

CURSO DE PROGRAMAÇÃO DO ZERO

A arte de programar consiste em dominar a complexidade!

Os principais tópicos do Curso:

Carga horária: 180 horas

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

- PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO
- INSTRUÇÃO
- ALGORITMO
- PSEUDOCÓDIGO
- LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO
- LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO
- **VARIÁVEIS, TIPOS DE DADOS, ATRIBUIÇÃO E COMENTÁRIO**
- VARIÁVEIS
- TIPOS DE IDENTIFICADORES
- ATRIBUIÇÃO
- **OPERADORES ARITMÉTICOS, EXPRESSÕES E OUTRAS FUNÇÕES**
- OPERADORES ARITMÉTICOS
- EXPRESSÕES ARITMÉTICAS
- FUNÇÕES ARITMÉTICAS
- OPERADORES RELACIONAIS E LÓGICOS
- OPERADORES RELACIONAIS
- OPERADORES LÓGICOS
- PRIORIDADE DOS OPERADORES
- LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO
- **ESTRUTURAS PARA TOMADAS DE DECISÃO**
- ESTRUTURA DE TOMADA DE DECISÃO E CONDICIONAL SIMPLES
- CONDICIONAL COMPOSTA
- CONDICIONAL ENCADEADA
- CONDICIONAL ENCADEADA HETEROGÊNEA
- CONDICIONAL ENCADEADA HOMOGÊNEA
- ESTRUTURAS DE REPETIÇÃO
- ESTRUTURA DE REPETIÇÃO
- ENQUANTOGRÁTIS
- ESTRUTURA DE REPETIÇÃO REPITA
- ESTRUTURA DE REPETIÇÃO PARA LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO
- **ESTRUTURAS DE DADOS E ARRAYS (VETOR E MATRIZ)**
- ESTRUTURAS DE DADOS E ARRAYS
- VETOR
- MATRIZ
- **VISUALG, ENTRADA E SAÍDA, COMBINAÇÃO E CONCATENAÇÃO**
- INSTALAÇÃO DO VISUALG
- REVISÃO UTILIZANDO O VISUALG
- COMANDOS DE ENTRADA E SAÍDA DE DADOS
- COMBINAÇÃO E CONCATENAÇÃO DE DADOS

HTML 5

- O QUE VAMOS APRENDER
- O QUE É HTML E SUA EVOLUÇÃO
- POR QUE PRECISAMOS APRENDER HTML?
- QUAL O MELHOR EDITOR?
- INTRODUÇÃO AO HTML
- MUDANÇAS NO HTML
- ESTRUTURA DO HTML
- FORMATAÇÃO DE TEXTO
- ESTRUTURA DE UM SITE
- FORMATAÇÃO ANTIGA E A CHEGADA DO CSS
- RELAÇÃO COM OS NAVEGADORES

- ESTRUTURA BÁSICA DE UM DOCUMENTO
- HTML5
- CABEÇALHOS
- CONTEÚDO TEXTO
- CARACTERES ESPECIAIS
- DESTAQUES EM TEXTOS
- ALINHAMENTO DE TEXTO
- FORMATAÇÃO DE TEXTO
- COMENTÁRIOS
- LINHAS
- LISTAS ORDENADAS
- LISTAS NÃO ORDENADAS
- INSERINDO SUBITENS
- ESTRUTURA DE UM MENU A PARTIR DE LISTAS
- O QUE É UM SITE?
- URL
- LINKS HREF
- ÂNCORA
- DIV
- TAG IMG
- ATRIBUTOS E LINKS
- TAG FORM
- TEXT
- PASSWORD TEXTAREA EMAIL SEARCH URL
- CHECKBOX RADIO
- LABEL SELECT
- FILE BUTTON
- OUTROS TIPOS
- IFRAME O QUE É E POR QUE NÃO USAR
- TABELAS LINHAS E COLUNAS
- MESCLAGEM DE CELULAS E
- PERSONALIZAÇÃO
- O QUE É CSS E O QUE SÃO SELETORES?
- PRIORIDADE DE PROPRIEDADES
- QUANDO USAR ELEMENTO CLASSE OU ID
- PROPRIEDADE FONT
- PROPRIEDADE TEXT
- PROPRIEDADE MARGIN
- PROPRIEDADE PADDING
- TRABALHANDO COM DIVS
- COMBINAÇÃO DE FORMATAÇÕES
- PROPRIEDADE POSITION
- PROPRIEDADE FLOAT CLEAR
- CRIANDO MENU COM LISTAS HORIZONTAL
- CRIANDO MENU COM LISTAS VERTICAL
- CRIANDO MENU COM LISTAS E COM
- SUBMENU
- TIPOS DE LAYOUTS
- PROPRIEDADE OVERFLOW
- DISPLAY E VISIBILITY
- FORMATANDO CAMPOS DO TIPO INPUT
- FORMATANDO BOTÕES
- FORMATANDO CAMPO SELEC

