



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 1: Tema - 1 . LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTO - HTML

3 Objetivos

- Estruturar páginas web, utilizando a linguagem de marcação de hipertexto HTML 5, visando a construção de funcionalidades dinâmicas;

4 Tópicos

1.1 FILOSOFIA POR TRÁS DO HTML5 (O HTML 5; O CSS; O JAVASCRIPT)
1.2 O QUE É E QUAIS SÃO OS ATRIBUTOS DE UMA TAG

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda a internet e o HTML5 (Tags estruturais, textuais e semânticas) e sugere-se que o professor(a) desenvolva a aula em três momentos conforme abaixo:

Situação-problema:

O mundo hoje não consegue ser pensado sem internet, que hoje é a ferramenta mais popular do mundo, pessoas de todas as idades e classes se comunicam e interagem por ela, uma página na web hoje é uma das ferramentas, isso se não for há ferramenta, mais importante e mais valiosa que existe, mas como criamos uma página? Como podemos nos tornar parte desse universo de valor inestimável?

Metodologias ativas:

O professor mediando o brainstorm dos alunos observa o conhecimento deles sobre a web, sobre as páginas e como nosso mundo vem evoluindo uma página por vez, a seguir, ele desenvolve TAGS básicas como (html, head, body, meta, nav, a, link, br, hgroup, h, p, b, cite, blockquote, hr) para que gerem uma página exemplo, o aluno deve em cima do exemplo do professor criar sua própria página focando a criatividade na elaboração da mesma.

Os alunos deveram ser separados em grupos (1 a N) que visam a criação de uma equipe que irá gerar um projeto sequencial, salientando que esse projeto será o gerador da nota final dos mesmos.

Atividade verificadora de aprendizagem:

Os alunos devem exibir uma página que deve estar exibindo algumas das TAGs aprendidas, focando no âmbito da criação da página e estimulando a criatividade e a ousadia na hora de criar, algumas das TAGs estão expostas no Tópico 8: Aprenda +.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] TERUEL, Evandro C. HTML 5 Guia Prático. 2ª Ed. São Paulo: Érica, 2014. Páginas 16 a 24
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296/>

[2] MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 62 e 63.
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

8 Aprenda +

Elementos HTML. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/Element>. Acesso em 01 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

HTML - Table of Contents. Disponível em: <https://html.spec.whatwg.org/#toc-antics>. Acesso em 01 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Com base no que aprendemos sobre HTML5:

I- É uma ferramenta para desenvolvimento Desktop apenas;

II- É uma nova versão da linguagem HTML, com novos elementos, atributos e comportamentos;

III- É um conjunto maior de tecnologias que permite o desenvolvimento de aplicações e web sites mais diversos e poderosos;

IV - É a sigla para Hype Tool Monetize Logic;

Está(ão) correto(s):

Alternativas:

A) apenas o item I e IV.

| | |
|----|---------------------------|
| | |
| B) | apenas o item II. |
| C) | apenas os itens III e IV. |
| D) | apenas os itens II e III. |
| E) | os itens I, II e III. |

Questão 2:

Qual dos conjuntos abaixo contém pelo menos um item que **NÃO** é um tag HTML válido?

Alternativas:

| | |
|----|--------------------------------------|
| A) | <p>, <h1>, e <blockquote> |
| B) | , <fieldset> e <legend> |
| C) | <cite>, , <hr> e <p> |
| D) | <a>, <link>, e <hr> |
| E) | <progress>, <h>, <blockquote> e |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 2: Tema - 1 . LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTOS - HTML

3 Objetivos

Obter o entendimento das funcionalidades e ferramentas textuais para a criação de tabelas em geral e recursos multimídia.

4 Tópicos

1.3 LISTAS E TABELAS

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda o uso de listas e tabelas na criação e diagramação de uma página. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação-problema:

É muito comum na estruturação de páginas web a utilização de listas ou tabelas para organização do conteúdo. Imagine uma página de uma pequena escola ou curso. Ela está interessada em exibir sua oferta de aulas e seus respectivos valores. Como devemos organizar para facilitar a leitura do usuário, e qual a melhor forma de proceder?

Metodologias ativas:

expor as tags para representação de listas (ul, li, dl, dt, dd, ol) e tabelas (table, tr, td, th, thead, tbody, tfoot, colgroup, col). O professor deverá realizar um exemplo com o estudo de caso apresentado na situação problemas para representar o seguinte exemplo:

Aulas Valores

Programação JAVA 250,00

Programação Python 200,000

JavaScript 180,000

Verificar a criatividade de criação de tabelas para algo que eles vejam como úteis, utilizar problemas do mundo real para instigá-los, mas o aluno deve criar o problema e a solução criando a tabela (Exemplo para o professor o arquivo anexo da aula 2);

Atividade verificadora de aprendizagem:

Separar os alunos em grupos e solicitar que para o tema escolhido por eles na aula anterior possam criar uma estrutura de lista e tabela apropriada. O professor deverá verificar solução de cada um

focando no ponto de criação, criatividade e originalidade e se todos os aspectos foram atingidos.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] TERUEL, Evandro C. HTML 5 Guia Prático. 2ª Ed. São Paulo: Érica, 2014. Página 23 a 33.
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296/>

8 Aprenda +

O elemento Table. Disponível em: <http://www.w3.org/community/webed/wiki/HTML/Elements/table>. Acesso em 01 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Summary em Elementos Table. Disponível em: <https://html.spec.whatwg.org/multipage/obsolete.html#attr-table-summary>. Acesso em 21 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

O elemento de Embuir Vídeos. Disponível em: <http://www.w3.org/community/webed/wiki/HTML/Elements/video>. Acesso em 21 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

O elemento de Embuir Áudios. Disponível em: http://www.w3.org/community/webed/wiki/HTML/Elements/audio#HTML_Attributes. Acesso em 21 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Quais TAGS estão sendo usadas para reproduzir o texto abaixo em HTML?

