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

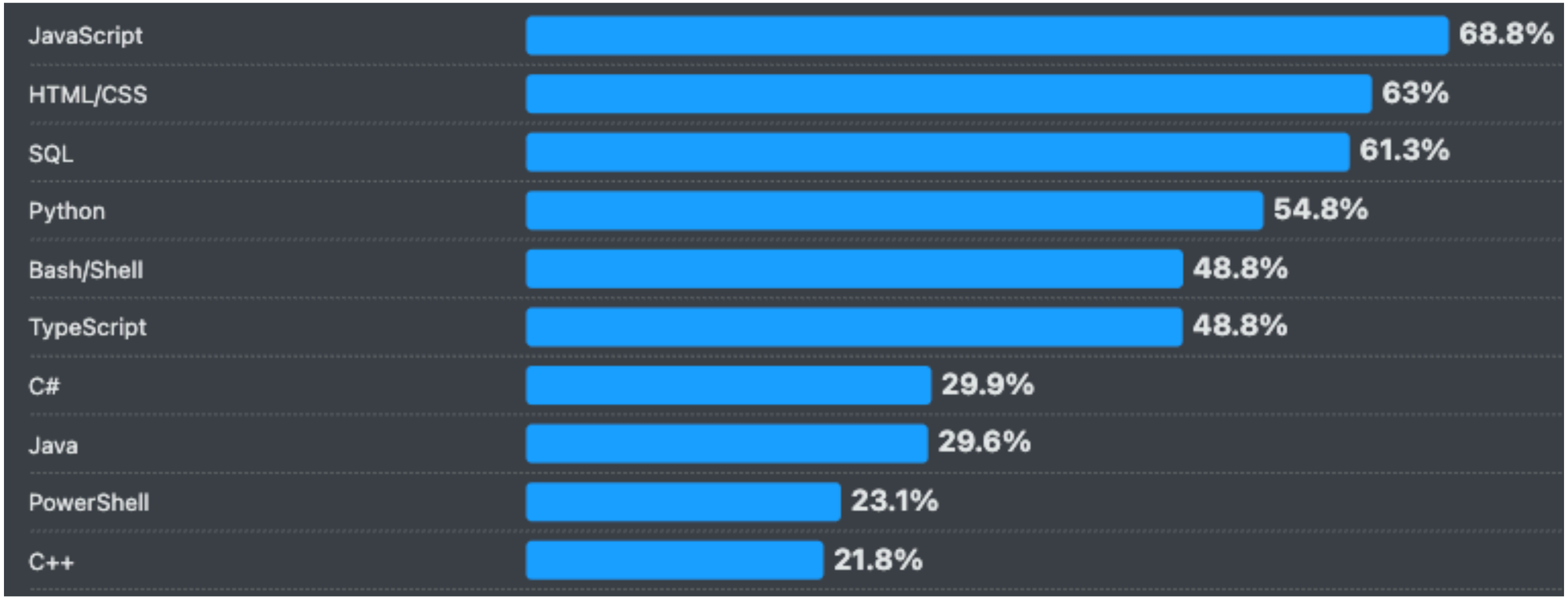
- Capacitar o aluno na construção de sistemas para a web, usando as tecnologias conhecidas