CSS 3

- O QUE É CSS?
- QUAL EDITOR USAR?
- SELETOR
- TAG CLASSE E ID
- AGRUPAMENTO
- COMENTÁRIO
- CABEÇALHO E PARÁGRAFOS
- UNIDADE PROPORCIONAIS
- CÓDIGO EM LINHAS OU EM BLOCOS?
- INLINE INTERNO E EXTERNO IMPORTADO
- AULA 1 - SELETOR SIMPLES
- SELETOR COMPOSTO
- SELETOR DESCENDENTE
- SELETOR FILHO
- SELETOR IRMÃO
- PSEUDO CLASSES
- PSEUDO ELEMENTO
- LETTER SPACING
- WORD SPACING
- LINE HEIGHT
- VERTICAL ALIGN



- TEXT ALIGN
- TEXT INDENT
- TEXT DECORATION
- TEXT TRANSFORM
- FONT FAMILY
- FONT STYLE
- FONT VARIANT
- FONT WEIGHT
- FONT SIZE
- COR RGB
- COR HEXADECIMAL
- COR POR PALAVRAS
- BACKGROUND COLOR
- BACKGROUND IMAGE
- BACKGROUND REPEAT
- BACKGROUND ATTACHMENT
- BACKGROUND POSITION
- PERSONALIZANDO ESTADOS DOS LINKS
- TEXT DECORATION
- ROLLOVER COM IMAGENS
- LISTAS ORDENADAS
- LISTAS NÃO ORDENADAS
- LISTAS DE DEFINIÇÃO
- LISTAS MISTAS
- LIST STYLE TYPE
- LIST STYLE IMAGE
- LIST STYLE POSITION
- MENU HORIZONTAL
- MENU HORIZONTAL PARTE 2
- MENU COM IMAGENS
- MENU VERTICAL
- MENU COM SUBMENU
- MENU COM SUBMENU PARTE 2
- MENU COM SUBMENU COM SUBMENU
- FORM INPUT
- BUTTON
- SELECT
- TEXTAREA
- LABEL
- FIELDSET E LEGEND
- TABINDEX
- ACCESSKEY
- DISABLED E READONLY
- FORMULÁRIO COMPLETO
- FORMULÁRIO COMPLETO PARTE 2
- FORMULÁRIO COMPLETO PARTE 3
- FORMULÁRIO COMPLETO PARTE 4
- AINDA SE USA TABELAS?
- TABELA LINHAS E COLUNAS
- CAPTION, SUMMARY E TH
- THEAD E TBODY
- POSITION
- FLOAT
- FLOAT DE VÁRIAS DIVS
- ZINDEX
- LAYOUT LARGURA FIXA
- LAYOUT LÍQUIDO
- LAYOUT ELÁSTICO
- LAYOUT HÍBRIDO

JAVA SCRIPT (PARA FRONT-END)

- INTRODUÇÃO
- POR QUE APRENDER JAVASCRIPT
- AS PLATAFORMAS QUE SUPORTAM JAVASCRIPT
- O PRIMEIRO SCRIPT
- BOAS PRÁTICAS: SCRIPT NO LOCAL CERTO
- ENTENDENDO O DOM
- A FUNÇÃO SELETORA `QUERYSELECTOR`
- ACESSANDO OS TEXTOS DE UM ELEMENTO
- VARIÁVEIS E OPERADORES
- BUSCANDO DADOS DENTRO DE UM ELEMENTOS
- AS VARIÁVEIS NO JAVASCRIPT
- OS OPERADORES ARITMÉTICOS
- OS OPERADORES LÓGICOS
- PRECEDÊNCIA DE OPERADORES
- VALIDANDO OS PACIENTES

