



Innovation Center ETEPAM



Programa S2B

Conteúdo para o Exame de Seleção
Programa Students to Business 2017

Recife –MIC ETEPAM

Desenvolvimento de Sistemas Web

1. Conhecimentos Básicos de Programação em Linguagem C#

- 1.1. Tipos de Variáveis, Atribuição, Operadores
- 1.2. Lógica Booleana
- 1.3. Estruturas de Controle de Fluxo (if, else, break, etc)
- 1.4. Laços de Repetição (for, while, do while, etc)
- 1.5. Manipulação de Vetores
- 1.6. Manipulação de Strings

Referência: [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/618ayhy6\(v=vs.100\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/618ayhy6(v=vs.100).aspx)

2. Noções Básicas de Orientação a Objeto

- 2.1. Métodos e Classes
- 2.2. Herança e Polimorfismo

3. HTML Básico

Windows Server

1. Introdução à Transmissão de dados

2. Endereçamento IP

- 2.1 Classe de IP
- 2.2 Máscaras Sub-redes

3. Definições de Escopo de redes 3.1 Diferenças entre LAN, MAN e WAN.

4. Topologias de redes

5. Rede Ethernet

- 5.1 Velocidade de transferência

6. Equipamentos de redes

- 6.1 O que são e aplicações de Repetidores, concentradores, Pontes, Comutadores, Roteadores, Gateways

7. Tipos de protocolos de redes

8. Modelo de referência de interconexão dos sistemas abertos

- 8.1 Quais são e funções das camadas OSI
- 8.2 Pilhas de protocolos

Web Design

1. Introdução à Web Design
 - a) Linguagem de marcação
 - b) Introdução ao HTML
 - a. Elementos básicos
 - b. Novos elementos (HTML 5)
 - c) Folhas de estilos (CSS)
 - a. Sintaxe
 - b. Tipos de seletores
 - i. Prioridade e herança
 - ii. Sobreposição e empilhamento de cascatas]
 - c. Novos estilos (CSS3)
 - i. Transição
 - ii. Animação
 - iii. Formatação (textos e elementos)
2. Introdução ao Design Gráfico
 - a) Cores
 - b) Legibilidade
 - c) Ergonomia visual
 - d) Composição
3. Introdução ao Design de Interfaces
 - a) Usabilidade
 - b) UX