



Dart - Orientação a Objetos

Carga horária: 12 horas

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 - Introdução

▶ Apresentação do curso	Duração: 00:01:12
▶ Introdução	Duração: 00:02:03
📄 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: 00:06:37
▶ Instanciando objetos	Duração: 00:09:51
▶ Operador Cascade	Duração: 00:03:38
📄 Exercícios	3 desafios

4 - Construtores

 O que são construtores?

 Declarando construtores

Duração: 00:07:02

 Construtor nomeado

Duração: 00:05:13

 Exercícios

3 desafios

5 - Métodos acessores

 Encapsulamento

 Por que devo me preocupar com encapsulamento?

 Atributos de visibilidade

 Criando atributos privados

Duração: 00:03:50

 O que são métodos acessores?

 Criando getters de uma classe

Duração: 00:04:27

 Criando setters de uma classe

Duração: 00:05:15

 Exercícios

3 desafios

6 - Métodos

 O que são métodos?

 Criando métodos

Duração: 00:09:50

 Funções anônimas

 Funções lambda

Duração: 00:05:14

 Exercícios

3 desafios

7 - Herança

 O que são heranças?

 Superclasses e subclasses

 Onde utilizar herança?

 Implementando Herança

Duração: 00:18:02

 Sobrescrita de métodos

Duração: 00:17:55

 O que são classes abstratas?

 Criando classes abstratas

Duração: 00:04:07

 Criando métodos abstratos

Duração: 00:06:55

 Exercícios

3 desafios

8 - Interfaces

 O que são interfaces?

 Classes Abstratas vs Interfaces

 Criando interfaces

Duração: 00:10:25

 Implementando interfaces

Duração: 00:11:44

 Implementando múltiplas interfaces

 Exercícios

3 desafios

9 - Mixins

 O que são mixins e qual sua importância no Dart

 Criando Mixins

Duração: 00:11:54

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?

Envie-nos um e-mail [clikando aqui](#).