



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

Apresentação da disciplina

QXD0253 - Desenvolvimento de Software para Web

Prof. Bruno Góis Mateus (brunomateus@ufc.br)

Agenda

- Justificativa
- Objetivos da Disciplina
- Conteúdo
- Metodologia
- Avaliação
- Bibliografia
- Comentários Gerais

Justificativa

Justificativa

O cenário atual de tecnologia da informação é fortemente voltado a conectividade e interação entre diversos sistemas e usuários. Os sistemas desenvolvidos para executar na internet são responsáveis por várias tarefas, agindo sobre grandes bases de dados. O seu estudo é de suma importância para qualquer profissional da área de tecnologia que queira estar em conformidade com as exigências do mercado. Sendo assim, essa disciplina tem como objetivo preparar o aluno para não só entender esse tipo de sistema mas como também ser capaz de desenvolver projetos para a internet usando as tecnologias mais atuais, encontradas nas principais empresas.

Objetivos da Disciplina

Objetivos da Disciplina

Objetivos Gerais

- Introduzir e solidificar o conhecimento sobre as três linguagens que compõem a base do desenvolvimento moderno de software para web: HTML, CSS e JavaScript, tornando o aluno apto a se adaptar às constantes mudanças que acontecem nesse contexto.

Objetivos da Disciplina

Objetivos específicos

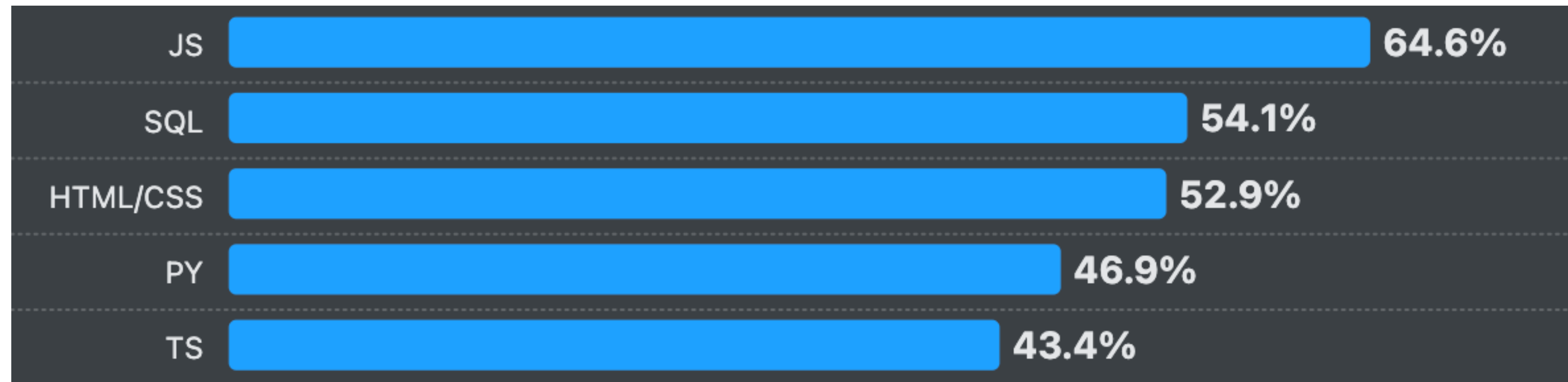
- Entender o funcionamento de servidores Web e como páginas e aplicações para a Web são servidas;
- Dominar a sintaxe e a semântica da linguagem de marcação HTML;
- Dominar a sintaxe de CSS e a criação de regras de CSS;
- Produzir páginas estáticas bem construídas, conforme os padrões web, responsivas e acessíveis utilizando HTML e CSS;
- Dominar e ser capaz de compreender o uso de JavaScript no desenvolvimento web, mais especificamente no navegador;

