



# Curso: FLAGProfessional Full-Stack Web Developer

**Duração:** 360h

**Área formativa:** Programação Web & Mobile

---

## Sobre o curso

Os Developers já não desempenham um papel único no desenvolvimento, tornaram-se multifacetados, assumindo o papel de designers, developers, coders e especialistas em bases de dados, e assim por diante. O conceito de Full Stack Developer não significa um profissional que sabe fazer tudo. Especificamente, o termo e função refere-se a um perfil que domina aptidões multi-tasking e pode usá-las para completar de forma independente um projeto ou desenvolvimento de um produto digital. Este pensamento mais abrangente é a maior vantagem de ser um Full Stack Developer, pois este estará mais familiarizado com todas as fases e processo de desenvolvimento e design do produto, e mesmo de Marketing. E isso tornará a cooperação dentro e fora da equipa mais otimizada, reduzirá os custos e os tempos de produção do projeto e precaverá situações inesperadas.

Este curso tem como objetivos:

O curso Full Stack Developer, pretende dotar os formandos de todos os conhecimentos teóricos e competências necessários para ingressar no mercado de trabalho e assumir uma atividade profissional ligada a competências com tecnologias de back-end e front-end. Serão criadas bases sólidas para trabalhar com servidores e configurações de host, executando integrações de bases de dados e solucionando problemas de desenvolvimento de Front-end.

Ao concluíres com aproveitamento esta formação, receberás um badge digital para partilhares  com a tua rede profissional online.

Sabe mais sobre os badges digitais [aqui](#).

---

## Destinatários

Todos os interessados em iniciar ou consolidar uma atividade profissional como Full Stack Developer.

Note-se que, os cursos FLAGProfessional desenvolvem-se com graus de exigência extremamente elevados - tanto em carga horária como pela parte prática -, o que obriga a uma total disponibilidade, do formando, para o correto acompanhamento das matérias leccionadas, bem como dos projetos a realizar.

---

## Pré-requisitos

Gosto e apetência pela área de desenvolvimento, não existem pré-requisitos técnicos muito específicos para a inscrição neste curso, o programa foi projetado e desenvolvido para englobar vários perfis de alunos.

---

## Metodologia

Formação Presencial e [Live Training](#) (Formação Online Síncrona).

---

## Programa

- Fundamentos de Web Development (3h)
- Metodologias Agile para Gestão de Projetos (9h)
- Workshop: Scrum (9h)
- Fundamentos de UI/UX para Developers (9h)
- HTML5 (21h)
- CSS3 (27h)
- Workshop: SASS (9h)
- Workshop: Responsive Web Design (12h)
- Fundamentos de Programação (com Javascript) (15h)
- Javascript (54h)
- Frontend frameworks - Angular (18h)
- Frontend frameworks - React (18h)
- Workshop: GIT (9h)
- Projeto\* (18h)
- Fundamentos de Back-End Development (3h)
- Introdução à estruturação de dados (9h)
- Bases de dados: MySQL (12h)
- PHP (30h)
- Workshop: PHP Frameworks (21h)
- Criação de REST API'S (12h)
- Workshop: MongoDB + NodeJS + ExpressJS (24h)
- Projeto\* (18h)

\*Todos os projetos decorrem no formato [Live-Training](#).

### Fundamentos de Web Development

Protocolos de comunicação na web

Tecnologias e ferramentas front-end e back-end

Gestão de projectos web

Domínios e alojamento de sites

## **Metodologias Agile para Gestão de Projetos**

Metodologias Processo de Design Digital

Processos de desenvolvimento de produtos (Agile, Lean e Waterfall)

Conceito de MVP (Minimum Viable Product)

Processo de design (etapas)

The Design Sprint (Google Product Design Sprint)