- ARRAYS, LOOP E ESTILOS
- SELECIONADO DIVERSOS ELEMENTOS DA
- PÁGINA
- ARRAY DE ELEMENTOS
- ITERANDO COM UM LOOP `FOR`
- LIMITANDO AS CASAS DECIMAIS
- ALTERANDO O ESTILO DOS ELEMENTOS
- MANIPULANDO CLASSES
- BOAS PRÁTICAS COM ESTILOS E JAVASCRIPT
- EVENTOS, FORMULÁRIOS E CRIANDO ELEMENTOS
- ESCUTANDO EVENTOS DO NAVEGADOR
- O CLÁSSICO EVENTO DE CLICK
- PREVENINDO OS COMPORTAMENTOS PADRÕES
- OBTENDO DADOS DE UM FORMULÁRIO
- CRIANDO ELEMENTOS COM JAVASCRIPT
- ADICIONANDO ELEMENTOS NA PÁGINA
- BOAS PRÁTICAS COM JAVASCRIPT
- QUEBRANDO O CÓDIGO EM ARQUIVOS
- IMPORTANDO MÚLTIPLOS ARQUIVOS
- EXTRAINDO CÓDIGO PARA FUNÇÕES
- REAPROVEITAMENTO DE CÓDIGO
- OBJETOS EM JAVASCRIPT
- PRINCÍPIO DA RESPONSABILIDADE ÚNICA
- VALIDAÇÃO DE FORMULÁRIOS
- VALIDANDO CAMPOS
- O OPERADOR LÓGICO NOT
- VALIDANDO O FORMULÁRIO
- CAPTURANDO ERROS
- EXIBINDO MENSAGENS DE ERRO PARA O USUÁRIO
- REMOÇÃO, DELEGAÇÃO E ANIMAÇÃO
- O EVENTO DE DUPLO CLIQUE
- REMOVENDO ELEMENTOS COM JAVASCRIPT
- A VARIÁVEL IMPLÍCITA THIS
- BOAS PRÁTICAS: A DELEGAÇÃO DE EVENTOS
- ANIMANDO A REMOÇÃO COM CSS E JAVASCRIPT
- FILTRANDO UMA TABELA
- O EVENTO DE DIGITAÇÃO
- ESCONDENDO ELEMENTOS DA PÁGINA
- BUSCANDO TEXTO COM JAVASCRIPT
- MELHORANDO A BUSCA COM EXPRESSÕES REGULARES
- BUSCANDO PACIENTES COM AJAX
- O OBJETO XMLHTTPREQUEST
- CONFIGURANDO A REQUISIÇÃO
- A TÉCNICA AJAX
- ENVIANDO UMA REQUISIÇÃO GET
- ESCUTANDO A RESPOSTA
- TRATANDO ERROS DA REDE
- UMA MENSAGEM DE ERRO PARA O USUÁRIO

FRAMEWORK BOOTSTRAP

- O QUE É BOOTSTRAP
- EDITOR
- TEMPLATE PADRÃO
- GRID SYSTEM
- OFFSET E NÍVEIS
- CENTRALIZANDO ELEMENTOS
- CLASSES RESPONSIVAS (PARTE 1)
- CLASSES RESPONSIVAS (PARTE 2)
- TIPOGRAFIA (PARTE 1)
- TIPOGRAFIA (PARTE 2)
- TIPOGRAFIA (PARTE 3)
- TIPOGRAFIA (PARTE 4)
- FORMULÁRIOS (PARTE 1)
- FORMULÁRIOS (PARTE 2)
- FORMULÁRIOS (PARTE 3)
- FORMULÁRIOS (PARTE 4)
- FORMULÁRIOS (PARTE 5)
- FORMULÁRIOS (PARTE 6)



