Dart - Orientação a Objetos

Carga horária: 12 horas

TreinaWeb Tecnologia LTDA
CNPJ: 06.156.637/0001-58
Av. Paulista, 1765 - Conj 71 e 72
São Paulo - SP

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 - Introdução

- Introdução — Duração: 00:01:17
- Preparando o ambiente de desenvolvimento
- Repositório do curso

2 - O que é Orientação a Objetos

- O que é a orientação a objetos?
- Paradigma orientado a objetos

3 - Classes e Objetos

- Classes e Objetos
- O que são classes?
- O que são objetos?
- O que compõe uma classe?
- Criando classes no Dart — Duração: 00:03:48
- Instanciando objetos — Duração: 00:10:42
- Operador Cascade — Duração: 00:04:12
- Questionário — 3 questões

4 - Construtores

O que são construtores?	
Declarando construtores	Duração: 00:11:06
Construtor nomeado	Duração: 00:09:06
Questionário	3 questões

5 - Métodos acessores

Encapsulamento	
Por que devo me preocupar com encapsulamento?	
Atributos de visibilidade	
Criando atributos privados	Duração: 00:07:31
O que são métodos acessores?	
Criando getters de uma classe	Duração: 00:03:26
Criando setters de uma classe	Duração: 00:04:19
Questionário	3 questões

6 - Métodos

O que são métodos?	
Criando métodos	Duração: 00:06:11
Funções anônimas	
Funções lambda	Duração: 00:07:53
Questionário	3 questões

7 - Herança

- O que são heranças?
- Superclasses e subclasses
- Onde utilizar herança?
- Implementando Herança — Duração: 00:15:31
- Sobrescrita de métodos — Duração: 00:10:08
- O que são classes abstratas?
- Criando classes abstratas — Duração: 00:04:06
- Criando métodos — Duração: 00:06:56
- Questionário — 3 questões

8 - Interfaces

- O que são interfaces?
- Classes Abstratas vs Interfaces
- Criando interfaces — Duração: 00:04:39
- Implementando interfaces — Duração: 00:07:48
- Implementando múltiplas interfaces
- Questionário — 3 questões

9 - Mixins

- O que são mixins e qual sua importância no Dart
- Criando mixins — Duração: 00:11:25

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?
Envie-nos um e-mail clicando aqui .