Manifesto Ágil, Valores e Princípios Ágeis

### **Workshop: Scrum**

Manifesto Ágil

Raízes do SCRUM

Visão geral Framework SCRUM

Papéis e Responsabilidades: PO, SM e Time

Artefatos do SCRUM

Eventos

Implementação

Métricas

### **Fundamentos de UI/UX para Developers**

Introdução ao Ux & Ui

Multi-screen & Responsive Challenges

UX/UI and development

Arquitetura de informação

Design Patterns & Componentes

Wireframing & Prototipagem

Assets for development

### **HTML5**

Estrutura de uma página HTML

Elementos e atributos

Elementos de texto

Listas

Hiperligações

Imagens

Tabelas

Formulários

Elementos multimédia

Elementos estruturais do HTML5

### **CSS3**

Evolução das CSS

Utilizar CSS em páginas Web

Selectores CSS

Unidades

Trabalhar com cores

Vendor prefixes

Formatação de texto

Tipografia

Backgrounds e gradientes

Borders e sombras

Box model

Layout de páginas

Novos métodos de layout em CSS3

Propriedades para tabelas e formulários

Criação de elementos de navegação

CSS sprites e elementos interactivos

Transforms, transitions e animations

Frameworks front-end - Bootstrap

### **Workshop: SASS**

Preprocessing

Variáveis

Nesting

Partials

Modules

Mixins

Extend & Inheritance

Operadores

### **Workshop: Responsive Web Design**

Princípios básicos do responsive

Responsive websites vs. Mobile website vs. Mobile app

Introdução ao processo de desenvolvimento

Html5 + CSS3 princípios básicos

Media queries

Fix and fluid Layouts

Adaptive and responsive web design

Responsive design

Frameworks

Projeto Prático

### **Fundamentos de Programação (com Javascript)**

Paradigmas de Programação (Object Oriented, Imperative e Functional Programming,...)

Processo de desenvolvimento de um algoritmo (programa) (Utilização de pseudo-código e fluxogramas)

Tipos de Dados numa linguagem de programação (Variáveis, constantes, ...)

Operadores e cálculos numa linguagem de programação

Controle da execução de um programa com recurso a estruturas de decisão e repetição

### **Javascript**

Introdução, história e evolução dos vários standards da linguagem

Breve introdução á historia de desenvolvimento da linguagem, e a sua evolução até aos dias de hoje.

## Conceitos / Instruções Básicas em javascript

- Expressões
- Comentários
- Variáveis e constantes
- Operadores

## Tipos de dados primitivos em Javascript

- Numbers, Strings, Boolean, null, undefined

## Estruturas de decisão e repetição em javascript

- Estruturas de decisão no controle do fluxo de um programa: (If, if/else, switch)
- Estruturas de repetição: (For, While, Do/While)

## Tipos de dados Complexos, Arrays, Objectos, Funções e Built-In Objects

- Utilização de Arrays
- Criação de Objectos, propriedades e métodos
- Conceito de Função, funções com parâmetros
- Funções anónimas e IIFE (Immediate Invoked Function Expression)
- Funções “construtoras” de Objectos
- Conceito de “Scope” de uma variável, variáveis locais e globais, diferenças em ES6 com let e const
- Built-In Objects em JS

## Browser Object Model (BOM)

### Document Object Model (DOM)

Global Objects (Number, String, Boolean, Undefined, Null, Object, Math, Date, ...)

### Conceito e manipulação do DOM (Document Object Model) numa aplicação web

- Como o Browser interpreta o HTML e cria um Objecto (DOM), representativo dos elementos da página
- Tipos de elementos(Nodes) do DOM (Document, Element, Attributes e TextNodes)
- Processo e Conceito de manipulação do DOM
- Métodos para seleccionar um elemento(node) ou uma coleção de elementos(nodelist) do DOM (Live e static methods)
- Propriedades e métodos para percorrer o DOM
- Alterar conteúdos de elementos do DOM
- Inserir, mover ou eliminar elementos do DOM
- Manipulação de atributos de elementos do DOM
- Trabalhar com Eventos em Javascript

### Conceito de interactividade com Eventos em JS

### Categorias (tipos) de Eventos em JS

### Definição de Eventos em JS (HTML event handler's, Event Handler's, DOM EventListeners)

### Conceito de Event Flow e suas fases em JS (Capturing, targeting e bubbling)

Conceito de Event Object em JS

Delegação de Eventos em JS

Introdução á especificação ES6

Evolução do standard de javascript e novas especificações ES6, ES7 e ES8

Utilização de “Transpilers” como o BabelJS para a compilação de ES6 em “Vanilla Javascript” standard (ES5)

Variáveis e parâmetros em ES6 (let e const, Destructuring, Default Parameters, Classes, Rest e Spread operators, multiline e template strings,...)

Arrow functions, Iterators, e outros conceitos de Functional programming

Novos métodos de manipulação de Arrays e Objectos (map, reduce, Object.Assign(), ...)

AJAX e JSON com Javascript (ES6)

- Conceito de Ajax com JS (requests e responses)
- Tipos de dados numa comunicação assíncrona com o servidor
- Conceito de Promises (ES6)
- Utilização da “Fetch API” para chamadas assíncronas.
- Gestão de erros em Javascript
- Filtrar, Ordenar e pesquisar numa estrutura de dados em JS
- Introdução e utilização de algumas API's de HTML5 (LocalStorage, sessionStorage, Geolocation, ...)

