

PROGRAMAÇÃO FRONT-END

Prof. Esp. Ronie C Tokumoto ronie.tokumoto@unicesumar.edu.br



Programação Front-End

- A Internet
- Front-End
- Back-End
- Produção de Conteúdos



História

- -Década de 1960
 - Pesquisas governamentais
- -Década de 1970
 - Arpanet entre Universidades
 - Protocolos variados (internet)
- -Década de 1980
 - TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)



História

- -Década de 1990
 - Arpanet e NSFNET saem de cena
 - Surgimento da Internet
- -Década de 2000
 - Crescimento contínuo da Internet
 - Rápida evolução tecnológica
 - Evolução em conteúdo e uso



 Front-end representa aquilo que o usuário vê e pode interagir, sendo, fundamental que isso seja planejado de acordo com o tipo de experiência de uso e impressão que se deseja causar.



- Parte visual e interativa de uma página web
- Linguagens como HTML e CSS





- Páginas web estáticas ou dinâmicas
 - Formulários online e páginas de acesso via login e senha (parte visual)





 Back-end é a programação pesada, capaz de realizar os processos, normalmente, invisíveis ao usuário, é feita por outras linguagens complementares àquelas citadas como linguagens de programação front-end.



- Javascript, Java, C#, ASP, Phyton
 - -Algumas podem criar softwares







- E-commerce
- Bancos de dados
- Sites gestores de conteúdo
 - Desenvolvidos unindo os dois tipos de linguagem e permitindo a criação de verdadeiros sistemas de gerenciamento, como aqueles desenvolvidos para computadores isolados ou redes locais em linguagens como Delphi, C e Visual Basic.









- Produzir material próprio ou para terceiros é fundamental na criação de websites e multimídia.
- Existem inúmeras pessoas que produzem conteúdos com opiniões pessoais, experiências ou pesquisas fundamentadas com as devidas citações e fontes de pesquisa.



 Existem aqueles que apenas se apropriam daquilo que foi produzido por outros, sem citar fontes de pesquisa, tomando para si os direitos dos conteúdos e reduzindo, de forma considerável, a confiabilidade daquilo que existe disponível na rede.

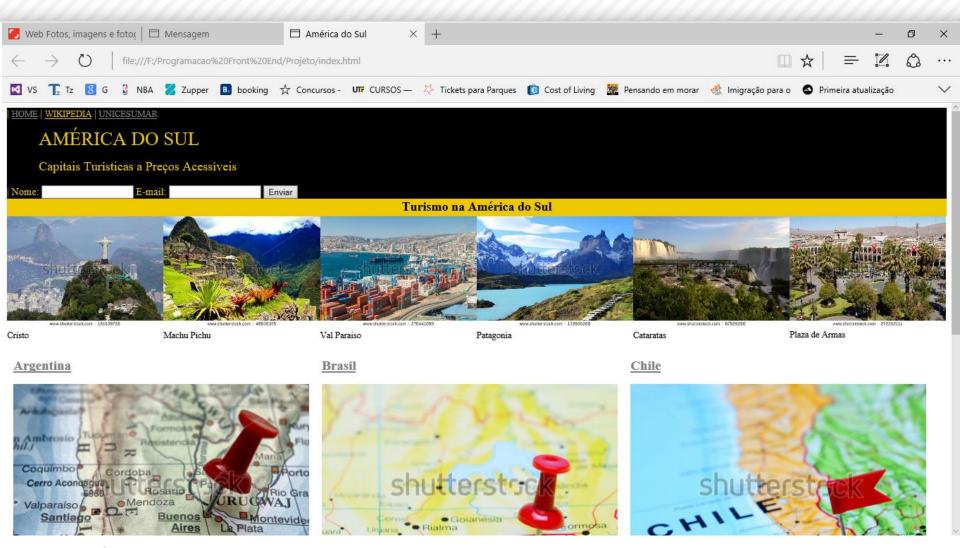


- Evitar rostos e identificação de locais e bens pode ser interessante para que o material seja o mais livre de empecilhos no futuro.
- O uso de partes não identificáveis de pessoas e bens, pode ser uma boa solução.
- Pessoas contratadas para sessões de fotos são um caso diferente.









Fonte: O autor



PROGRAMAÇÃO FRONT-END

Prof. Esp. Ronie C Tokumoto ronie.tokumoto@unicesumar.edu.br