



Introdução à Programação orientada a Objetos em C# (POO)

Tecnologias de Informação - Desenvolvimento / Programação

- **Nível:** Intermédio
 - **Duração:** 35h
-

Sobre o curso

Pretende-se com o módulo de Programação orientada a Objetos em C# (POO) fornecer aos formandos conhecimentos para iniciarem os seus projetos com aplicações desktop. Pretende-se também que os formandos adquiram conceitos básicos do paradigma de POO.

Destinatários

Todos os interessados em iniciar uma atividade profissional na área da programação.

Objetivos

- Oferecer uma formação teórico-prática para desenvolverem aplicações Windows com a linguagem C#
 - Dotar os Formandos de conceitos iniciais de Programação Orientada a Objetos.
-

Pré-requisitos

Conhecimentos equivalentes ao curso de [Princípios Fundamentais da programação](#).

Programa

- Object-Oriented Programming Concepts
- Constructors and Destructors; Static behavior
- Overloading: Methods and Constructors; Operator Overloading

- Exception handling
- Data annotations
- Indexers; Delegates; Events
- Namespaces and assemblies
- Inheritance & Polymorphism
- Reflection
- Structures; Collections and Generics; Linq to Objects
- Parallel Programming
- Design Patterns – OOP