

Mentoria **Conteúdo Programático**

Módulo 1:

Parte I - Introdução a programação:

- ❖ Definição de variáveis, atribuições, classes, métodos
- ❖ Operadores lógicos (AND e OR)
- ❖ Operadores matemáticas (++, --, += ...)
- ❖ Loops e condicionais (*if/else, for, while, switch*)

Parte II - Estruturas de dados:

- ❖ Listas, laço em listas (foreach)
- ❖ Manuseio dos principais métodos de Arrays
- ❖ Breve introdução a Pilhas e Filas
- ❖ Mapas

Parte III - Classes e Métodos:

- ❖ Classes e Objetos
 - ❖ Modificadores de Acesso
 - ❖ Atributos e Métodos de Classes
-

Módulo 2:

Parte IV - Herança:

- ❖ Classe Object - objetos em Java
- ❖ O que é? Quando usar? Herança ou Composição?
- ❖ *Override* de métodos

Parte V - Polimorfismo

- ❖ Interface em Java
- Classes e métodos abstratos
- Manipulando o polimorfismo

Parte VI - Projeto:

- Nesse momento vamos usar todos os conhecimentos adquiridos até para fazer um projeto!
-

Módulo 3:

Parte VII - Orientação a Objeto:

- Um pouco mais sobre orientação a objeto
- Responsabilidades de cada classe
- Interfaces úteis da API (Ex. *Comparable (compareTo)*)

Parte VIII - Testes:

- Importância de testes
- Testes Unitários com JUnit
- um pouco de TDD

Parte IX - Refatoração:

- O que são *code smells*?
 - Técnicas de refatoração
 - Usando testes para refatorar de maneira segura
-