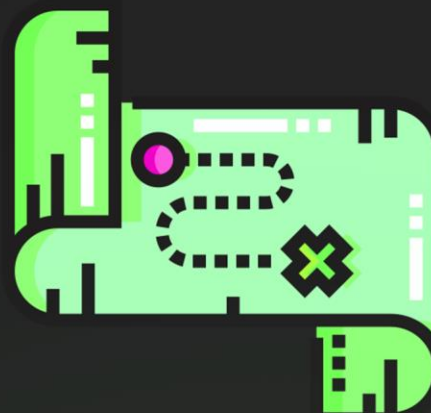


MISSÃO VOCÊ
{ PROGRAMADOR
DO ZERO AO SEU 1º EMPREGO



O MAPA DE BORDO DO PROGRAMADOR MODERNO

POR QUE SER UM PROGRAMADOR ?

- GANHAR BEM
- TRABALHAR DE CASA

- TER MAIS TEMPO COM A FAMÍLIA
- CHEGA DE ONIBUS LOTADO
- VEJA SEUS FILHOS CRESCENDO
- TENHA LIBERDADE GEOGRÁFICA, MORE ONDE QUISER



- SEJA VALORIZADO E NUNCA MAIS FIQUE DESEMPREGADO

- ÁREA QUE TEM MAIS VAGAS QUE PROFISSIONAIS
- AS EMPRESAS TRATAM PROGRAMADORES COMO ARTIGO RARO



- SEM FACULDADE

- DIFERENTE DA MAIORIA DAS PROFISSÕES, VOCÊ NÃO PRECISA DE FACULDADE
- ESTUDE DA SUA CASA, APENAS COM UM COMPUTADOR E INTERNET E CONQUISTE SUA LIBERDADE



- ÁREA SEM PRECONCEITOS

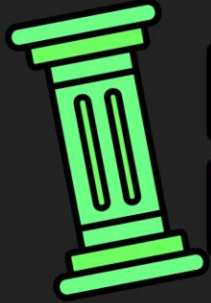
- TRABALHE EM UMA ÁREA ONDE ELES NÃO VÃO OLHAR ONDE VOCÊ MORA OU QUANTOS ANOS VOCÊ TEM



COMO SER UM PROGRAMADOR

- PARA SE TORNAR UM PROGRAMADOR, VOCÊ PRECISA DE 3 COISAS!
- E MUITAS PESSOAS POR AÍ NÃO CONSEGUEM, PORQUE NENHUM CURSO ENSINA AS 3, APENAS UMA.
- VOCÊ CHEGOU AO LUGAR CERTO, VOU TE APRESENTAR OS 3 PILARES PARA VOCÊ SER UM PROGRAMADOR(A) DE SUCESSO!





PRIMEIRO PILAR, MENTALIDADE

- As empresas não querem alguém que só sabe digitar um monte de código
- Quer resultados acima da média?
Seja uma PESSOA acima da média

O QUE VOCÊ DEVE FAZER

- Seja **otimista**
- Sempre **acredite no seu potencial**
- **Nunca desista**
- Seja um **resolvedor de problemas**
- **Sonhe** mais
- **Trabalhe duro**, mas de forma inteligente
- Crie **bons hábitos**
- Estude sobre **desenvolvimento pessoal**

O QUE VOCÊ NÃO DEVE FAZER

- Pare de **Reclamar**
- Pare de **ser vitimista**
- Pare de **colocar a culpa nos outros**
- Pare de **procrastinar**
- Pare de **se comparar**





**PRIMEIRO PILAR,
MENTALIDADE**

**SEJA COMO UM GPS
DEU ERRADO?
RECALCULE A ROTA...**





SEGUNDO PILAR, PROGRAMAÇÃO

VAMOS BOTAR A MÃO NA MASSA



- Prepare **seu ambiente**
- **Instale o VsCode** no seu Computador
- **Instale algumas extensões** para te ajudar com o VsCode
- **Dracula** (Meu tema preferido)
- **Material icons** (Meu tema preferido de ícones)
- **LiveServer** (Vai ajudar a criar nosso site)
- **Pt-Br** (Caso queira deixar em Português)

HTML



HyperText Markup
Language ou Linguagem
de Marcação de Hypertexto

- **Linguagem é uma forma de se comunicar**, no caso do HTML, o programador escreve e o navegador de **Internet entende e mostra o site na tela.**
- Hypertexto e site **são a mesma coisa.**
- E marcação, entre as TAG's.
- TAG's **são etiquetas que vão dizer** o que é o que no seu site.
- Isso é um vídeo, isso é um imagem, isso é um botão e isso é um texto.

**SE VOCÊ AINDA NÃO ASSISTIU A PRIMEIRA
AULA CLIQUE NO BOTÃO.**

ASSISTA A PRIMEIRA AULA.

**AGORA SE VOCÊ JÁ ASSISTIU,
ATIVE O LEMBRETE NA AULA 2!**

APERTE AQUI E ATIVE O LEMBRETE