

Evolução na profissão

[\[editar | editar código-fonte\]](#)

Leonardo começou sua jornada desde a faculdade na universidade federal de uberlândia e teve oportunidade a estagiar na empresa neppo e dentro desses 6 meses ele conseguiu abrir seus horizontes para conseguir se adequar na vertente de front-end e como lhe agradou pela facilidade que teve com as ferramentas após ter experiência suficiente virou analista de sistemas na cedro technologies, trabalhando nesta nova empresa desenvolveu novas tecnologias para ficar um front-end mais completo e compreendendo novas tecnologias

Descrição da atividade atual

[\[editar | editar código-fonte\]](#)

Hoje Leonardo atua como Front-end Web developer na empresa T-10 e trabalha com uma equipe que disponibiliza serviço como varejo, comunicação, produtos entre outros para Várias regiões.

Requisitos mínimos para exercer a profissão

[\[editar | editar código-fonte\]](#)

No que diz respeito a carreira técnica é necessário gostar de inovação, saber receber feedback, demonstrar interesse, se atualizar e saber entender as oportunidades

-Linguagens orientadas a objeto, ter conhecimento sobre sistemas de versionamento, domínio em HTML5 e desenvolvimento responsivo, CSS, conhecimento em SEO, inglês para leitura e entendimento, raciocínio lógico, boa comunicação

Ferramentas usadas no dia-a-dia

[\[editar | editar código-fonte\]](#)

Desenvolvimento web applications using Svelte, ReactJS and AngularJS.

SCRUM, Angular, Typescript, SCSS, HTML5, API .NET Core (C#), HighCharts, Visual Studio Code, Visual Studio 2017 and Bitbucket.

Tecnologias envolvidas [\[editar | editar código-fonte\]](#)

React Native;

AngularJS;

Svelte;

HTML, CSS, JS;

Spring;

Java;

MySQL;

-

Ética profissional [\[editar | editar código-fonte\]](#)

Não deixar que assuntos pessoais interfiram no andamento da equipe. sempre entender as coordenação e ordem geradas pelos seus superiores muita das vezes não entendemos o cronograma ou talvez tenha ideias melhores, porém interferir ou alterar como deveria cada passo ser seguido atrapalha a equipe. e para descobrir se a formação da ideia esta correta é necessario que cada engrenagem funcione corretamente.

Exemplo de resultado tangível [\[editar | editar código-fonte\]](#)

- Ele citou um grande projeto, que foi finalizado em duas semanas e que está sendo muito acessado atualmente

Upload da apresentação [\[editar | editar código-fonte\]](#)

- Aguardando ele mandar

Dúvidas [\[editar\]](#) [\[editar código-fonte\]](#)

- 01. O que é um site responsivo?
 - Um site responsivo muda a sua aparência e disposição com base no tamanho da tela em que o site é exibido. Então, se o usuário tem uma tela pequena, os elementos se reorganizam para lhe mostrar as coisas principais em primeiro lugar.
- 02. Como o Dev Front-End acessa os dados do Banco de Dados para mostrar nas interfaces para o usuário?
 - Os navegadores têm acesso à parte do mecanismo do aparelho onde habita, através de APIs, e por consequência nós temos acesso a algumas dessas APIs nativas e as APIs do browser. O browser por sua vez, além de renderizar HTML, CSS e Javascript, lida com o networking, fazendo requests e baixando conteúdo dos servidores pertinentes
- 03. O que é UX? Qual a diferença de UI?
 - User Experience (UX), Designer ou Designer de Experiência de Uso
 - O UX é quem define a praticidade do produto. É quem interliga o desenvolvimento e o usuário final. Cabe a ele decidir o design e o fluxo que as informações devem seguir.
 - Já o User Interface Design (ou UI) deve inserir a “cara” da empresa na aplicação. Eles são responsáveis pela forma como o cliente verá o produto. Isso vai além da interface básica, abrange todo um desenvolvimento gráfico que incorpora a percepção sobre a própria empresa.
 -
- 04. O que é um Mockup e para que serve?
 - Os mockups são maquetes ou representações de objetos e produtos, em seu tamanho natural ou em uma grande escala. Ele é uma representação bem elaborada, com um design muito próximo ao design final do produto em questão.
 - Sua utilização vem se tornando muito ampla, desde congressos e feiras demonstrativas, até shows e exposições. O objetivo geral do mockup é fornecer uma apresentação mais específica e contundente ao cliente e consumidor. A simulação se torna palpável e as pessoas são estimuladas a revisarem a parte visual dos projetos.
 -
- 05. Em que tipos de sistemas eu posso usar o Angular JS? Em que ele diferencia do MVC?
- Sua filosofia parte de que uma programação declarativa é muito mais importante que uma programação imperativa quando se trata de desenvolvimento web. Ele atinge

isso estendendo o HTML e fazendo uma linguagem para o desenvolvimento de interfaces web dinâmicas.