Tabela de turmas

Quantidade de alunos (50 por turma)

1. Turma manhã 1 - 50 Alunos -**CHEIO**
1. Turma noite 2 - 50 Alunos -**CHEIO**
2. Turma tarde 1 - 46 Alunos -*4 VAGAS*
3. Turma manhã 2 - 38 Alunos -*12 VAGAS*
3. Turma noite 1 - 32 Alunos -*8 VAGAS*

4. Turma tarde 2 - 20 Alunos -30 VAGAS
Total de alunos: 236

Desconsidere as TAGS <html>, <head>, <title> e <body>

Alternativas:

| | |
|----|---|
| A) | <h3>, <h4>, , , <progress> e <dd> |
| B) | <h1>, , e <dd> |
| C) | <h3>, <h4>, e <progress> |
| D) | <h2>, , e <dd> |
| E) | , , <progress> e <h1> |

Questão 2:

A utilização na web, tabelas são uma boa maneira de organizar os dados num formato tabular, marque o trecho de código que falta para recriar a tabela a seguir:

<table>

<tr><____>

<th>Nome</th>

<th>Cor Favorita</th>

</tr></____>

<tr>

<td>Raphael</td>

<td>Azul</td>

</tr>

</table>

Alternativas:

| | |
|----|---------|
| A) | <thead> |
| B) | <tfoot> |

| | |
|----|------------|
| C) | <last> |
| D) | <col> |
| E) | <colgroup> |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 3: Tema - 1 . LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HYPERTEXTO - HTML

3 Objetivos

- Entender as funcionalidades das ferramentas para criação e validação de formulários, a verificação se a validação está sendo feita.

4 Tópicos

1.4 FORMULÁRIOS (VALIDAÇÃO FORMULÁRIO)

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda formulários e suas validações. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação problema:

Um hotel em crescimento, quer ampliar seus negócios com a criação de uma página WEB. Uma das necessidades seria disponibilizar uma página na qual os seus possíveis hóspedes possam realizar suas reservas. O ideal seria representar uma versão digital da ficha de check in dele. Como isso é possível no ambiente web?

Metodologias ativas:

O professor começa o brainstorm mediando os alunos para verificar o conhecimento deles sobre o elemento Formulário (real e digital). A seguir, expor as TAGS (form, fieldset, div, label, input, select, textarea, button, fieldset, legend, datalist, output, option e optgroup) necessárias para a criação de um formulário web. O professor deverá mediar os alunos para criar o formulário do hotel com os seguintes campos:

- Nome
- Sexo
- Email
- Data de chegada
- Número de noites
- Número de hospedes

Total estimado

- Mensagem
- Newlwstter

(no anexo da aula 3 o professor pode ver o código e a visualização do form)

Atividade verificadora da aprendizagem:

Os alunos devem criar formulários para seus temas exemplo escolhidos nas aulas anteriores com o máximo de informação e criatividade. Devem ser componentes mínimos: form, fieldset, div, label, input, output, textarea, button. O professor deverá verificar a página de cada grupo.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] TERUEL, Evandro C. HTML 5 Guia Prático. 2ª Ed. São Paulo: Érica, 2014. Página 33 a 110, Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296/>

8 Aprenda +

Elementos do formulário HTML. Disponível em:

https://www.w3schools.com/html/html_form_elements.asp. Acesso em 01 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

A tag <label> se associada a um elemento do formulário a partir do "for", permite que você "clique" nesse elemento clicando em sua label.

Essa funcionalidade é especialmente útil se for usada em quais tags?

Marque as opções abaixo:

Alternativas:

| | |
|----|--------------------------------|
| A) | <checkbox>, <button> e <div> |
| B) | <h1>, <checkbox>, e <dd> |
| C) | <h4>, <button> e <progress> |
| D) | <checkbox>, <button> e <radio> |
| E) | <h1>, <progress> e <h1> |

Questão 2:

Qual TAG usamos no HTML para definir uma opção em uma drop-down list?

Alternativas:

| | |
|----|------------|
| A) | <opt> |
| B) | <p> |
| C) | <label> |
| D) | <textarea> |
| E) | <option> |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 4: Tema - 2 . LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS

3 Objetivos

- Utilizar a linguagem de marcação de estilos (CSS 3), para praticar técnicas de engenharia de software como facilidade de compreensão, reutilização de código, manutenibilidade e interoperabilidade;

4 Tópicos

2.1 DEFINIÇÃO

2.2 SINTAXE & SELEÇÃO DE ELEMENTOS

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda o uso do CSS e como é importante para o desenvolvimento hoje. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação-problema:

Mesmo com o advento de tecnologias inclusivas o grande atrativo dos conteúdos digitais ainda é a estética. Uma forma elegante e agradável de expor um conteúdo sempre será mais bem vinda que um texto sem formatação. Como podemos melhorar a estética de nossas páginas?

Metodologias ativas:

Mediando o brainstorm da situação problema o professor deve guiar os alunos para a percepção do uso de formatação de estilos. Lembrar do que foi feito até aqui, e exemplificar sua aplicação usando a tabela e o formulário em branco para tornar a página mais atrativa. O professor deve apontar as diferenças das formatações de estilo e a utilidade geral do CSS (exemplo no anexo da aula 4).

Para o exemplo serão feitos os seguintes ajustes (formalizar elementos mínimos):

Título ficará na cor azul, o tom de fundo e o fieldset, com distanciamento de margem, definição da fonte e distanciamento para o body, input, text area, modificação do campo e do botão.

Atividade verificadora de aprendizagem:

Os alunos devem utilizar o formulário e a tabela criadas nas últimas aulas, criar um estilo para cada um considerando no mínimo as seguintes características: mudanças das cores de letras, formato do texto, formato dos botões e da formatação da página.

Primeira Atividade Avaliativa:

Nos marcaremos aqui nossa primeira entrega, marcada para Aula 09, será a entrega inicial do projeto e apresentação do mesmo, um desenho básico e uma estrutura mínima, Homepage, voltada para algum tipo de comércio eletrônico, para a apresentação devem ser postas em prática. Esta atividade comporá 4,0 pontos para a Nota Final desta disciplina.

É importante o professor considerar o saber inicial de cada aluno, para poder avaliar o grau de desenvolvimento no decorrer do semestre. Cada atividade realizada deverá ser reavaliada na semana seguinte, para que o professor possa orientar o aluno a melhorar seu desempenho para a entrega final que ocorre no término do semestre.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 70 e 71. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

8 Aprenda +

Seletores. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS/Getting_Started/Seletores. Acesso em 01 de julho de 2020.

CSS Snapshot 2018. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/2019/NOTE-css-2018-20190122/>. Acesso em 01 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

CSS Básico. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Aprender/Getting_started_with_the_web/CSS_basico. Acesso em 06 de julho de 2020.

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

No CSS, os seletores são nomenclaturas padronizadas destinadas a selecionar elementos para aplicação de estilo. O seletor ".nome" seleciona os elementos que possuem:

Ano: 2013 Banca: VUNESP Órgão: MPE-ES Prova: VUNESP - 2013 - MPE-ES - Agente Técnico - Webdesigner

Alternativas:

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| | |
|----|---|
| A) | o atributo id="nome". |
| B) | o atributo name="nome". |
| C) | o atributo class="nome". |
| D) | atag<nome>. |
| E) | atag<nome> e são filhos do elemento raiz. |

Questão 2:

Se um elemento HTML possui o atributo _____, ele pode ser identificado na linguagem CSS por meio do caracter # (hashtag). Qual opção preenche corretamente a lacuna?