Objetivos da Disciplina

Objetivos específicos

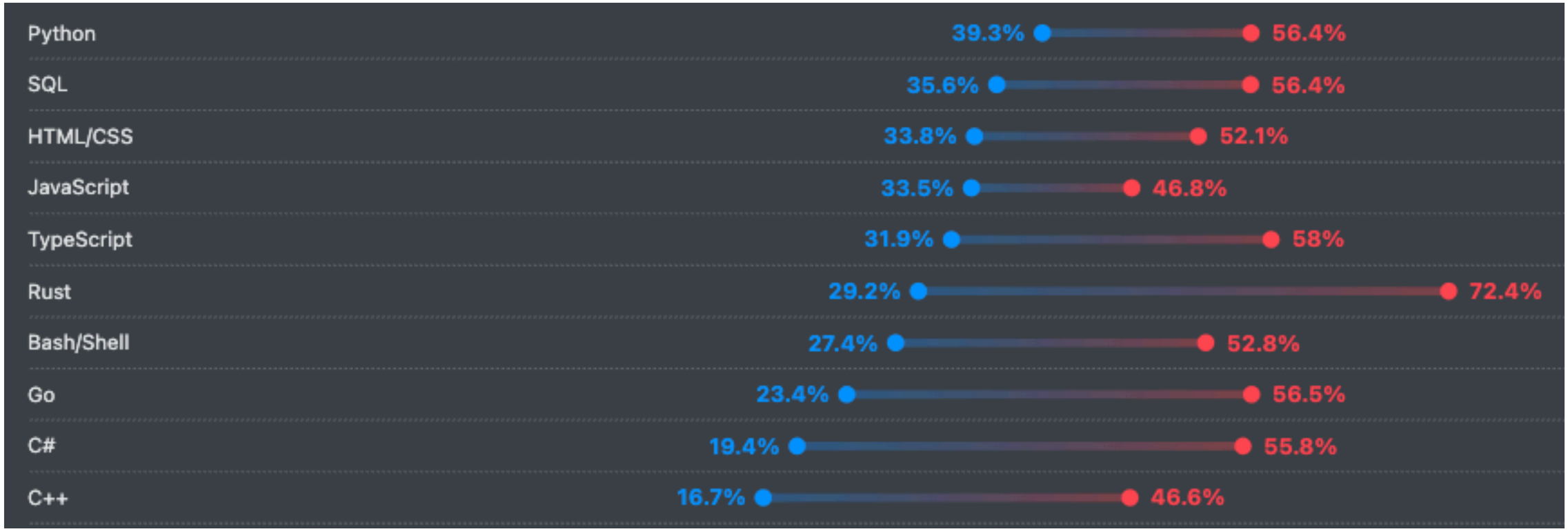
- Introduzir conceitos de Redes (camada de aplicação).
- Introduzir conceitos de Programação WEB e conectividade com Banco de Dados.
- Gerar artefatos de implementação.
- Implementar aplicações Web no padrão MVC (Modelo, Visão, Controlador) capazes interagir com banco de dados.
- Compreender as principais técnicas e tecnologias que norteiam o desenvolvimento de softwares direcionados à Internet, tornando-se capaz de aplicar ferramentas específicas de desenvolvimento de páginas WEB (nos lados cliente e servidor), usando para isso linguagens dinâmicas de programação e framework capaz detornar ágil esse processo.

Objetivos da Disciplina



Fonte: https://survey.stackoverflow.co/2025/technology#1-programming-scripting-and-markup-languages

Objetivos da Disciplina



Fonte: https://survey.stackoverflow.co/2025/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 haverão duas provas práticas, AP1 e AP2, ambas 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.