#### **Frontend frameworks - Angular**

Introdução, Ambiente de Desenvolvimento:

- Breve introdução ao ECMAScript, novas funcionalidades da especificação ES6 (Classes, fat Arrow functions, spread e rest operators, destructuring, ...)
- Breve introdução á sintaxe do Typescript
- Gestão de “packages, bibliotecas e frameworks” de Javascript com npm (ou yarn)

Introdução ao Angular

- Enquadramento da utilização da framework Angular para desenvolvimento Web
- Abordagem e explicação genérica sobre a framework
- Utilização de Angular CLI como ferramenta para gerir, e desenvolver projetos em Angular
- Conceitos de compilação JIT (Just in Time) e AoT (ahead of time)
- Demonstração prática da estrutura de uma aplicação em Angular

Elementos estruturais de uma Aplicação em Angular

- Components
- Services
- Directives
- Pipes
- Modules
- Conceito de Data-Binding em Angular

## Navegação entre componentes de uma Aplicação - Routing

- Conceitos básicos de "Routing"
- Implementação de "Routing" e módulos que compõem uma estrutura de navegação
- Passagem de "Data" em "Routing"
- Conceito de "Child Routes"

## Dependency Injection em Angular

- Introdução ao Padrão de Desenho : "Dependency Injection"
- "Injectors" e "Providers", "injectar" um serviço, utilização do HttpClient.
- Reactive programming em Angular, com Observables

## Estratégia de comunicação entre componentes

- Criar "loosely-coupled" components (@Input e @output properties)
- Como passar dados entre componentes hierarquicamente relacionadas
- Utilização do Padrão de Desenho "Mediator" através de DI de serviços
- "Change Detection" em Angular e métodos "lifecycle" de uma componente

## Introdução a API Forms do Angular

- Template-driven forms em Angular
- Reactive forms em Angular
- Utilizar o FormBuilder
- Validação de Forms com Validators Built-in

## Interacção com servidores através do HttpClient

- Introdução ao Modulo HttpClient
- Interacção com webserver em "node" e Typescript
- Efetuar chamadas para o servidor
- Reactive Extensions (NGRX) em Angular

## **Frontend frameworks - React**

Build Workflow

Componentes

JSX

Restrições JSX

State

Handling Events

Two Way Binding

Lists, keys & mapping

Components Lifecycle



React Hooks

Ajax in React

Forms and Form Validation

Redux

Redux Advanced

Deploying React project

#### **Workshop: GIT**

Instalação e configuração de Servidor GIT

Instalação de Cliente GIT

Criar uma equipa

Criar um projecto

Configurar repositório

Criar um branch a partir de master

Commit

Revert

Merge

Deploy

#### **Projeto**

#### **Fundamentos de Back-End Development**

Modelo Cliente - Servidor

Protocolos de transferência de informação

Configuração da máquina de desenvolvimento

#### **Introdução à estruturação de dados**

Modelo Relacional

Entidades ; atributos; relacionamentos

Tipos de relação

Formas normais

#### **Bases de dados: MySQL**

Modelo físico

Construção de queries MySQL: INSERT, DELETE , CREATE, SELECT, UPDATE, DROP, JOIN,...

SP e Cursors

## **PHP**

Introdução ao PHP

- Anatomia de um script
- Tipos de dados
- Variáveis e operadores
- Estruturas de controlo e decisão
- Gestão de erros

Funções

- Sintaxe base
- Retornar valores
- Domínio de variáveis (scope)

Arrays

- Introdução às arrays
- Operações (comparação, contagem, pesquisa e gestão de elementos)
- Iterações (ponteiros)
- Ordenação

Strings

- Introdução às strings
- Comparação, pesquisa e substituição de caracteres
- Formatação

OOP

- Declarar uma classe e criar instâncias
- Métodos e propriedades
- Interfaces

Programação Web

- Formulários e URLs (GET, POST, Uploads)
- HTTP Headers (redireccionamento, cookies, sessões)
- Envio de emails (função mail)

Integração com MySQL

- Abrir e fechar uma ligação ao MySQL
- Executar comandos SQL
- Processar dados da base de dados

Streams

- Aceder a ficheiros

Trabalhar com diretorias

### **Workshop: PHP Frameworks**

O que é uma framework e uma micro-framework

Vantagens de usar uma Framework

Diferenças entre frameworks

Utilização do composer

Padrão de desenho MVC

O que é o controlador

O que é o modelo

O que é uma vista

Criação de uma aplicação PHP usando uma Framework

### **Criação de REST API'S**

O que é uma API REST

Protocolo HTTP

Tipos de pedidos e códigos de resposta

Respostas JSON

Respostas XML

Autenticação com base em tokens

Criação da documentação para a API

### **Workshop: MongoDB + NodeJS + ExpressJS**

MongoDB

- Instalação
- Criação de modelo de dados
- Querys

NodeJS

- O que é o NodeJS
- Utilização do NPM - Node Package Manager
- Criação de uma aplicação NodeJS
- Funcionamento do express para resposta a pedidos HTTP
- Bases de dados não relacionais com MongoDB

- Utilização de WebSockets usando SocketIO

## NativeScript

- O que é o NativeScript
- Como funciona o NativeScript
- Instalação das ferramentas de desenvolvimento
- Criação de UI
- Arquitetura da aplicação e navegação
- Módulos
- Data binding
- Eventos
- Integração com API's nativas

## **Projeto**