Objetivos da Disciplina

Objetivos específicos

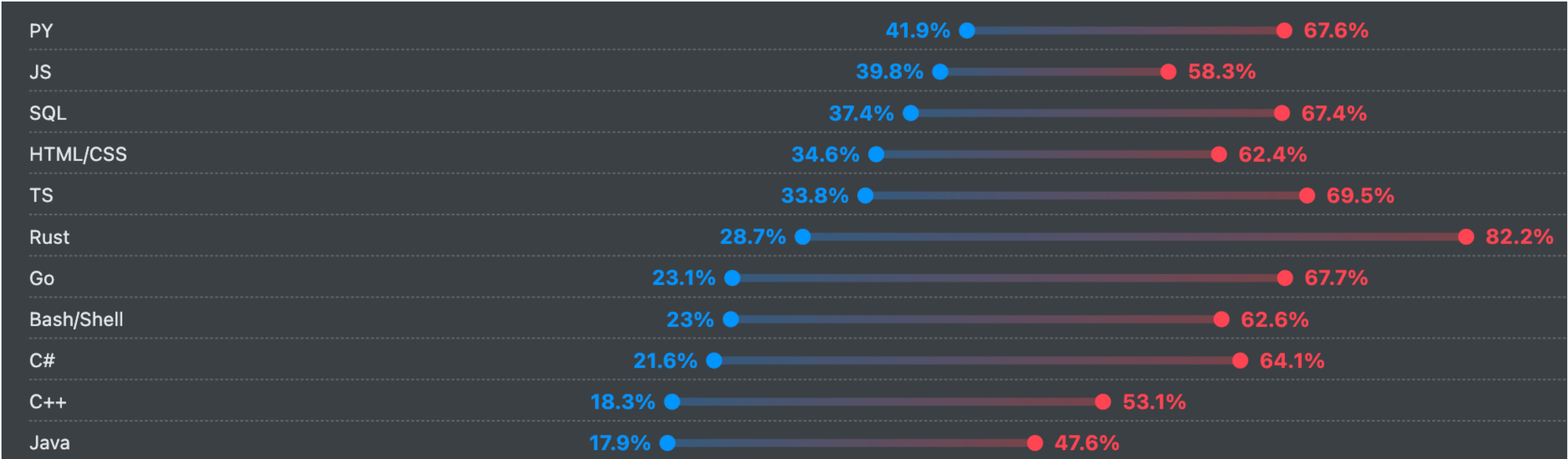
- Dominar a validação de formulários HTML usando JavaScript;
- Produzir páginas dinâmicas bem construídas, conforme os padrões web, semanticamente ricas, responsivas e acessíveis utilizando HTML, CSS e JavaScript;
- Desenvolver a capacidade de localizar e avaliar tecnologias atuais e emergentes para o desenvolvimento de aplicações para a Web

Objetivos da Disciplina



Tecnologias mais populares entre desenvolvedores profissionais. JavaScript lidera o ranking mais uma vez.

Objetivos da Disciplina



Fonte: <https://survey.stackoverflow.co/2024/technology#2-programming-scripting-and-markup-languages>

Conteúdo

Conteúdo

- A Internet e protocolos de comunicação
- HTML
- CSS
- Acessibilidade
- Design responsivo e boas práticas na programação web
- JavaScript
- Aplicação de JavaScript no contexto do desenvolvimento web no navegador
- Chamadas assíncronas com JavaScript

Metodologia

Metodologia

- Aulas Expositivas
- Aulas Práticas
- Recursos de Multimídia
- Vídeo aulas

Avaliação

Avaliação

- Durante a disciplina haverá duas provas práticas, **AP1** e **AP2**, ambas valendo **5 pontos**
- Para compor as notas parciais haverá uma lista de exercícios, **Tzeeter**, valendo **10 pontos**
- Além disso, vocês deverão desenvolver o **Projeto final**, que é uma aplicação usando as tecnologias estudadas durante a disciplina,
- A **Avaliação Final (AF)** da disciplina será uma **prova prática**.