Alternativas:

| | |
|----|-------|
| A) | id |
| B) | tag |
| C) | class |
| D) | loop |
| E) | body |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 5: Tema - 2 . LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS

3 Objetivos

- Compreender as diferentes fontes possíveis e como harmonizar todos juntos, criação de diferentes estilos e enfoque no reaproveitamento dos estilos.

4 Tópicos

2.3 FORMAS DE INCLUSÃO NO HTML (ESTILO INLINE, INCORPORADO, INTERNO E EXTERNO)

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda as formas de inclusão do CSS (Cores, Foreground e Background; Texto, Fontes e Web fonts; CSS BOX Model) em páginas HTML e nela tem início o projeto que computará a Nota Final da Disciplina.

Situação problema:

Todo mundo já ouviu falar que a internet é um espaço muito dinâmico, que tudo muda muito rápido. É comum que sites inteiros mudem de estética da noite para o dia. Como isso é possível?

Metodologias-ativas:

Mediando o brainstorm da situação problema o professor deve guiar os alunos para a percepção do uso de modelos de folhas de estilos externas. Fazer um estudo de caso da migração do exemplo usado na aula anterior para um com folha externa considerando o mesmo formulário do hotel. (detalhar o que muda do padrão interno para o externo), enfoque nas possibilidades de manter vários estilos diferentes, utilizando para momentos específicos ou datas especiais.

Colocar as novas tecnologias do CSS, o professor pode usar o exemplo da aula anterior, alterando as cores, criando dois estilos diferentes para o formulário;

Atividade verificadora de aprendizagem:

Discutir com os alunos a estrutura do projeto de nota final da disciplina. Os alunos deverão ser divididos em grupos. Cada grupo deve propor a criação de um website relacionado a comércio eletrônico. Cada grupo deve, para a próxima aula, desenvolver a página inicial (landing page) em HTML5 e CSS, usando os conceitos abordados desde o início da disciplina até esta aula. Em todas as aulas subsequentes desta disciplina, os grupos devem integrar aos seus websites as novas técnicas

aprendidas, para que gradualmente ele construa o sistema que valerá como nota final da disciplina. O docente deve validar e registrar a formação dos grupos e a seleção de temas escolhidos para seus projetos.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Página 71 a 91. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

8 Aprenda +

CSS. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS>. Acesso em 01 de julho de 2020.

Background. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS/background>. Acesso em 01 de julho de 2020.

Propriedade Color CSS. Disponível em: https://www.w3schools.com/cssref/pr_text_color.asp. Acesso em 02 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

CSS Flexible Box Layout. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS/CSS_Flexible_Box_Layout. Acesso em 03 de julho de 2020.

CSS Grid Layout. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS/CSS_Grid_Layout. Acesso em 03 de julho de 2020.

CSS Snapshot 2018. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/2019/NOTE-css-2018-20190122/>. Acesso em 01 de julho 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Analise o trecho de código abaixo.

```
A {  
  
color: black;  
  
background-color: blue
```

```
}  
  
P {  
  color: red  
}
```

Esse conteúdo é um trecho de código:

Alternativas:

| | |
|----|--------|
| A) | Java |
| B) | Python |
| C) | CSS |
| D) | Delphi |
| E) | PHP |

Questão 2:

As regras CSS no cabeçalho do documento, que afetam somente a página HTML atual, são definidas no método denominado?

Alternativas:

| | |
|----|---------|
| A) | interno |
| B) | inline |
| C) | PHP |
| D) | externo |
| E) | CSS |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 6: Tema - 2 . LINGUAGEM DE MARCAÇÃO E ESTILOS - CSS

3 Objetivos

- Aplicar características de web responsiva, o seu uso e suas vantagens, as suas várias frameworks e seu vasto funcionamento, o uso de frameworks dentro de páginas variadas.

4 Tópicos

2.4 WEB RESPONSIVA E MOBILE FIRST

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda Web responsiva e Mobile First. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação problema:

Hoje é comum a navegação na web pelo smartphone, ou seja, fazer o aceso pelo mobile, e hoje ter um site que se adapte a isso é algo essencial, além de uma ferramenta que padronize e facilite o desenvolvimento e a nossa vida como desenvolvedores. Como isso acontece?

Metodologias ativas:

Iniciar com brainstorm sobre a responsividade de páginas web e guiar os alunos para a percepção da utilidade da técnica de desenvolvimento mobile first. Destacar a ferramenta e demonstrar sua facilidade e confiabilidade e padronização, para exemplo o professor pode usar os exemplos da plataforma encontrados em (<https://getbootstrap.com/docs/4.5/examples/>), utilizar o arquivo exemplo e fazer algo que dê a noção exata do que eles podem fazer com a ferramenta. Continuar estudo de caso do hotel das aulas anteriores, focando na integração da nova tecnologia, gerando uma nova página já utilizando algum framework ou ferramenta (sugere-se o bootstrap). O docente deve mediar esta atividade prática, dirimindo dúvidas e zelando pelo seu correto desenvolvimento.

Atividade verificadora da aprendizagem:

Discutir com cada grupo qual será a funcionalidade a ser adicionar em seu projeto de nota final para integrar um framework de gerenciamento de CSS escolhido pelo grupo. Sugere-se o uso do bootstrap. O docente deve mediar esta atividade verificadora, dirimindo dúvidas e avaliando o trabalho de cada aluno do grupo.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] HAROLD, Elliotte R. Refatorando HTML - Como Melhorar o Projeto de Aplicações Web Existentes. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. Páginas 164 a 198. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577806706/>

8 Aprenda +

CSS. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS/> . Acesso em 03 de julho de 2020.

Web design responsivo em HTML. Disponível em:

https://www.w3schools.com/html/html_responsive.asp. Acesso em 03 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Princípios básicos do Web design responsivo. Disponível em:

<https://developers.google.com/web/fundamentals/design-and-ux/responsive/?hl=pt-br>. Acesso em 03 de julho de 2020.

