



Universidade de Ribeirão Preto
Campus Ribeirão Preto - Campus Guarujá

Programação para Web II

Prof. Eliézer Zarpelão

Currículo Acadêmico

- Técnico
- Informática
 - ênfase em Sistemas de Informação
- 2003-2005



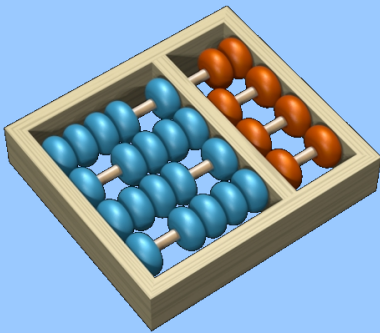
Currículo Acadêmico

- Graduação
- Sistemas de Informação
- 2007-2012



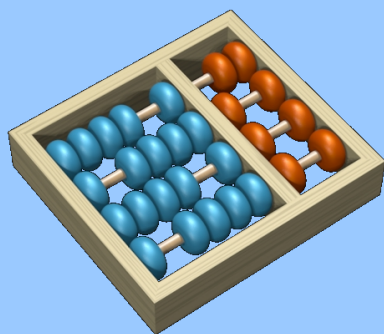
Currículo Acadêmico

- Especialização
- Engenharia de Software
- 2014



Currículo Acadêmico

- Mestrado
- IC - FEF
- Inteligência Artificial
- Atual



Currículo Profissional

- Desenvolvimento Web desde 2005
- Arquiteto de Soluções - ZarpSystem
- Analista de Sistemas na FEM - Unicamp
- Docente/Coordenador de Curso - IESCAMP
- Docente - UNAERP



Horas vagas (?)



Contato

- ezarpelao@unaerp.br
- <https://www.linkedin.com/in/eliezerzarpelao/>



Ementa

- Programação client side versus server side.
- Fundamentos de Model-Controller-View (MVC).
- Programação orientada a objetos utilizando uma linguagem de programação web.
- Criação de páginas dinâmicas interagindo com banco de dados.
- Desenvolvimento de aplicações web com a geração de relatórios, gráficos e interfaces.

Bibliografia Básica

NIEDERAUER, J. Desenvolvendo Websites com PHP: aprenda a criar Websites dinâmicos e interativos com PHP e banco de dados. 3. ed. São Paulo: Novatec Editora, 2017.

DALL'OGGIO, P. PHP Programando com Orientação a Objetos. 4. ed. São Paulo: Novatec, 2018.

Bibliografia Complementar

STAUFFER, M. Desenvolvendo com Laravel. Um Framework para construção de aplicativos PHP modernos. São Paulo: Novatec, 2017.

NIEDERAUER, J. Web interativa com Ajax e PHP. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

FLATSCHART, F. HTML 5 Embarque imediato. São Paulo: Editora Brasport, 2011. (Biblioteca Virtual Pearson).

Cronograma - AV1

Fundamentos de client side versus server side

Fundamentos de Model-Controller-View (MVC)

Linguagem de Programação Web Orientada a Objeto

Cronograma - AV2

Conexão com um Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD)

Armazenamento e recuperação de dados de em SGBD

Geração de relatórios e gráficos

Trabalhos

- 4,0 pontos
 - 3,0 pontos – exercícios
 - 1,0 ponto – Maior dúvida – MD
 - Ao final da aula, o(a) aluno(a) deverá enviar via e-mail qual foi o ponto de maior dúvida da aula (MD), uma pergunta sucinta.
 - Caso não tenha dúvidas (ctz?), o(a) aluno(a) deverá ressaltar o ponto que achou mais interessante.
 - Respostas do tipo “não tive dúvidas” ou respostas em branco não serão aceitas.
 - Responder até as 19:00 da segunda-feira seguinte à aula

Médias

- AV1
 - 6,0 pontos prova
 - 4,0 trabalho
- AV2
 - 4,0 pontos prova
 - 4,0 trabalho
 - 2,0 projeto

Regras

- Não será aceito nenhum trabalho após data de entrega
- Docente divulgará as notas dos trabalhos em até 7 dias após a data de entrega
- Primeiros minutos: dúvidas (MD) aula anterior
- Celulares/eletrônicos -> desligado ou silencioso
 - em caso de urgência, atenda fora da sala
- Proibido fumar
- Proibido consumir alimentos/bebidas
- **Plágio = Zero!**
- Chamadas: **20:30** e **22:20**

Developer RoadMap

- <https://github.com/kamranahmedse/developer-roadmap>



Brainstorm

- “Tempestade cerebral”
- Tempestade de idéias
- Proibido censurar
- Documentar
- Analisar



Brainstorm 01

Como pode ser resolvido o problema da desigualdade social no Brasil?

Brainstorm 02

**O que vocês esperam da
disciplina de Programação
Web II?**