



O Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias da Pró-reitoria de Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense certifica que **Matheus da Silva Xavier**, nascido(a) em **20 de junho de 2001**, **CPF 04536111174**, concluiu o curso **Introdução à Programação Orientada a Objetos**, com carga horária de **40 horas**.

Pelotas, 4 de abril de 2024.

Flávio Luís Barbosa Nunes
Reitor

Rodrigo Nascimento da Silva
Pró-Reitor de Ensino

Gisela Loureiro Duarte
Pró-Reitora de Extensão e Cultura

Jander Luis Fernandes Monks
Chefe do Departamento de Educação
a Distância e Novas Tecnologias





660f0838-d380-4560-b66b-ac310a00c840

INFORMAÇÕES DO PARTICIPANTE

Nome: Matheus da Silva Xavier

Documento: 04536111174

Data de Nascimento: 20 de junho de 2001

Curso: Introdução à Programação
Orientada a Objetos

Data: 4 de abril de 2024

Projeto de curso online aberto e massivo - Introdução à programação orientada a objetos, registrado no Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias - DETE, sob processo n.º 23163.003847.2020-31 e executado pelo Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias - DETE.

O presente certificado pode ter a sua validade comprovada acessando o QR Code ao lado, A data de emissão pode ser anterior à data final do curso nos casos em que o participante alcançou os requisitos mínimos para aprovação antecipadamente.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Ambientes de desenvolvimento (IDEs)	Introdução à orientação à Objetos	Desenvolvimento de sistemas	Padrões de Projeto
<ul style="list-style-type: none">1.1. Introdução1.2. Instalando um IDE1.3. Criando um Projeto1.4. Conhecendo o IDE1.5. Abrindo um Projeto1.6. Executando um Projeto	<ul style="list-style-type: none">2.1. Fundamentos2.2. Classes e objetos2.3. Métodos e mensagens2.4. Encapsulamento2.5. Herança2.6. Polimorfismo	<ul style="list-style-type: none">3.1. Interface gráfica3.2. Tratamento de exceções3.3. Persistência3.4. Bibliotecas e Coleções3.5. Tipos Genéricos	<ul style="list-style-type: none">4.1. Conceito de padrões de projeto4.2. Principais padrões de projeto4.3. Padrões GoF (Gang of Four)4.4. Padrões Grasp