Bootstrap. Disponível em: <https://getbootstrap.com/>. Acesso 17 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Bootstrap GitHub. Disponível em: <https://github.com/twbs/bootstrap>. Acesso 17 julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Um web designer recebe a tarefa de desenvolver um website responsivo. O site deve ser visualizado no maior número de dispositivos possíveis, de smartphones de baixo custo a computadores de última geração, sem omitir nenhuma informação crucial para a compreensão do conteúdo. Para tal, a metodologia mais indicada de acordo com o conceito de mobile first é conhecida como:

Ano: 2016 Banca: FGV Órgão: IBGE Prova: FGV - 2016 - IBGE - Tecnologista - Programação Visual - Webdesign

Alternativas:

| | |
|----|--|
| A) | processamento no servidor (server processing); |
| B) | aperfeiçoamento progressivo (progressive enhancement); |
| C) | planejamento de interação móvel (mobile interaction planning); |
| D) | modelagem responsiva (responsive modeling); |
| E) | degradação graciosa (gracious degradation). |

Questão 2:

Existem diversas técnicas utilizadas para se obter um design responsivo de aplicações web e diversos motivos para que se procure essa responsividade. Um dos pontos principais é que as pessoas já acessam a internet mais em dispositivos móveis do que em computadores desktops e notebooks. Sobre esse design responsivo e as aplicações móveis, assinale a alternativa correta.

Ano: 2018 Banca: INSTITUTO AOCP Órgão: PRODEB Prova: INSTITUTO AOCP - 2018 - PRODEB - Analista de TIC I - Web Mobile Designer

Alternativas:

| | |
|----|--|
| A) | A técnica Mobile First é muito eficiente: começar projetando para mobile e depois projetar com melhoramento progressivo permite abranger todos os devices. |
| B) | Uma das principais técnicas adotadas é o desenvolvimento de aplicações em grandes dispositivos, para então pensar nos menores. Do maior para o menor. |
| C) | Projetar levando em conta Mobile Last requer uma revisão profunda e fundamental de um site e, mais importante, requer uma revisão mental. |
| D) | Projetar usando Mobile Last requer um planejamento cuidadoso, tempo e execução séria e com disciplina. |
| E) | De maneira geral, as pessoas que usam dispositivos móveis ficam com ?um olho no |

gato e outro no peixe", então pensar primeiro em um design para elas não é uma boa tática.



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 7: Tema - 3 . LINGUAGEM JAVASCRIPT

3 Objetivos

- Empregar programabilidade em páginas web, utilizando linguagem Javascript, para o desenvolvimento de um sistema web;

4 Tópicos

3.1 APRESENTAÇÃO DO CONCEITO DE PROGRAMAÇÃO CLIENT-SIDE VERSUS SERVER-SIDE

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda a linguagem javascript, focando na importância da linguagem para o mercado e do lado cliente e servidor do uso da linguagem e de suas tecnologias. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação-problema:

Todos obviamente já usaram o Paypal, certo? E o Facebook, quase impossível achar alguém que não tenha uma conta, não é? Mas mesmo o NetFlix, todos usam ou conhecem ou algum app, que é criado usando JavaScript, Node.js ou dotJS vamos entender como isso é feito?

Metodologias ativas:

Para ajudar a entender a importância da linguagem JavaScript apresentar o vídeo do criador da linguagem dotJS, Brendan Eich, "Uma breve história do JavaScript", disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=aX3ZABCdC38> . (Ative a legenda, e a tradução automática para o português). Durante ou após o vídeo, o docente deve destacar a grande quantidade de ferramentas e a popularidade da linguagem. Em seguida, mediar um debate sobre o tema do vídeo, explicando o uso da ferramenta dotJS no front-end e no back-end.

Apresentar o uso de um código simples para apresentar a ferramenta dotJS. Para esta atividade o professor pode usar o arquivo anexo 01 aula 07 colocados em anexo; E

Atividade verificadora de aprendizagem:

Os alunos devem adaptar o que aprenderam para criar novos modelos em cima de exercícios. Sugere-se a lista de exercícios básicos da w3resource em [4].

Discutir com cada grupo qual será a funcionalidade a ser adicionar em seu projeto de nota final para integrar tecnologias Javascript/dotJS. O docente deve mediar esta atividade verificadora, dirimindo dúvidas e avaliando o trabalho de cada aluno do grupo.

Segunda Atividade Avaliativa:

Segunda apresentação, já podemos ter uma estrutura bem definida, assim como uma apresentação de um layout com design definidos utilizando as ferramentas aprendidas até o momento. O Site deverá ter todas as páginas, com sua navegação e estilo definidos.

Cada atividade realizada deverá ser reavaliada na semana seguinte, para que o professor possa orientar o aluno a melhorar seu desempenho para a entrega final que ocorre no término do semestre.

A entrega do produto deve ocorrer até a AULA 13, e comporá 3,5 pontos para a Nota Final desta disciplina.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 95 á 100. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

[2] FLANAGAN, David. JavaScript: O Guia Definitivo. 6ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 4 a 8 e 281 a 288. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484/>

[3] Vídeo "Uma breve história do JavaScript", disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=aX3ZABCdC38> . Acesso em 28 de julho 2020. (Ative a legenda, e a tradução automática para o português)

[4] JavaScript basic - Exercises, Practice, Solution, disponível em <https://www.w3resource.com/javascript-exercises/javascript-basic-exercises.php> (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português)

8 Aprenda +

JavaScript. Disponível em: <https://www.javascript.com> . Acesso em 03 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

JavaScript do lado do cliente. Disponível em: <https://www.oreilly.com/library/view/javascript-the-definitive/9781449393854/ch01s02.html>. Acesso em 03 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

NodeJS. Disponível em: <https://nodejs.org/pt-br/>. Acesso em 03 de julho 2020.

Modelo de Objeto de Documento (DOM). Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt->

Tipos de dados JavaScript. Disponível em: https://www.w3schools.com/js/js_datatypes.asp. Acesso em 05 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

JSON - Introdução. Disponível em: https://www.w3schools.com/js/js_json_intro.asp. Acesso em 05 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

SVG. Disponível em: <https://www.w3.org/Graphics/SVG/>. Acesso em 17 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Em relação a Javascript, assinale a opção correta.

Ano: 2010 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: TRE-MT Prova: CESPE - 2010 - TRE-MT - Analista Judiciário - Tecnologia da Informação Alternativas:

| | |
|----|---|
| A) | Javascript é uma linguagem interpretada que requer compilação prévia. |
| B) | Javascript precisa se comunicar com um servidor web para poder validar dados preenchidos em um formulário. |
| C) | Um script Javascript pode reagir a eventos; por exemplo, pode ser executado quando uma página termina de carregar no navegador web ou quando um usuário seleciona um elemento HTML. |
| D) | Assim como HTML, Javascript não é sensível a maiúsculas e minúsculas. |
| E) | Trechos Javascript devem ser inseridos somente na seção <head> de um documento HTML. A seção <body> não deve ser utilizada para esse fim. |

Questão 2:

Sobre a linguagem JavaScript considere:

I. JavaScript não é uma linguagem orientada a objetos.

II. Todos os elementos de uma única página web estão

contidos em um contêiner de objetos base chamado window.