- FORMULÁRIOS (PARTE 7)
- BOTÕES
- IMAGENS
- GLYPHICONS ICONES
- DROPDOWN
- GRUPO DE BOTÕES
- BOTÕES COM DROPDOWN
- BOTÕES COM DROPDOWN DIVIDO
- MENU E NAVEGAÇÃO (PARTE 1)
- MENU E NAVEGAÇÃO (PARTE 2)
- MENU E NAVEGAÇÃO (PARTE 3)
- MENU E NAVEGAÇÃO (PARTE 4)
- MENU E NAVEGAÇÃO (PARTE 5)
- TRABALHANDO COM NAVBAR
- NAVBAR (PARTE 2)
- NAVBAR (PARTE 3)
- NAVBAR (PARTE 4)
- BREADCRUMBS
- PAGINATION (PARTE 1)
- PAGINATION (PARTE 2)
- LABEL E BADGES
- TYPOGRAPHY
- THUBNAILS
- ALERTS
- PRPOGRESS BAR
- MEDIA OBJECT
- MISC

DOMÍNIO E HOSPEDAGEM

- O QUE É DOMÍNIO
- EXTENSÕES DOS DOMÍNIOS
- COMO ESCOLHER UM DOMÍNIO DE QUALIDADE
- COMO REGISTRAR UM DOMÍNIO
- O QUE É HOSPEDAGEM DE SITE
- PLANOS E SISTEMA OPERACIONAL
- RECURSOS DA HOSPEDAGEM DE SITE
- COMO ASSINAR UM PLANO DE HOSPEDAGEM
- COMO ALTERAR O DNS NO REGISTRO.BR
- COMO ACESSAR O CPANEL, WEBMAIL E FTP

PROJETOS I

- FABRICA DE SOFTWARE
- PROJETO FRONT-END
- APRESENTAÇÃO DO PROJETO
- HOSPEDAGEM DO PROJETO
- EXPOSIÇÃO NO GITHUB (AVALIAÇÃO FINAL)

PHP I (BACK-END)

- INTRODUÇÃO AO PHP
- COMO INSTALAR O PHP
- DIFERENÇAS ENTRE CLIENT E SERVER SIDE
- VARIÁVEIS NO PHP
- IMPRIMINDO DADOS NA TELA
- OPERADORES NO PHP
- PRECEDÊNCIA
- CONDICIONAIS
- FOR
- WHILE
- INTRODUÇÃO AOS ARRAYS
- ARRAYS COM LAÇO DE REPETIÇÃO
- CONSTANTES



- INCORPORANDO
- FUNÇÕES
- COOKIES
- SESSIONS
- GET E POST
- REQUEST

CONCEITOS DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

- INTRODUÇÃO
- PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA VS
- ORIENTADA A OBJETOS
- COMO CRIAR CLASSES
- OBJETOS
- MODIFICADORES DE ACESSO
- MÉTODOS CONSTRUTORES E
- DESTRUTORES
- ENCAPSULAMENTO
- HERANÇA E POLIMORFISMO
- INTRODUÇÃO DE TIPOS
- INTERFACES
- INTERCEPÇÕES
- TRATAMENTO DE EXCEÇÕES
- CLASSE ABSTRATA
- CLASSES FINAIS
- PADRÕES DE PROJETO
- CONCEITO
- PRINCIPAIS TIPOS
- MAPEAMENTO OBJETO-RELACIONAL
- FRAMEWORKS E MVC
- INTRODUÇÃO
- FRAMEWORKS
- MODEL VIEW CONTROLLER (MVC)
- DEFINIÇÃO DO ESTUDO DE CASO

BANCO DE DADOS

- O QUE É UM BANCO DE DADOS?
- INSTALANDO O MYSQL COM WAMP
- INSTALANDO O XAMPP
- CONCEITO DE ENTIDADE
- CONCEITO DE TABELAS
- NORMALIZAÇÃO
- CRIANDO O PRIMEIRO BANCO DE DADOS
- MELHORANDO A ESTRUTURA DO BANCO DE DADOS
- INSERINDO DADOS NA TABELA
- ALTERANDO A ESTRUTURA DA TABELA (ALTER TABLE E DROP TABLE)
- MANIPULANDO LINHAS (UPDATE, DELETE E
- TRUNCATE)
- GERENCIANDO CÓPIAS DE SEGURANÇA
- MYSQL CURSO EM VÍDEO
- PHPMYADMIN (PARTE 1)
- PHPMYADMIN (PARTE 2)
- EXERCÍCIOS PARA O CURSO DE MYSQ
- SELECT (PARTE 1)
- SELECT (PARTE 2)
- SELECT (PARTE 3)
- MODELO RELACIONAL
- CHAVES ESTRANGEIRAS E JOIN
- INNER JOIN COM VÁRIAS TABELAS
- MODELO MER
- PROJETO
- AVALIAÇÃO