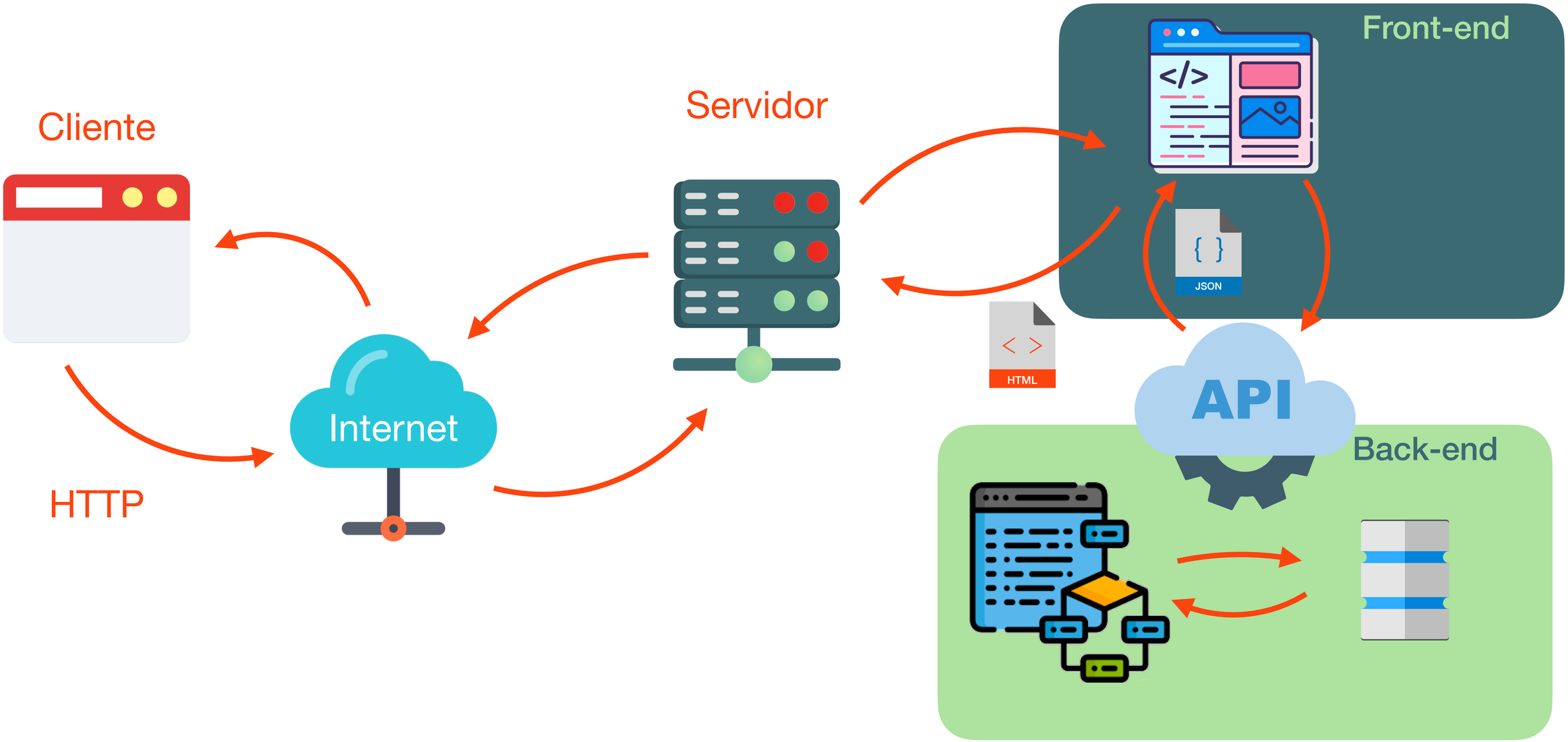
Avaliação

```
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 :/ ")
```

$$M = ((AP_1 + AP_2)/2) * 0.4 + PF * 0.6$$

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.

O recado é simples: Vibe Code funciona, em partes. O que funciona mesmo é “Senior Agile Vibe Coder”

Vibe Code: Do Zero à Produção em 6 DIAS | The M.Akita Chronicles

“ Nem toda dependência de IA é igual: a forma como interagimos com a IA enquanto buscamos eficiência afeta o quanto aprendemos. Desenvolvedores juniores ou outros profissionais podem depender da IA para concluir tarefas o mais rápido possível, em detrimento do desenvolvimento de habilidades — e, principalmente, da capacidade de depurar problemas quando algo dá errado.”

How AI assistance impacts the formation of coding skills

Comentários Gerais

Ambientes

- 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 na biblioteca

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 9788573936674 2.
- BASHAM, Bryan. Use a cabeça!: Servlets & JSP. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. ISBN 9788576082941.

Por hoje é só