III. Dentro do contêiner de objetos window há um conjunto de contêineres menores, ou objetos, como location, history e document.

IV. Dentro de um contêiner de objetos JavaScript é possível acessar apenas um tipo de recurso, as propriedades.

Está correto o que se afirma APENAS em

Ano: 2010 Banca: FCC Órgão: AL-SP Prova: FCC - 2010 - AL-SP - Agente Legislativo de Serviços Técnicos e Administrativos - Processamento de Dados

Alternativas:

| | |
|----|---------------|
| A) | I e II. |
| B) | I, II e IV. |
| C) | II e III. |
| D) | II, III e IV. |
| E) | III e IV. |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 8: Tema - 3 . LINGUAGEM JAVASCRIPT

3 Objetivos

- Desenvolver soluções lógicas básicas envolvendo cada uma das estruturas de decisão e de repetição;

4 Tópicos

3.2 ESTRUTURAS DE DECISÃO (IF; CASE)

3.3 ESTRUTURA DE REPETIÇÃO (WHILE; DO\WHILE; FOR)

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda estruturas de decisão e repetição. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação-problema:

Elon Musk quando anunciou o nome de sua filha com a música, Grimes, como XÆA-12 (X AI A-twelve). Ele abalou a Internet, mas ao tentar registrar a criança na Califórnia descobriu que a lei californiana impede que nomes usem caracteres fora do alfabeto, fazendo ele registrar como XÆAXII, mudando o 12 numeral padrão para o algarismo romano. Como podemos criar uma rotina para evitar erros de caracteres análogos a este? Por exemplo, algo que ao ser escrito errado apresente um aviso ao usuário. Como criar esses avisos?

Metodologias ativas:

Após mediar o brainstorm sobre a ideia de validação de dados, destacar como este tipo de funcionalidade está presente no nosso dia-a-dia. Além disso, destacar como, na sociedade da informação, a qualidade e a corretude dos dados são ativos de altíssimo valor. Fazer um exemplo pensando nas regras mais básicas de um formulário de nome simples. Por exemplo, usar o nome da XÆAXII. O ideal é que, uma vez que o usuário digite caracteres inválidos, o sistema sequer o apresente na tela. Sugere-se, para a demonstração do docente, o uso de if else (Exemplo no arquivo no anexo da aula 08). Realizar, também, uma exposição sobre case, o while, Do..while, for.

Atividade verificadora de aprendizagem:

Trabalhar adaptando com o projeto do Hotel, vistos nas aulas anteriores, pedindo para que eles deixem todos os campos do formulário com validação além das validações básicas do HTML5, o feedback é o uso de cada estrutura dentro do formulário.

Discutir com cada grupo qual será a funcionalidade a ser adicionada em seu projeto de nota final para integrar técnicas de validação de formulários. O docente deve mediar esta atividade verificadora, dirimindo dúvidas e avaliando o trabalho de cada aluno do grupo.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] FLANAGAN, David. JavaScript: O Guia Definitivo. 6ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 85 a 110. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484/>

8 Aprenda +

Tomando decisões no seu código - condicionais. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Aprender/JavaScript/Elementos_construtivos/conditionals. Acesso em 09 de julho de 2020.

Controles de Fluxo. Disponível em: <https://tableless.github.io/iniciantes/manual/js/controles-de-fluxo-e-controles-de-repeticao.html>. Acesso em 09 de julho de 2020.

Laços e iterações. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Guide/Lacos_e_iteracoes. Acesso em 21 de julho de 2020.

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Em relação a programa desenvolvidos com JavaScript, os mesmos podem ser executados

- I. somente no lado do cliente.
- II. somente no lado do servidor.
- III. tanto no lado do cliente quanto no lado do servidor.

Está correto o que se afirmar APENAS em:

| | |
|--------|--|
| A) I. | |
| B) II. | |

| | |
|----|----------|
| C) | III. |
| D) | I e III. |
| E) | I e II. |

Questão 2:

A instrução Break da linguagem JavaScript pode ser executada somente dentro dos comandos:

Alternativas:

| | |
|----|--------------|
| A) | For e Elif. |
| B) | For e If. |
| C) | If e While. |
| D) | For e While. |
| E) | Não é usado. |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 9: Tema - 3 . LINGUAGEM JAVASCRIPT

3 Objetivos

- Compreender e entender a utilização de vetor e, desenvolver vetores funcionais.

4 Tópicos

3.4 VETOR (ARRAY) (CRIAÇÃO DE VETOR VAZIO; ACESSO A ELEMENTOS; REMOVENDO ELEMENTOS)

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda Vetores. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação-problema:

Por definição, Array (Vetores) é um tipo de estrutura que representa um bloco de dados alocados em memória de modo consecutivo e tamanho pré-definido e fixo. Sendo assim, o Array destina-se a cenários em que queremos manter elementos ordenados para acesso rápido, fazer modificações ou qualquer ação necessária para acesso direto ao índice de elementos. Pergunta: Como proceder para realizar uma pesquisa binária em um vetor?

Metodologias ativas:

O primeiro contato com estrutura Array costuma ser um momento complicado para alguns alunos. Por isso, recomenda-se o foco em exercícios voltados para manipulações da estrutura Array em si. Sugere-se o github de Andrew Borisov com uma lista de exercícios práticos que abordam tanto Vetores quanto Object, disponível em <https://github.com/andrewborisov/javascript-practice> (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito, e seleciona "Traduzir para o português). O docente deve traduzir os exercícios propostos aos alunos. Mediar a resolução, dirimindo dúvidas, e zelando pelo adequado desenvolvimento das atividades.

Atividade verificadora de aprendizagem:

Verificar se todos estão conseguindo fazer o desafio, e deixar para próxima aula uma criação criativa, ou uma solução prática com o uso do que foi aprendido em suas respectivas páginas.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] FLANAGAN, David. JavaScript: O Guia Definitivo. 6ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 137 a 156. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484/>

8 Aprenda +

Matrizes JavaScript. Disponível em: https://www.w3schools.com/js/js_arrays.asp. Acesso em 09 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Método map(). Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Array/map. Acesso em 20 de julho de 2020.