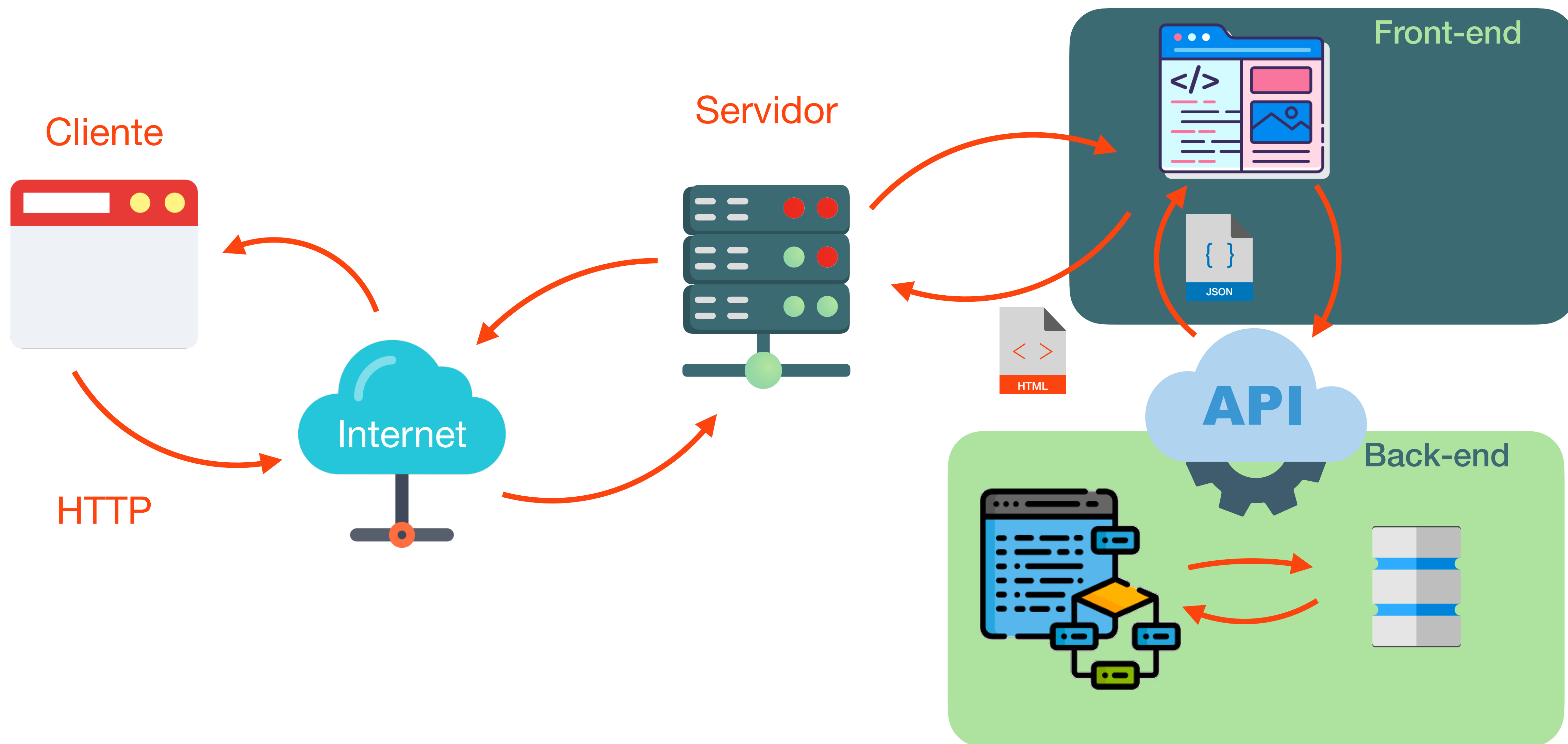
Avaliação

```
if m >= 7:  
    print("Aprovado por média \o/")  
else:  
    fazer_prova_final()  
    if pf >= 4 and (pf + m)/2 >= 5:  
        print("Aprovado no final \o/")  
    else:  
        print("Nos vemos no ano que vem :/ ")
```

$$M = (AP_1 + AP_2) * 0.2 + LE * 0.2 + PF * 0.6$$

Avaliação

Projeto Final



Comentários gerais

Comentários Gerais

Plágio

- Seu estilo de programar é quase tão único quanto uma impressão digital

Pesquisa demonstrou que nos países onde há mais alunos que colam (copiam) há também mais corrupção. No Brasil, mais de 80% dos alunos ouvidos admitiram já ter colado. Os países nórdicos, vistos como os menos corruptos do mundo, apresentam igualmente níveis baixos de incidência de fraude acadêmica.

Comentários Gerais

Ambientes

- Video aulas
- Atividades Práticas
- [Website da disciplina](#)
- Comunicação
 - Disponibilidade
- Presença



Comentários Gerais

- Todos tem problemas, inclusive o professor, mas tente não trazê-los para dentro de sala
- Diálogo é a melhor forma de entender e de se fazer entender
- Compromisso é a chave para o sucesso

Bibliografia

Bibliografia

Básica

- LUCKOW, Décio Heinzelmann; MELO, Alexandre Altair de. Programação Java para a Web. São Paulo, SP: Novatec, 2010. 638 p. ISBN 9788575222386.
- GEARY, David; HORSTMANN, Cay. Core JavaServer Faces. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2012: ISBN: 9788576086420.
- SILVA, Maurício Samy. HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2014. 335 p. ISBN 9788575224038
- FLANAGAN, David. JAVASCRIPT – O Guia Definitivo. Bookman, 6ª ED./2012, 856583719x/9788565837194.

Bibliografia

Complementar

- KURNIAWAN, Budi. Java para a Web com Servlets, JSP e EJB: Budi Kurniawan; tradução Savannah Hartmann; revisão técnica Alfredo Dias da Cunha Júnior. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2002. xxiv, 807 p. ISBN 8573932104 (broch.).
- FREEMAN, Elisabeth; FREEMAN, Eric. Use a cabeça!: HTML com CCS e XHTML. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. xxxi, 580 p. ISBN 9788576082187 (broch.).
- URUBATAN, Rodrigo. Ruby on rails: desenvolvimento fácil e rápido de aplicações Web. São Paulo, SP: Novatec, 2009. 285 p. ISBN 9788575221846 (broch.).
- GONÇALVES, Edson. Desenvolvendo aplicações Web com NetBeans IDE 6. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008. 581 p. : CD-ROM ISBN 97885739366742.
- BASHAM, Bryan. Use a cabeça!: Servlets & JSP. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. ISBN 9788576082941.

Por hoje é só