**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC MARTINHO DI CIERO – EXTENSÃO REGENTE FEIJÓ**

**Técnico em Informática para a Internet Integrado ao Ensino Médio**

**Caio Henrique Pivato de Andrade**

**Eloísa de Carvalho Trindade**

**Enrique de Moraes Gomes**

**Érica Vitória Sousa**

**WEBSITE ITALIANOS EM ITU**

**Itu**

**2018**

**Caio Henrique Pivato de Andrade**

**Eloísa de Carvalho Trindade**

**Enrique de Moraes Gomes**

**Érica Vitória Sousa**

**WEBSITE ITALIANOS EM ITU**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico de Informática para a Internet Integrado ao Ensino Médio, da ETEC Martinho Di Ciero, Extensão Escola Estadual Regente Feijó, orientado pela Profª Giovana Fadini, como requisito para a obtenção do título de técnico em Informática para Internet.

**Itu**

**2018**

**AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a todos aqueles que nos incentivaram, apoiaram e ajudaram, principalmente nossa família e amigos, que não nos deixaram desistir nesta longa caminhada de três anos.

Agradecemos também a todos que auxiliaram o projeto, os autores do livro “Italianos em Itu: da imigração a atualidade”, Fátima, Vilma e Edson.

Agradecemos a instituição e todos seus funcionários, proporcionarem um ambiente agradável e amigável, no qual frequentamos ao longo dos três anos de nossos estudos. Por fim, contudo não menos importante gostaríamos de agradecer, a todos nossos professores, tanto do ensino médio quanto do técnico, que nos ajudaram não só na nossa formação profissional, mas também pessoal, para que possamos nos tornar melhores pessoas na sociedade.

“FRASE AQUI risos”

AUTOR

**RESUMO**

TEXTO LINDO AQUI. Ooh no, ooh no, ooh what you got, a billion could've never bought but something would be nothing. You know I'm a real OG and baby I ain't from the TO you know I'm a real OG and baby I ain't from the TO don't be so cold, we could be fire. And all the haters I swear they look so small from up here I like Sour Patch Kids man, we steppin' out like whoa. I think older people can appreciate my music smile on your face, even though your heart is frowning worst birthday ever. I'm all fancy, yeah I'm popping Pellegrino if I was your boyfriend, I'd never let you go no matter how much I try, I can't figure out how to not be adorable. It's a Bieber world live it or die I think older people can appreciate my music swag swag swag, on you, chillin by the fire while we eaten' fondue. I like The Notebook it's a Bieber world live it or die I like Sour Patch Kids. Man, we steppin' out like whoa if I was your boyfriend, I'd never let you go don't be so cold, we could be fire.

Palavras-chave: Justino Bieber. People. OG. Fire.

**ABSTRACT**

BEAUTIFUL TEXT HERE. Ooh no, ooh no, ooh what you got, a billion could've never bought but something would be nothing. You know I'm a real OG and baby I ain't from the TO you know I'm a real OG and baby I ain't from the TO don't be so cold, we could be fire. And all the haters I swear they look so small from up here I like Sour Patch Kids man, we steppin' out like whoa. I think older people can appreciate my music smile on your face, even though your heart is frowning worst birthday ever. I'm all fancy, yeah I'm popping Pellegrino if I was your boyfriend, I'd never let you go no matter how much I try, I can't figure out how to not be adorable. It's a Bieber world live it or die I think older people can appreciate my music swag swag swag, on you, chillin by the fire while we eaten' fondue. I like The Notebook it's a Bieber world live it or die I like Sour Patch Kids. Man, we steppin' out like whoa if I was your boyfriend, I'd never let you go don't be so cold, we could be fire.

Palavras-chave: Justino Bieber. People. OG. Fire.

**LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS**

BD – Banco de dados;

CSS – Cascading Style Sheets (Estilo de Folha em Cascata);

PHP – Hypertext Preprocessor;

SQL – Structure Query Language (Linguagem de Consulta Estruturada);

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 8](#_Toc524949945)

[1.1 Problemas 8](#_Toc524949946)

[2 O PROJETO 8](#_Toc524949947)

[2.1 HISTÓRIA DO LIVRO 8](#_Toc524949948)

1. INTRODUÇÃO

As memórias são o fundamento da nossa existência. Preserva-las é uma forma de manter a família viva e de fortalecer as suas raízes. A partir dessa ideia que o grupo ‘Italianos em Itu’ criou um livro que junta as histórias de dezenas de famílias de origem italiana que vieram ao Brasil, mas especificamente à Itu, em busca de uma melhor qualidade de vida.

Após muitos contratempos e muito esforço o livro foi publicado e teve um grande número de edições vendidas, trazendo inspirações para o segundo volume.