Método filter(). Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Array/filtro. Acesso em 11 de julho de 2020.

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Em JavaScript, um objeto Array é usado para armazenar vários valores em uma única variável. Sobre a criação de objetos Array em JavaScript, considere:

I. `var nomes=new Array();`

`nomes[0] = "Ana";`

`nomes[1] = "Pedro";`

`nomes[2] = "Jorge";`

**`I I . v a r n o m e s = n e w
Array("Ana","Pedro","Jorge");`**

III. `var nomes= ["Ana","Pedro","Jorge"];`

**IV. `S t r i n g n o m e s [3] = n e w
String("Ana","Pedro","Jorge");`**

Uma forma correta de criar um objeto Array chamado nomes que armazena o nome de três pessoas, pode ser encontrada em

Alternativas:

| | |
|----|----------------------|
| A) | I, II, III e IV. |
| B) | I, II e III, apenas. |
| C) | I e II, apenas. |
| D) | III e IV, apenas. |
| E) | I, apenas. |

Questão 2:

Analise os fragmentos de código JavaScript a seguir:

I. `var a = new Object(); a.nome="Ana"; a.idade=40;`

II. `var c = {nome:"Ana", idade:40};`

III. `var b = new Array(); b[0] = "Ana"; b[1] = 40;`

IV. `var d = ["Ana",40];`

Sobre esses fragmentos de código é correto afirmar que

Alternativas:

| | |
|----|--|
| A) | nos fragmentos I e II, o valor 40 deve ser colocado entre aspas, pois em um objeto JavaScript se o primeiro elemento é literal, os demais elementos também devem ser literais. |
| B) | o fragmento II está incorreto, pois para atribuir os valores aos atributos nome e idade do objeto c deve-se utilizar o sinal de cifrão e não dois-pontos (:). |
| C) | todos os fragmentos estão incorretos e mesmo se tivessem corretos, não funcionariam na maioria dos navegadores. |
| D) | o fragmento III está incorreto, pois a posição (índice) de uma array unidimensional inicia-se |

pelo número 1 e não por 0.

- E) todos os fragmentos estão corretos. Os fragmentos I e II criam objetos e os fragmentos III e IV criam arrays.



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 10: Tema - 4 . PROGRAMAÇÃO DE PÁGINAS DINÂMICAS COM AJAX & PHP

3 Objetivos

- Empregar programabilidade em páginas web, utilizando linguagem AJAX e JSON, para o desenvolvimento de um sistema web com funcionalidades dinâmicas;

4 Tópicos

4.1 AJAX
4.2 JSON

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda Ajax e JSon. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação-problema:

Imagine os dados cadastrais de um usuário. Conforme estudamos anteriormente, devemos manter esses dados em algum objeto. Essa é a ideia por trás de uma das ferramentas que veremos hoje. Perceba que, com as ferramentas estudadas até o momento, a jornada de criar um website envolve tarefas frequentemente repetitivas, o que impacta a produtividade e a ocorrência de erros. Será que temos como evitar isso?

Metodologias ativas:

Realizar uma exposição sobre o Json, que inclua a padronização de arquivos e as diferentes formas de acesso. Em seguida, iniciar um brainstorm instigando os alunos a perceberem que o Json pode auxiliar o desenvolvimento de projetos, diminuindo a ocorrência de tarefas repetitivas. Seguir com uma exposição sobre a integração entre o Ajax e o Json, alertando os alunos para as armadilhas do controle de acesso e sua relação com a versão do Json. Por fim, orientar como contornar problemas de controle de acesso usando as instruções do documento "Compartilhamento de recursos entre origens (CORS)", disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTTP/CORS> . Em caso de maiores dúvidas, sugere-se o repositório git com 50 exemplos de uso de Angular (que usa Ajax e Json) feita por Curran Kelleher, disponível em: <https://curran.github.io/screencasts/introToAngular/exampleViewer/#/>

Atividade verificadora de aprendizagem:

Discutir com cada grupo qual será a funcionalidade a ser adicionada em seu projeto de nota final para

integrar tecnologias de Ajax e Json. O docente deve mediar esta atividade verificadora, dirimindo dúvidas e avaliando o trabalho de cada aluno do grupo.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.

7 Leitura específica

[1] FLANAGAN, David. JavaScript: O Guia Definitivo. 6ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Página 500 e Páginas 509 a 571. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484/>

[2] MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 213 a 225. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

8 Aprenda +

Introdução ao Json. Disponível em: <https://www.json.org/json-pt.html>. Acesso em 09 de julho de 2020.

Trabalhando com JSON. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Aprender/JavaScript/Objetos/JSON>. Acesso em 09 de julho de 2020.

JSON x XML. Disponível em: https://www.w3schools.com/js/js_json_xml.asp. Acesso em 09 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

API jQuery. Disponível em: <https://api.jquery.com/>. Acesso em 09 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Considere as afirmativas a seguir sobre a tecnologia AJAX.

I - Uma das aplicações mais frequentes da tecnologia AJAX é na atualização assíncrona do conteúdo de páginas HTML.

II - Boa parte da funcionalidade da tecnologia AJAX é viabilizada pelo objeto XMLHttpRequest, que é capaz de transmitir requisições HTTP de modo assíncrono.

III - A tecnologia AJAX utiliza código Java

para a manipulação do conteúdo de páginas HTML.

Está correto o que se afirmar em

Ano: 2013 Banca: CESGRANRIO Órgão: LIQUIGÁS Prova: CESGRANRIO - 2013 - LIQUIGAS - Profissional Júnior - Análise de Sistemas - Tecnologia da Informação

Alternativas:

| | |
|----|------------------|
| A) | I, apenas |
| B) | II, apenas |
| C) | I e II, apenas |
| D) | II e III, apenas |
| E) | I, II e III |

Questão 2:

Um conteúdo será considerado como um código PHP pelo interpretador se estiver dentro de qual tags?

Alternativas:

| | |
|----|----------------|
| A) | <?php php?> |
| B) | <php> </php> |
| C) | <ajax> </ajax> |
| D) | <?php ?> |
| E) | <asp></asp> |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 11: Tema - 4 . PROGRAMAÇÃO DE PÁGINAS DINÂMICAS COM AJAX & PHP

3 Objetivos

- Criar uma aplicação simples com PHP, utilizando as estruturas compreendidas em aula.

