Neste módulo surge o primeiro contacto com *JavaScript* como ferramenta de manipulação de HTML. O que é a DOM e de que forma podemos usar *JavaScript* para manipular dinamicamente o conteúdo que é apresentado ao utilizador.

Como encontrar elementos na DOM (por ID, por *class* CSS, etc.), ler e alterar o seu conteúdo, o papel do *jQuery* como facilitador do processo e a forma como capturar eventos do utilizador – como a submissão de um formulário – para despoletar algum comportamento no sistema.

Sessão



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Travessia DOM
Manipulação da DOM
O JQuery
Event handling
Exercícios

Módulo 11: Novas possibilidades com HTML5

Neste módulo pretende-se introduzir as novidades do HTML5 acompanhados com casos de usos concretos da sua aplicação.

Sessão

Leitura de ficheiros
Geolocalização
Armazenamento local
Exercícios

Módulo 12: ECMAScript6

Neste módulo, um *developer JavaScript* deve compreender o que é o *ECMAScript* e ter uma noção do que é suportado em cada uma das suas versões. O módulo debruça-se sobre o *ECMAScript6* e a forma de tirar proveito dele, mesmo que o contexto de execução deva suportar versões anteriores da especificação.

Sessão

Novidades do *ECMAScript6*
Transpiling para ES6
Exercício

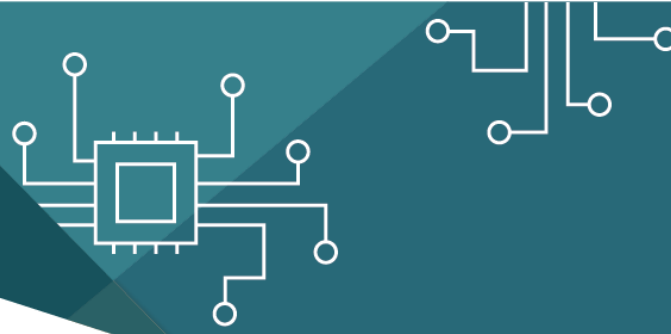
Módulo 13: Organização de código

Neste módulo é dada ênfase à organização do código através do desenvolvimento modular com *Webpack* e à gestão de dependências com NPM. Com aplicações facilmente a atingirem dezenas de milhares de linhas de código *JavaScript*, é importante que o *developer* seja capaz de compreender alguns mecanismos de organização de código e as ferramentas que as suportam.

Sessão

Desenvolvimento modular com *Webpack*

Área de formação
Tecnologia



Conteúdo Programático

JavaScript Web Developer



IN-CLASS



35 HORAS

Gestão de dependências com NPM
Exercício

Módulo 14: *NodeJS*

Neste módulo é apresentada uma breve introdução ao *NodeJS* para execução de código *JavaScript* fora do *browser*, explorando alguns casos de uso possíveis.

Sessão

Porquê *NodeJS*

Desenvolvimento em *NodeJS*

Exercício