PHP II (BACK-END)

- PHP AVANÇADO
- INTRODUÇÃO
- WAMP
- O QUE É O WAMP?
- INSTALANDO O WAMP
- CONFIGURANDO O WAMP
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- OBJETO
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- CONSTRUTORES
- DESTRUTORES
- VISIBILIDADE DE ATRIBUTOS E MÉTODOS
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- DEFININDO CLASSES
- EXEMPLO
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- PRIMEIRO EXEMPLO
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- SEGUNDO EXEMPLO
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- HERANÇA
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- MÉTODO CONSTRUTOR E DESTRUTOR
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- ENCAPSULAMENTO
- AVALIAÇÃO / EXERCÍCIO AVALIATIVO 1
- PHP E BANCO DE DADOS MYSQL
- PHP E BANCO DE DADOS
- PHPMYADMIN
- PHPMYADMIN NA PRÁTICA
- CRIANDO UM BANCO DE DADOS
- CRIANDO TABELAS
- CRIANDO TABELAS DE FORMA VISUAL
- CRIANDO TABELAS VIA COMANDOS SQL
- INSERINDO DADOS NO BANCO DE DADOS
- INSERINDO DADOS VIA COMANDOS SQL
- VISUALIZANDO DE FORMA VISUAL
- VISUALIZANDO VIA COMANDOS SQL
- DELETANDO DADOS DA TABELA
- DELETANDO VIA COMANDOS SQL
- EDITANDO DADOS CADASTRADOS
- EDITANDO VIA COMANDOS SQL
- DELETANDO COLUNAS VIA COMANDOS SQL
- EDITANDO COLUNAS VIA COMANDOS SQL
- IMPRIMINDO DADOS
- EXPORTANDO DADOS
- EXPORTANDO DADOS E COLUNAS SQL
- TIPOS DE DADOS SUPORTADOS
- SQL CREATE
- SQL DROP
- SQL ALTER
- SQL INSERT INTO
- SQL SELECT
- SQL UPDATE
- CONECTANDO O PHP COM O MYSQL
- REALIZANDO CONSULTAS
- MANIPULANDO DADOS DO BD
- PRIMEIRO PASSO
- MANIPULANDO DADOS DO BD
- MYSQL_FETCH_ROW()
- MANIPULANDO DADOS DO BD
- MYSQL_FETCH_ASSOC()
- MANIPULANDO DADOS DO BD
- MYSQL_FETCH_ARRAY()
- MANIPULANDO DADOS DO BD
- MYSQL_FETCH_OBJECT()
- COMANDOS SQL
- ORDER BY
- COMANDOS SQL
- LIMIT [INÍCIO,LINHAS]
- COMANDOS SQL
- FUNÇÕES NATIVAS DO MYSQL
- AVALIAÇÃO / EXERCÍCIO AVALIATIVO 2
- FUNÇÕES MYSQL DO PHP