Com o intuito de alcançar um público maior e obter uma facilidade nas vendas veio a ideia de um e-book, que será vendido através do site feito por esse grupo de tcc.

1.1 Objetivo

O site tem como objetivo ajudar na venda e divulgação do livro ‘Italianos em Itu: da imigração à atualidade’, trazendo uma galeria de fotos exclusivas e informações de próximos eventos.

1. O PROJETO

Yey

2.1 Grupo Italianos em itu

Yeiy.

* 1. HISTÓRIA DO LIVRO

A ideia para a organização do livro, de acordo com seus responsáveis, veio através do sentimento de resgatar a história de vida dos imigrantes italianos que chegaram a Itu. Mas, para que a memória deles fosse preservada, era preciso mais que fotos e documentos. Era necessário registrar os fatos e as vivências cotidianas das famílias descendentes dos italianos que aqui chegaram. A partir desse ponto que surgiu a ideia do livro.

O livro relata a história de 69 famílias de origem italiana, além de uma homenagem especial sobre o imigrante desconhecido. Muitos imigrantes não conseguiram concluir a sua viagem. Morreram a bordo dos navios e, após breve cerimônia, foram lançados ao mar. Naquele período era conhecido um ditado: “quando não tiver por quem rezar, reze por aqueles que estão no mar”.

O livro conta com 400 páginas com histórias verdadeiras e de muita emoção. O lançamento do 1° volume foi em 02 de dezembro de 2017, no Círculo Italiano Dante Alighieri, com a presença de aproximadamente 400 pessoas. Toda a renda adquirida com sua venda é direcionada para o Asilo Nossa Senhora da Candelária.

2.3 Necessidade de um website para o grupo Italianos em Itu

Criar um website é essencial para que seu produto/marca ganhe mais visibilidade na internet e conquiste, por consequência, um número maior de clientes. Ele funciona como uma vitrine para o seu negócio, reunindo todas as informações importantes para o seu público-alvo.

1. Processo para a criação do um website Italianos em itu

RIPTIDE

3.1 Briefings

Briefings são as reuniões realizadas para coleta de informações e dados necessários para o desenvolvimento de um trabalho, no caso, do site. Essas reuniões podem ser realizadas pessoalmente ou por contato digital. São nessas reuniões que montamos o perfil de cada cliente para que o serviço.

Briefings é o conjunto de informações e dados coletados, que são necessários para o desenvolvimento de um trabalho.

3.2 Desenvolvendo o website

Bla bla

3.2.1 Programas Necessários

BATO NA SUA PORTA, AH, PODEMOS RECOMEÇAR?

3.2.1.1 Editores de Código

Editores de código são frequentemente equipados com sistemas operacionais ou pacotes de desenvolvimento de software, e pode ser usado para alterar arquivos de configuração e linguagem de programação de código fonte.

Os editores de código que utilizamos são:

* **Visual Studio Code:** Lançado em 2015 pela Microsoft, VS Code é um editor de código destinado ao desenvolvimento de aplicações web. Trata-se de uma leve ferramenta além de ser multiplataforma disponível para Windows, Mac OS e Linux. Além de ser um editor gratuito, foi anunciado como open source com seu código disponibilizado no GitHub, permitindo a comunidade contribuir com seu desenvolvimento e agregação de funcionalidades.
* **NetBeans IDE 8.2:** É um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) Java desenvolvido pela empresa Sun Microsystems. O NetBeans IDE permite o desenvolvimento rápido e fácil de aplicações desktop Java, móveis e Web e também aplicações HTML5 com HTML, JavaScript e CSS. O IDE também fornece um grande conjunto de ferramentas para desenvolvedores de PHP e C/C++. Ela é gratuita e tem código-fonte aberto, além de uma grande comunidade de usuários e desenvolvedores em todo o mundo.
* **Notepad ++:** É um rápido e pequeno editor de texto de código aberto, para Windows (possível utilização no Linux via Wine), que permite trabalhar com arquivos simples, atendendo diversas linguagens de programação. Tem suporte à diferenciação de comandos através de cores, um recurso muito usado em ambiente de programação (IDE). Ele já traz embutido o reconhecimento para linguagens com C, C++, Java, HTML, XML, PHP, JavaScript e várias outras.

3.2.1.2 Banco De Dados

Um banco de dados (sua abreviatura BD, em inglês DB, database) são conjuntos de dados com uma estrutura regular que tem como objetivo organizar uma informação. Normalmente um banco de dados agrupa informações utilizadas para um mesmo fim de forma que possam representar coleções de informações que se relacionam de forma que crie um sentido.

São de vital importância para empresar, e há duas décadas se tornaram a principal peça dos sistemas de informação.

