
ANSI-C

- **Formato do curso:** Presencial e Live Training
- **Localidade:** Lisboa
- **Data:** 09 Jan. 2019 a 18 Jan. 2019
- **Preço:** 500€
- **Horário:** Pós-laboral - 2ª, 4ª e 6ª, das 18h30 às 21h30
- **Nível:** Iniciado
- **Duração:** 18 horas

Com a crescente procura pelas mais variadas aplicações mobile, o mercado não pára de lançar aplicações móveis para realizar quase todas e quaisquer funções. Sendo o Objective-C a linguagem de programação utilizada no desenvolvimento de aplicações para iPhone e iPad, conhecimentos sólidos de programação em ANSI-C são essenciais para qualquer aprendizagem neste campo.

Destinatários

Destina-se a todos os interessados - principalmente programadores - em adquirir conhecimentos e competências de programação em C e, posteriormente, desenvolver competências de [Programação em Objective-C](#).

Pré-requisitos

O curso de ANSI-C não apresenta pré-requisitos.

Objectivos

Dotar os formandos de conhecimentos e competências necessários para programar em ANSI-C.

Metodologia

Presencial ou live training.

Programa

- Fundamentos
 - Variáveis e tipos de informação
 - Expressões e operações
 - Estados, funções, input e output, looping
- Compilador C
 - Fases da compilação
 - Processamento através de ligação e carregamento
 - Criar ficheiros intermédios com compilação personalizada
- Pré-processador C
 - Aprender a usar o pré-processador para importar ficheiros, definir macros e constantes
 - Gerir compilação condicional
- Definir e invocar Funções
 - Modular código usando funções reutilizáveis
- Classes de armazenamento
 - Variáveis dentro e fora do espetro
 - Armazenamento para variáveis automáticas
- Expressões
 - Regras de precedência
 - Ordens de avaliação
 - Expressões de listagens
 - Operador trigraph
- Estruturas de controle
 - While, do... while e for
 - Estruturas
 - Aninhamentos multi-nível
- Pointers, Arrays e Strings
 - Aprender a trabalhar com Pointers
 - Relações entre Pointers
 - Funções de bibliotecas strcpy, strcat e sscanf
- Estruturas de dados
 - Usar declarações de estrutura para criar tipos de informação personalizada em C.
- Alocação de memória dinâmica
 - Controlar a memória do programa usando dinamicamente as expressões malloc, realloc e free.
- Compreender endereços e a aritmética dos Pointer
 - Arrays multi-dimensionais, estruturas de pointers, arrays de pointers
- Trabalhar com streaming e ficheiros input/output
 - Inputs e outputs standards
 - Ficheiros de sistema
 - Ler e escrever texto e informação binária