- MÚLTIPLAS CONEXÕES
- OPERADOR LIKE
- PHP/MYSQL NA PRÁTICA
- SISTEMA DE CADASTROS DE USUÁRIOS
- CRIANDO A BASE DE DADOS E A TABELA
- SISTEMA DE CADASTROS DE USUÁRIOS
- INDEX.PHP
- SISTEMA DE CADASTROS DE USUÁRIOS
- STYLE.CSS
- SISTEMA DE CADASTROS DE USUÁRIOS
- CADASTRAR.PHP
- PESQUISAR.PHP
- CONEXAO.PHP
- CONSIDERAÇÕES FINAIS
- SESSION / SESSÕES
- O QUE É UMA SESSÃO?
- TEMPO DE VIDA DE UMA SESSÃO
- INICIANDO A SESSÃO - SESSION_START()
- SESSION / SESSÕES
- REGISTRANDO UMA SESSÃO
- DESTRUINDO UMA SESSÃO
- AVALIAÇÃO / EXERCÍCIO AVALIATIVO 3
- CRIANDO UM SISTEMA DE MURAL
- PARTE 1
- CRIANDO UM SISTEMA DE MURAL
- PARTE 2
- CRIANDO UM SISTEMA DE MURAL
- PARTE 3
- CLASSE PARA CONEXÃO COM O MYSQL
- EXEMPLO
- GERANDO DOCUMENTOS PDF COM O PHP
- CRIANDO NOSSO PRIMEIRO PDF
- OUTRAS OPÇÕES PARA ESCREVERMOS UM TEXTO
- OPÇÕES DA PÁGINA
- GERANDO DOCUMENTOS PDF COM O PHP
- CRIANDO UMA NOVA PÁGINA
- INSERINDO IMAGENS NO DOCUMENTO
- CRIANDO TABELAS NO DOCUMENTO PDF
- SIMPLE XML
- SIMPLE XML
- EXEMPLO
- SIMPLE XML
- "VARRENDO" UM XML
- EXPRESSÕES REGULARES
- O QUE SÃO?
- FUNÇÃO EREG()
- AVALIAÇÃO / EXERCÍCIO AVALIATIVO
- FINAL

JAVA

- INTRODUÇÃO
- TIPOS DE DADOS PRIMITIVOS;
- OPERADORES DE ATRIBUIÇÃO;
- OPERADORES DE INCREMENTO E DECREMENTO.
- ESTRUTURAS DE CONTROLE
- IF;
- IF/ELSE;
- WHILE;
- FOR;
- SWITCH;
- DO/WHILE;
- BREAK/CONTINUE FUNÇÕES MATEMÁTICAS
- FUNÇÕES DE STRING;
- MANIPULAÇÃO DE DATA E HORA E VALORES MONETÁRIOS.
- CRIAÇÃO DE MÉTODOS
- MÉTODOS QUE NÃO RETORNAM VALOR;
- MÉTODOS QUE RETORNAM VALOR.
- INSTALAÇÃO DE PÁGINAS JSP
- SINTAXE BÁSICA.
- ARRAYS
- DECLARAÇÃO;
- UTILIZAÇÃO;
- MATRIZ UTILIZANDO ARRAY DENTRO DE



INSTITUTO MASTER TRAINING DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
Av. Antônio Ricardo, Centro, Nº 52, 1º Andar, Aurora – CE
CNPJ: 27.764.484/0001-00

- OUTRO ARRAY.
- PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS
- INTRODUÇÃO A UML;
- VARIÁVEIS FINAIS;
- VARIÁVEIS ESTÁTICAS;
- REFERÊNCIA THIS;
- ABSTRAÇÃO E ENCAPSULAMENTO;
- MODIFICADORES DE ACESSO;
- POLIMORFISMO;
- INTERFACES;
- CLASSES INTERNAS;
- HERANÇA;
- MANIPULAÇÃO DE STRINGS.
- SWING
- INTEFACE GRÁFICA;
- TRATAMENTO DE EXCEÇÕES;
- MULTITHREADING.
- ARQUIVOS
- TRABALHANDO COM ARQUIVOS EXTERNOS.
- PADRÕES DE PROJETO COLEÇÕES
- CRIANDO O EXECUTÁVEL DO JAVA (.JAR);
- CRIANDO INSTALADOR DE APLICAÇÕES
- JAVA E BANCO DE DADOS (JDBC);
- HIBERNATE RELATÓRIOS.
- PROJETO
- REALIZAR UM PROJETO COM TODOS OS
- CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS NO CURSO.

PROJETOS DE ESTÁGIO (OPCIONAL)

- REUNIÃO COM O CLIENTE
- LEVANTAMENTO DE REQUISITO
- IMPLANTAÇÃO DO PROJETO
- APRESENTAÇÃO DO PROJETO
- ENTREGA DO PROJETO AO CLIENTE
- EXPOSIÇÃO NO GITHUB DO ALUNO (AVALIAÇÃO FINAL)

Professor (a) Coordenador (a)
Francisco Franciosney da Silva Souza
Bacharel em Sistemas de Informação
Mestre em Engenharia de Software