As ferramentas para a criação e edição do banco de dados foram as seguintes:

* **PhpMyAdmin:** É uma ferramenta que foi desenvolvida a partir da linguagem PHP para servir como administrador do MySQL via Web. Com ele é possível manipular tabelas, criar e remover usuários além de base de dados, importar e exportar DB’s, alterar as permissões de bases e usuários dentre outros recursos. Por ser um “gerenciador” do MySQL, não deve ser utilizado por outras aplicações acessíveis a outros usuários, ele é uma ferramenta que deve ser usada apenas pelo administrador do banco de dados e por vezes por quem mantem os scripts (por exemplo php).
* **MySQL Workbench:** A *Structured Query Linguage* (em português – Linguagem de Consulta Estruturada) é um servidor que funciona por TCP, em instalações como o Wamp e Xampp por exemplo. O Workbench é uma ferramenta para desenvolvimento, visual para design e administração de base de dados MySQL. Se trata de um sistema gerenciador de banco de dados de código aberto utilizado na grande parte das aplicações gratuitas para gerir base de dados.

3.2.1.3 Servidores Locais

* **Xampp:** Se trata de um servidor independente de plataforma, software livre contendo um pacote com todos os principais servidores com código aberto do mercado, incluindo o MySQL, Apache e FTP com suporte às linguagens PGP e Perl. Com esta ferramenta fica possível iniciar sistemas como WordPress e Drupal localmente, o que facilita e agiliza o desenvolvimento.

3.2.1.4 Sistema de Controle de Versões

Do inglês *version control system*, se trata de um sistema que registra todas as mudanças feitas em um determinado arquivo ou conjunto de arquivos ao longo de um determinado período, de modo a possibilitar que o usuário recupere versões específicas.

* **Git:** Trata-se de um sistema que controla as versões de arquivos. Graças a ele podemos desenvolver nossos projetos no qual várias pessoas podem contribuir no seu desenvolvimento simultaneamente no mesmo, editando e criando novos arquivos, permitindo a edição sem que ocorra o risco dessas edições serem sobrescritas.
* **Github:** É um sistema web gratuito que disponibiliza muitas funcionalidades extras já existentes no git. Nele poderá hospedar seus projetos pessoais, frameworks e bibliotecas sobre seu desenvolvimento *open source*. E nele, poderá acompanhar através de versões novas, contribuir informando bugs e auxiliando em correções.

3.2.1.5 Diagramas

Se tratam de modelos abstratos cuja a finalidade é descrever, de maneira conceitual dados a serem utilizados em um Sistema de Informação ou pertencente a um determinado contexto. A principal ferramenta do modelo e sua representação gráfica é o DER (Diagrama Entidade Relacionamento).

* **Astah:** Desenvolvido pela empresa japonesa *Change Vision*, Astah, anteriormente denominado JUDE (*Java and UML Developers Environment* ou Ambiente para Desenvolvedores UML e Java), trata-se de um software para modelagem UML (Linguagem de Modelagem Unificada), disponível para sistemas operacionais Windows 64 bits.
* **BrModelo:** Um programa nacional desenvolvido em 2005 como conclusão de curso de especialização em banco de dados pelas universidades UFSC (SC) e UNIVAG (MT), orientado pelo Professor Dr. Ronaldo dos Santos Mello. Surgiu após a constatação da necessidade de uma ferramenta brasileira que pudesse ser utilizada para esta finalidade. Com seu código aberto e totalmente gratuita, trata-se de um sistema voltado para o ensino de modelagem de banco de dados e desenvolvimento de DER.

3.2.1.6 Tratamento de Imagens

É o ato de retocar, corrigir, recuperar ou remover imperfeições, ou ainda ajustar tonalidades de cor em uma imagem. Utilizando os programas abaixo é possível fazer isso e muito mais de acordo com a necessidade da utilização e as particularidades de cada programa.

* **Adobe Photoshop CC 2018:** Considerado o líder no mercado de edição e tratamento de imagens profissionais. É um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo *raster* (possuindo algumas capacidades de edição típicas dos editores vectoriais) desenvolvido pela Adobe System.
* **Adobe Ilustratror CC 2018:** Também desenvolvido e comercializado pela Adobe System, trata-se de um editor de imagens vetoriais inicialmente desenvolvido para o Apple Macintosh em 1985.

3.2.2 Linguagens de programação

Em computação, existem dois tipos de linguagens de programação, são elas as de baixo nível e alto nível. As de baixo nível são interpretadas diretamente pelo computador como por exemplo a linguagem binária e Assembly. Porém são linguagens difíceis e não práticas para se trabalhar, então na maioria dos casos os programadores optam por utilizar as de alto nível, que funcionam a base de instruções na língua inglesa (como por exemplo faça, imprima etc). Após gerar uma estrutura lógica regular onde direcionamos o que o computador deve fazer, isto é, a escrita de um código fonte, para a maioria dos casos será necessário o auxílio de um compilador que irá “traduzir” este código fonte para a linguagem binária tornando possível a interpretação pelo computador (algumas linguagens como o PHP não necessitam de compilador).

