

DISCIPLINA: Desenvolvimento de Aplicações WEB	CÓDIGO: G03DAWE0.01
--	--------------------------------

VALIDADE: Início: **OUTUBRO/2021**

Término:

Carga Horária: Total: 60 horas/aula Semanal: 4 aulas Créditos: 4

Modalidade: Prática

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Profissional

Ementa:

Conceitos básicos de Internet e WEB. Projeto de aplicações WEB. Criação de páginas HTML. Utilização de linguagens de Scripts. Folhas de Estilo. Troca de documentos na WEB. Linguagens Dinâmicas Para WEB: Arquitetura de Linguagens dinâmicas para WEB. Linguagens dinâmicas: PHP, JSP e AJAX. Fundamentos da linguagem PHP. Manipulação de formulários em PHP. Manipulação de Banco de Dados em PHP. Programação de aplicações dinâmicas para Web. AJAX: Introdução à tecnologia AJAX. Uso da metodologia Ajax para otimizar aplicações Web. Usabilidade em Projetos WEB: Conceitos básicos sobre usabilidade na WEB. Exemplos de usabilidade na WEB. Aplicação de usabilidade em Projetos WEB. Novas Tecnologias para Desenvolvimento WEB.

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Engenharia de Computação	6º	Engenharia de Software	X	

Departamento/Coordenação: Departamento de Computação e Mecânica

INTERDISCIPLINARIDADES

Pré-requisitos	Código
Programação de Computadores II	CMA04
Co-requisitos	
Não há	

Objetivos: A disciplina deverá possibilitar ao estudante	
1	Criar páginas e aplicações Web estáticas, dinâmicas, estilizadas e que atendam aos padrões de usabilidade vigentes.
2	Desenvolver aplicações Web integradas com banco(s) de dados.

Unidades de ensino		Carga-horária Horas-aula
1.	Introdução à Internet • Rede mundial de computadores: a World Wide Web (WWW). • Funcionamento da Web. • Páginas e Aplicações Web: conceitos e principais características. • <i>World Wide Web Consortium (W3C)</i>. • Hospedagens e Domínios. • Protocolos de Comunicação. • Servidores Web. • Diferença entre Linguagens de Programação Web estática e dinâmica.	4
2.	Estruturação de documentos com Linguagem de Marcação Hipertexto • Introdução à Linguagem de Marcação Hipertexto (HTML). • Marcadores: conceito e definição. • Estrutura de um documento e marcadores de base: html, head, title e body. • Principais elementos: títulos e parágrafos; agrupamento de conteúdo; estilos de formatação; estilo lógico; texto pré-definido; citações e comentários; listas; links; imagens; tabelas; seções; agrupamento de conteúdo e <i>text-level semantics</i>.	8
3.	Formulários com Linguagem de Marcação Hipertexto • Introdução aos formulários HTML. • Atributos: métodos de envio, codificação, ação. • Campos de Texto: dados e senha; arquivo; escolha única; múltipla escolha. • Botões. • Seleção. • Área de Texto. • Elementos Interativos.	8
4.	Formatando Documentos com Folhas de Estilo • Introdução a Folhas de Estilo em Cascata (CSS). • Significado das Cores. • Principais Elementos de Formatação: seletores; notação; tipos de mídia; sintaxe; unidades; modelo de caixa; bordas; margens; espaçamento; efeitos visuais; agregador de conteúdo; numeração automática e listas; cores e fundo; paginação para impressão; fontes tipográficas; texto; tabelas. • Uso e posicionamento de blocos.	10

	• Criação de <i>layout</i> completo utilizando CSS.	
5.	Linguagem de Programação Web Dinâmica • Estrutura de uma linguagem dinâmica. • Variáveis e Constantes. • Tipos de dados. • Variáveis de ambiente. • Variáveis globais. • Operadores. • Estruturas de Controle. • Modularização. • Manipulação de Formulários. • Sessões e Cookies. • Aplicação dos conceitos de Programação Orientada a Objetos em Projetos Web.	16
6.	Integração com Banco de Dados • Conexão com banco de dados. • Inserção de dados. • Realização de consultas. • Alteração de dados. • Exclusão de dados.	10
7.	Usabilidade em Projetos Web • Definição de usabilidade. • Normas e Metodologias para avaliação da usabilidade. • Aplicação e Estudo de caso.	4
Total		60

Bibliografia Básica

1	BENEDETTI, Ryan; CRANLEY, Ronan. Use a cabeça: jQuery . Rio de Janeiro: Alta Books, 2013. 500 p. ISBN 9788576087571.
2	FREEMAN, Elisabeth; FREEMAN, Eric. Use a cabeça ! HTML e CSS . Rio de Janeiro: Alta Books, c2015. 723 p. ISBN 9788576088622.
3	KURNIAWAN, Buri. Java para a Web com Servlets, JSP e EJB . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002. 807 p. ISBN 9788573932102.

Bibliografia Complementar

1	FLANAGAN, David. Javascript: o guia definitivo . 6. ed. Porto Alegre: Bookman, c2013. 1062 p. ISBN 9788565837194.
2	FORRISTAL, Jeff. Site seguro: aplicações web; a única maneira de deter um hacker é pensar como um . Rio de Janeiro: Alta Books, 2002. 490 p. ISBN 8588745313.
3	NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web . Rio de Janeiro: Elsevier; Campus, c2007. 406 p. ISBN 9788535221909.
4	RIORDAN, Rebecca M. Use a cabeça! Ajax profissional . Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. 497 p. ISBN 9788576083610.

5	WATRALL, Ethan; SIARTO, Jeff. Use a cabeça! : web design. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. 472 p. ISBN 9788576083665.
---	---



Emitido em 01/10/2021

PLANO DE ENSINO Nº 2270/2021 - CECOMLP (11.51.27)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 24/11/2022 12:39)
GABRIELLA CASTRO BARBOSA COSTA DALPRA
COORDENADOR - TITULAR
CECOMLP (11.51.27)
Matrícula: ###331#3

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **2270**, ano: **2021**,
tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **24/11/2022** e o código de verificação: **e76cc10b70**