

PROGRAMAÇÃO FRONT-END

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

- 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, Python
 - 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.

Produção de Conteúdos



www.shutterstock.com · 1606449



www.shutterstock.com · 234029119

Lorem ipsum

Search

HOME

ABOUT

PRODUCT

CONTACT



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

shutterstock

LOGIN HERE

Username

Password

Log In

www.shutterstock.com · 98611046

Web Fotos, imagens e fotos | Mensagem | América do Sul

file:///F:/Programacao%20Front%20End/Projeto/index.html

VS Tz G NBA Zupper B. booking ☆ Concursos - UTF CURSOS — Tickets para Parques Cost of Living Pensando em morar Imigração para o Primeira atualização


HOME | WIKIPEDIA | UNICESUMAR

AMÉRICA DO SUL


Capitais Turísticas a Preços Acessíveis

Nome: E-mail: Enviar


Turismo na América do Sul




Cristo




Machu Picchu




Val Paraíso



Patagonia




Cataratas




Plaza de Armas


Argentina



Brasil



Chile



Fonte: O autor

PROGRAMAÇÃO FRONT-END

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