4 Tópicos

4.3 PHP

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda criação de variáveis em PHP e operadores (Aritméticos; Atribuição; Operadores de Incremento & Decremento; Lógicos). Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação-problema:

Em meados de 1995, as demandas por recursos programáveis (funcionalidades dinâmicas) em páginas web estavam cada vez mais frequentes e exigentes. Os desenvolvedores web precisavam de alguma linguagem, robusta e segura, que atendesse à suas demandas. Era preciso uma plataforma capaz de lidar com variadas tecnologias voltadas para web, tanto do lado servidor quanto do lado cliente. Isso possibilitaria uma experiência mais rica por parte dos usuários. Que tecnologia é essa, e como podemos utilizá-la para criar websites mais elaborados?

Metodologias ativas:

Iniciar um brainstorm sobre a pergunta da situação-problema. Provavelmente a maior parte dos alunos vão citar o JavaScript e o jQuery, que já foram estudados. O professor deve inserir o PHP na discussão, caso nenhum aluno o faça. Usando alguma das tecnologias, fazer uma pequena demonstração das funcionalidade do PHP, interagindo com os alunos, para que eles compreendam como utilizar o PHP. Comentar sobre os sistemas legados e sobre os motivos que mantem o PHP em voga. Utilizar Frameworks modernos, como Codeigniter, Laravel, Laragon, entre outras. Abordar micro-frameworks como Lumen, Slim entre outras, focando sempre nas mais usadas no mercado no momento. Destacar as vantagens de desvantagens dos micro-frameworks. Como base para a exposição, sugere-se exemplos PHP disponíveis em <https://www.tutorialrepublic.com/php-examples.php> (Acessar com o chrome, clicar com o botão direito e escolher "Traduzir para o português"). Demonstrar o uso da linguagem com suas funções básicas. Não esquecer de demonstrar a instalação e configuração, para qual indica-se o uso do XAMPP [3].

Atividade verificadora de aprendizagem:

Discutir com cada grupo qual será a funcionalidade a ser adicionada em seu projeto de nota final para integrar a tecnologia PHP. O docente deve mediar esta atividade verificadora, dirimindo dúvidas e avaliando o trabalho de cada aluno do grupo.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala.
XAMPP (De preferência aberto para ser instalado e configurado).

7 Leitura específica

[1] MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 160 a 170.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

[2] SOARES, Wallace. PHP 5 - Conceitos, Programação e Integração com Banco de Dados. 7ª Ed. São Paulo: Érica, 2013. Página 46 a 78. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536505633/>

[3] XAMPP Apache + MariaDB + PHP + Perl, Disponível em:

<https://www.apachefriends.org/index.html> (Acessar com o chrome, clicar com o botão direito e escolher "Traduzir para o português")

8 Aprenda +

Laravel. Disponível em: <https://laravel.com/>. Acesso em 12 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

GitHub do criador do laravel. Disponível em: <https://github.com/laravel/laravel/commits?author=taylorotwell>. Acesso em 12 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

GitHub PHP. Disponível em: <https://github.com/topics/php>. Acesso em 12 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

CodeIgniter. Disponível em: <https://codeigniter.com/>. Acesso em 13 de julho de 2020. (Acesse com o Chrome, clique com o botão direito e selecione traduzir para o português).

Vídeo - Laravel 6 Tutorial for Beginners #1 - Introduction. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=zckH4xalOns)

[v=zckH4xalOns&list=PL4cUxeGkcC9hL6aCFKyagrT1RCfVN4w2Q](https://www.youtube.com/watch?v=zckH4xalOns&list=PL4cUxeGkcC9hL6aCFKyagrT1RCfVN4w2Q)

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

Dado o trecho de código PHP:

```
for ($i = 0; $i <= "10"; $i++)
```

A variável \$i assumirá os valores

Alternativas:

| | |
|----|----------------------------------|
| A) | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 |
| B) | 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 |
| C) | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 |
| D) | 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 |
| E) | Irá gerar erro. |

Questão 2:

Observe a data 16/01/2021 e o comando PHP:

```
echo $data = date("d/m/y");
```

a data será exibida no formato:

Alternativas:

| | |
|----|--------------------|
| A) | 16/01/21 |
| B) | 16/01/2021 |
| C) | 01/16/2021 |
| D) | 01/16/21 |
| E) | Sábado, 16/01/2021 |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 12: Tema - 4 . PROGRAMAÇÃO DE PÁGINAS DINÂMICAS COM AJAX & PHP

3 Objetivos

- Desenvolvimento de um sistema web com funcionalidades dinâmicas em PHP;

4 Tópicos

4 .3 PHP

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Esta aula aborda os tópicos Variáveis Pré-definidas e recebimento de dados com \$_GET, \$_POST, \$_REQUEST; Estruturas de decisão e estrutura de repetição; Funções e Arrays. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

Situação-problema:

Com a evolução dos sistemas baseado na web e o aumento da complexidade dos projetos, surgiram frameworks que facilitam o dia-a-dia do desenvolvedor, tornando o desenvolvimento mais simples. As principais linguagens de programação possuem gama enorme destes frameworks. Quais são os principais frameworks, e como podemos utilizá-los para aumentar nossa produtividade?

Metodologias ativas:

Realizar uma exposição sobre os principais frameworks para desenvolvimento web disponíveis no mercado. Detalhar um dos frameworks. Sugere-se o bootstrap, disponível em <https://getbootstrap.com/>. Em seguida propor uma atividade prática que use as tecnologias aprendidas. O primeiro passo será integrar o projeto do hotel, desenvolvido em aulas anteriores, ao framework escolhido (ex: bootstrap). Em seguida, criar, no projeto do hotel, uma tela de login e uma de cadastro. Para isso deve ser usado pelo menos PHP, Ajax e JavaScript, focando no aprofundamento do domínio do PHP, por parte dos alunos.

Atividade verificadora de aprendizagem:

Discutir com os grupos como separar as páginas do projeto de nota final por funcionalidade, devendo usar um framework, PHP, Ajax e Javascript. O docente deve mediar esta atividade verificadora, dirimindo dúvidas e avaliando o trabalho de cada aluno do grupo.

ATENÇÃO: Próxima aula começamos as nossas aulas digitais, os alunos devem acessar o conteúdo

digital para a próxima aula.

Terceira Atividade Avaliativa:

Para apresentação final, o site deve estar completo e apresentável, com funcionalidades de acesso a banco de dados que serão apresentadas a partir da próxima aula.

A apresentação do produto final deve ocorrer na AULA 16. Esta atividade comporá 2,5 pontos para a Nota Final da disciplina.

6 Recursos didáticos

Laboratório de Informática com Internet, com navegador Web instalados;
Computador para o professor com caixas de som, acesso à Internet e Datashow;
Visual Studio Code (ou outra IDE similar) instalada em todos os PCs da sala;
XAMPP.