3.2.2.1 Front-end

* **HTML:** É uma das linguagens mais conhecidas e utilizadas para desenvolver websites. Do inglês significa Hipertext Markup Language ou em português Linguagem de Marcação de Hipertexto. Permite a criação de documentos que podem ser lidos em praticamente qualquer tipo de unidade lógica são transmitidos pela internet. Funciona a base de códigos (tags) que servem para informar a função de cada elemento contido na página Web. Interpretam comandos de formatação de textos, formulários, links (ligações), tabelas, imagens entre muitos outros. Foi criado por Tim Berners-Lee na década de 1990 com a função inicial de comunicação e compartilhamento de pesquisas entre ele e seu grupo de colegas. A partir daí o HTML ficou então conhecido a partir da utilização nas redes públicas daquela época, o que mais tarde se tornaria a internet que conhecemos hoje.
* **CSS:** É uma sigla para *Cascading Style Sheets,* ou em português Folha de Estilo em Cascatas, e sempre se encontra na maioria dos casos acompanhando um documento HTML. Trata-se de uma linguagem de folha de estilos, que possui a função de tornar determinada página web apresentável, relacionada diretamente com o design e aparência. Ou seja, graças ao CSS é possível aplicar estilos como a cor do texto e do fundo, ajustar fonte, parágrafos, espaçamentos, criar e editar tabelas, utilizar variações de layout, ajustar imagens para determinadas telas e ajustar seu tamanho e assim por diante (dessa forma, em vez de colocar a formatação dentro de um documento HTML, o CSS cria um link para uma página que contém a formatação de estilos, tornando seu código mais organizado).
* **JavaScript:** Apesar de possuírem nomes parecidos, possui funcionalidades e funções completamente diferentes e opostas ao Java, tendo em vista que o JavaScript é uma linguagem de programação client-side enquanto Java se trata de uma linguagem server-side. O JavaScript é utilizado para controlar o HTML e o CSS para manipular comportamentos na página, como por exemplo, um submenu que ao passar o cursor do mouse em cima aparece. Esse tipo de comportamento é executado pelo JavaScript. Possui uma grande importância no front-end podendo acrescentar diversas funcionalidades ao seu site.

3.2.2.1.1 Bootstrap

Mais do que outros framework front-end, o Bootstrap tem se tornado ao longo dos anos uma das ferramentas mais importantes para a criação de websites. Isto porque seus padrões seguem os princípios de usabilidade e as tendências de design para interfaces, utilizando o CSS.

Além disso, sua padronização permite que os sites tenham um melhor aspecto, sendo uma forma de criar páginas esteticamente agradáveis.

3.2.2.2 Back-end

Como o nome sugere, se refere a parte que ocorre por “trás” de um sistema. Por mais que um site possua uma aparência incrível, não será grande coisa se por de trás não houver uma aplicação bem construída e que funcione.

O back-end trata de itens como a lógica, interações de banco de dados e performance, cálculos entre outros. O profissional dessa área precisa ter boas noções e práticas para construir uma arquitetura functional e que não torne sua aplicação lenta, que apresente erros constantes ao usuários ou lenta. Exemplos de linguagens de programação voltadas ao back-end são C#, PHP, Java, Ruby e MySQL.

* **PHP:** O *Hypertext Preprocessor* criado em 1994 por Rasmus Lerdof, é uma linguagem de programação muito utilizada por diversos desenvolvedores ao redor do globo na construção de uma série de aplicações web que podem ser embutidas dentro do HTML.
* **MySQL:** O MySQL é um SGBD (Sistema de gerenciamento de banco de dados), que utiliza a Linguagem de Consulta Estruturada (SQL) do inglês *Structured Query Language* como forma de interface. Utiliza código aberto e é um dos bancos de dados mais populares em aplicações gratuitas para acessar e gerenciar o conteúdo armazenado com cerca de 10 milhões de instalações. Foi desenvolvido pela empresa Sueca MySQL e publicado em maio de 1995 que foi comprada em 2010 pela Oracle Corporation.

3.2.3 Responsividade

O Web Design Responsivo trata-se de uma forma de programação onde os elementos que compões o layout se adaptem auto à altura e largura da tela do determinado dispositivo no qual ele é visualizado.

Serve de solução para a imensa variedade de telas de dispositivos existentes (tablets, notebooks, laptops, celulares, iMacs, segundo monitor, desktops com tela pequena etc) que podem servir de visualização para o nosso site e se torna uma saída muito mais simples do que desenhar diversas versões de um mesmo site que possam atender as diversas variações de telas existentes hoje.

Ooooooooooooooo