7 Leitura específica

[1] SOARES, Wallace. PHP 5 - Conceitos, Programação e Integração com Banco de Dados. 7ª Ed. São Paulo: Érica, 2013. Página 78 a 104.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536505633/>

[2] MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. 1ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. Páginas 170 a 190. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601969/>

8 Aprenda +

Laravel: <https://laravel.com/>. Acesso em 12 julho.

GitHub do criador do laravel: <https://github.com/laravel/laravel/commits?author=taylorotwell>. Acesso em 12 julho.

GitHub PHP: <https://github.com/topics/php>. Acesso em 12 julho.

CodeIgniter: <https://codeigniter.com/>. Acesso em 13 julho.

Laravel PHP Framework Tutorial - Full Course 6.5 Hours (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=BXiHvgrJfkg>. Acesso em 14 julho.

Atividade Autônoma Aura:

Questão 1:

A linguagem de programação PHP fornece várias funções com as mais diversas finalidades. O trecho de código PHP a seguir utiliza a função mktime(). Qual será o retorno da

função mktime() para variável \$d?

```
<?php $d=mktime(11, 14, 54, 8, 12, 2014); ?>
```

Ano: 2016 Banca: AOCF Órgão: Prefeitura de Juiz de Fora - MG Prova: AOCF - 2016 - Prefeitura de Juiz de Fora - MG - Programador

Alternativas:

| | |
|----|---|
| A) | O número de horas entre uma época UNIX (UNIX Epoch) e a data e hora especificada. |
| B) | O número de minutos entre uma época UNIX (UNIX Epoch) e a data e hora especificada. |
| C) | O número de segundos entre uma época UNIX (UNIX Epoch) e a data e hora especificada. |
| D) | O número de milissegundos entre uma época UNIX (UNIX Epoch) e a data e hora especificada. |
| E) | Um texto que mostrará as horas especificadas com o formato da máquina local. |

Questão 2:

Analise as proposições a seguir, acerca da tecnologia PHP.

I. O comando Include once() permite avaliar e incluir um arquivo durante a execução apenas uma vez.

II. A função get_loaded_returns é uma matriz com os nomes de todos os módulos que já foram carregados e compilados.

III. A função Get_extension_funcs retorna uma matriz com os nomes de funções de um módulo.

IV. A variável de ambiente TMPDIR é responsável pelos arquivos enviados para um servidor a partir de páginas PHP.

V. A função glob do PHP verifica se a string passada coincide com padrão de curingas shell pattern.

Estão CORRETOS, apenas, os itens

Ano: 2017 Banca: IF-PE Órgão: IF-PE Prova: IF-PE - 2017 - IF-PE - Técnico de laboratório ? Informática para Internet

Alternativas:

| | |
|----|------------------|
| A) | I, II, III e IV. |
| B) | I, III, IV e V. |

| | |
|----|-----------------|
| | |
| C) | II, III e IV. |
| D) | I, II e IV. |
| E) | I, II, III e V. |



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 13: Tema - 5. CRIAÇÃO DE UM CRUD (ATIVIDADE PRÁTICA SUPERVISIONADA)

3 Objetivos

- Integrar um SGBD em sistema web para Inclusão de dados, para que o sistema seja capaz de lidar com massas de dados estruturados.

4 Tópicos

5.1 INTEGRANDO O DOCTRINE COM O ZEND FRAMEWORK
5.2 CRIANDO A AÇÃO INCLUIR

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Nesta aula, estaremos conectados com o conteúdo digital. O aluno explora e estuda, previamente, o conteúdo digital disponível em seu ambiente virtual.

6 Recursos didáticos

A aula será realizada no ambiente virtual de aprendizagem.

7 Leitura específica

O aluno deverá consultar a bibliografia proposta no tema.

8 Aprenda +

O aluno deverá aprofundar os seus estudos navegando no explore + disponível no tema digital.



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 14: Tema - 5. CRIAÇÃO DE UM CRUD (ATIVIDADE PRÁTICA SUPERVISIONADA)

3 Objetivos

- Integrar um SGBD em sistema web para consulta e edição de dados, para que o sistema seja capaz de lidar com massas de dados estruturados.

4 Tópicos

5.3 CRIANDO A AÇÃO CONSULTA
5.4 CRIANDO A AÇÃO EDITAR

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Nesta aula, estaremos conectados com o conteúdo digital. O aluno explora e estuda, previamente, o conteúdo digital disponível em seu ambiente virtual.

6 Recursos didáticos

A aula será realizada no ambiente virtual de aprendizagem.

7 Leitura específica

O aluno deverá consultar a bibliografia proposta no tema.

8 Aprenda +

O aluno deverá aprofundar os seus estudos navegando no explore + disponível no tema digital.



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 15: Tema - 5. CRIAÇÃO DE UM CRUD (ATIVIDADE PRÁTICA SUPERVISIONADA)

3 Objetivos

- Integrar um SGBD em sistema web para consulta e edição de dados, para que o sistema seja capaz de lidar com massas de dados estruturados.

4 Tópicos

5.3 CRIANDO A AÇÃO CONSULTA
5.4 CRIANDO A AÇÃO EDITAR

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Nesta aula, estaremos conectados com o conteúdo digital. O aluno explora e estuda, previamente, o conteúdo digital disponível em seu ambiente virtual.

6 Recursos didáticos

A aula será realizada no ambiente virtual de aprendizagem.

7 Leitura específica

O aluno deverá consultar a bibliografia proposta no tema.

8 Aprenda +

O aluno deverá aprofundar os seus estudos navegando no explore + disponível no tema digital.



Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0062 DESENV. WEB EM HTML5, CSS, JAVASCRIPT E PHP

2 Semana/Tema

Semana 16: Tema - 5. CRIAÇÃO DE UM CRUD (ATIVIDADE PRÁTICA SUPERVISIONADA)

3 Objetivos

- Integrar um SGBD em sistema web para exclusão de dados, para que o sistema seja capaz de lidar com massas de dados estruturados.

4 Tópicos

5.5 CRIANDO A AÇÃO EXCLUIR

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Nesta aula, estaremos conectados com o conteúdo digital. O aluno explora e estuda, previamente, o conteúdo digital disponível em seu ambiente virtual.

6 Recursos didáticos

A aula será realizada no ambiente virtual de aprendizagem.

7 Leitura específica

O aluno deverá consultar a bibliografia proposta no tema.

8 Aprenda +

O aluno deverá aprofundar os seus estudos navegando no explore + disponível no tema digital.