

❖ Matemática II – Programação

```
<html>  
<head>  
  <title>A arte de criar sites </title>  
</head>  
</html>
```

❖ Prof. Hendrick Felipe Scheifer



"Que será que
tem hoje de
almoço..."

Steve Jobs

- ❖ Introdução ao desenvolvimento de websites
 - ❖ Etapas do desenvolvimento
 - ❖ Ferramentas utilizadas

❖ Introdução ao desenvolvimento Web

Objetivo dos sites:

- ❖ *Entretenimento*
- ❖ *Divulgação*
- ❖ *Gerenciamento*
- ❖ *Socialização*
- ❖ *Muito mais...*

Planejamento:

- ❖ *Pensar em um tema*
- ❖ *Imaginar o site*
- ❖ *Pensar no público*

É necessário ter uma idéia, tentar imaginar um produto final (site) e pensar no seu público, ou seja, quem você quer alcançar com seu site.



❖ Etapas do desenvolvimento

Etapas:

❖ **Imaginação**

❖ **Rascunho**

❖ **Protótipo**

❖ **Desenvolvimento**

Imaginação:

É a etapa onde pensamos na idéia, no produto, e no público

Rascunho:

Passamos nossa idéia para uma versão rabiscada do nosso site, podemos utilizar o papel para isso

Protótipo:

A partir do nosso rascunho, podemos criar uma versão digital e mais fiel a nossa idéia de produto final, para isso utilizamos ferramentas como o Figma

Desenvolvimento:

Aqui começamos a trabalhar com linguagens para construir uma página para web, isso é possível utilizando as linguagens de marcação HTML e CSS



❖ Ferramentas utilizadas

Para desenvolvermos um site, precisaremos da ajuda de ferramentas que vão nos ajudar a produzir sites de qualidade.



FIGMA

Etapa ----> Prototipação

O Figma é uma ferramenta utilizada para criar protótipos digitais de sites e muitas outras coisas, onde podemos criar uma versão de protótipo mais fiel à nossa idéia de produto final. No figma temos muitas opções para design, podemos organizar tudo em frames (telas), colocar polígonos, figuras, imagens, textos e outros. Em todos essas opções podemos configurá-las como ficar melhor em nossa página.



A10

❖ Ferramentas utilizadas



FIGMA

Etapa -----> Prototipação

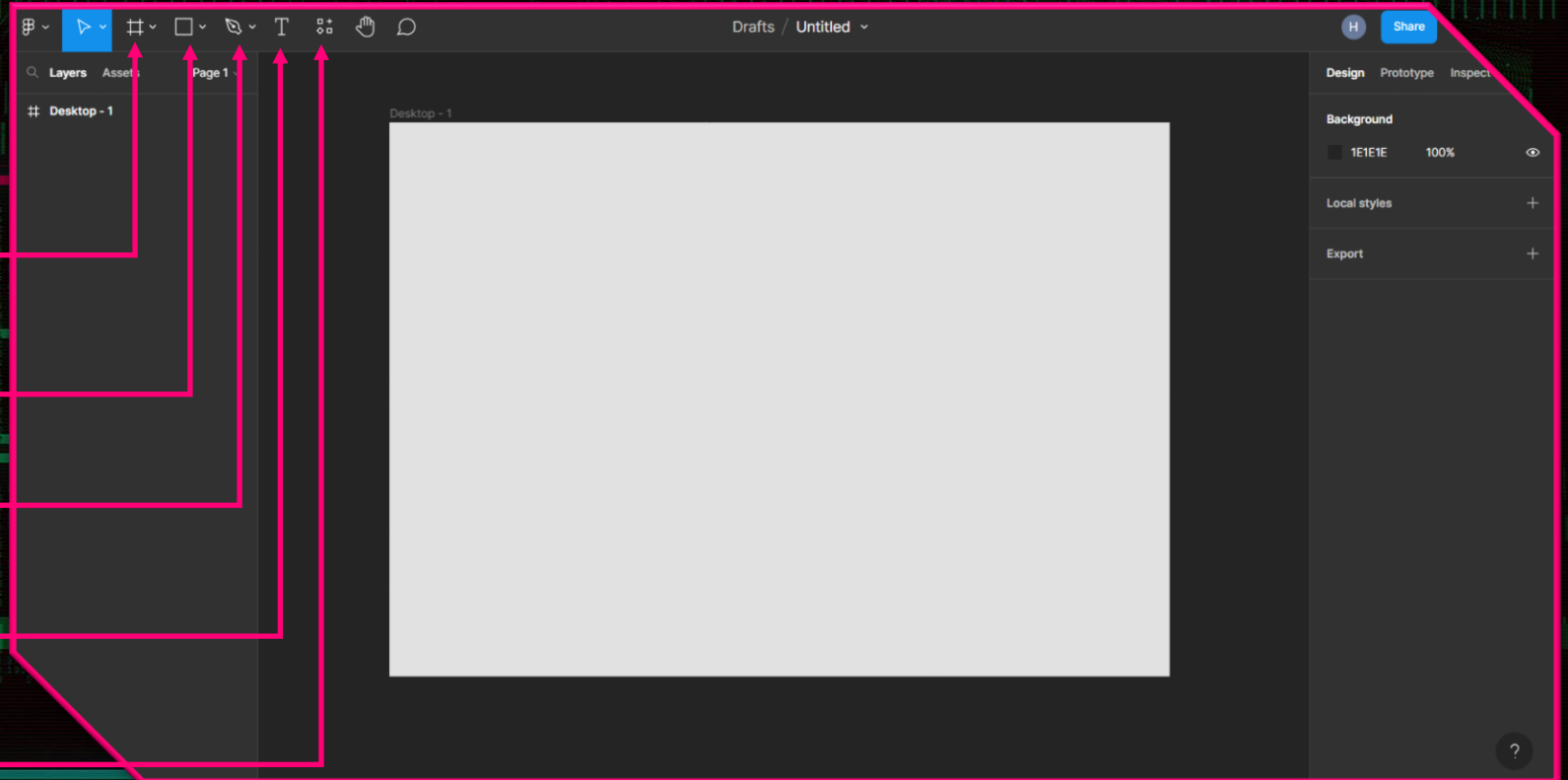
Frames

Figuras/imagens

Desenhos

Textos

Recursos (extensões)



❖ Ferramentas utilizadas

Quando precisamos desenvolver códigos, durante o desenvolvimento, precisamos de um editor de texto que nos ajude ao máximo.



VS CODE

Etapa ----> Desenvolvimento

O VS Code (Visual Studio Code) é um editor de texto que é muito utilizado para fazer códigos na programação, pois ele tem muitas extensões que facilitam a escrita de códigos, além de ter uma interface muito agradável para programar. Entre as muitas extensões existentes, temos desde extensões para formatação, que tornam nosso código com cores para melhor visualização até extensões para simular um servidor que atualiza o site sozinho no navegador a cada atualização no código.



A10

❖ Ferramentas utilizadas



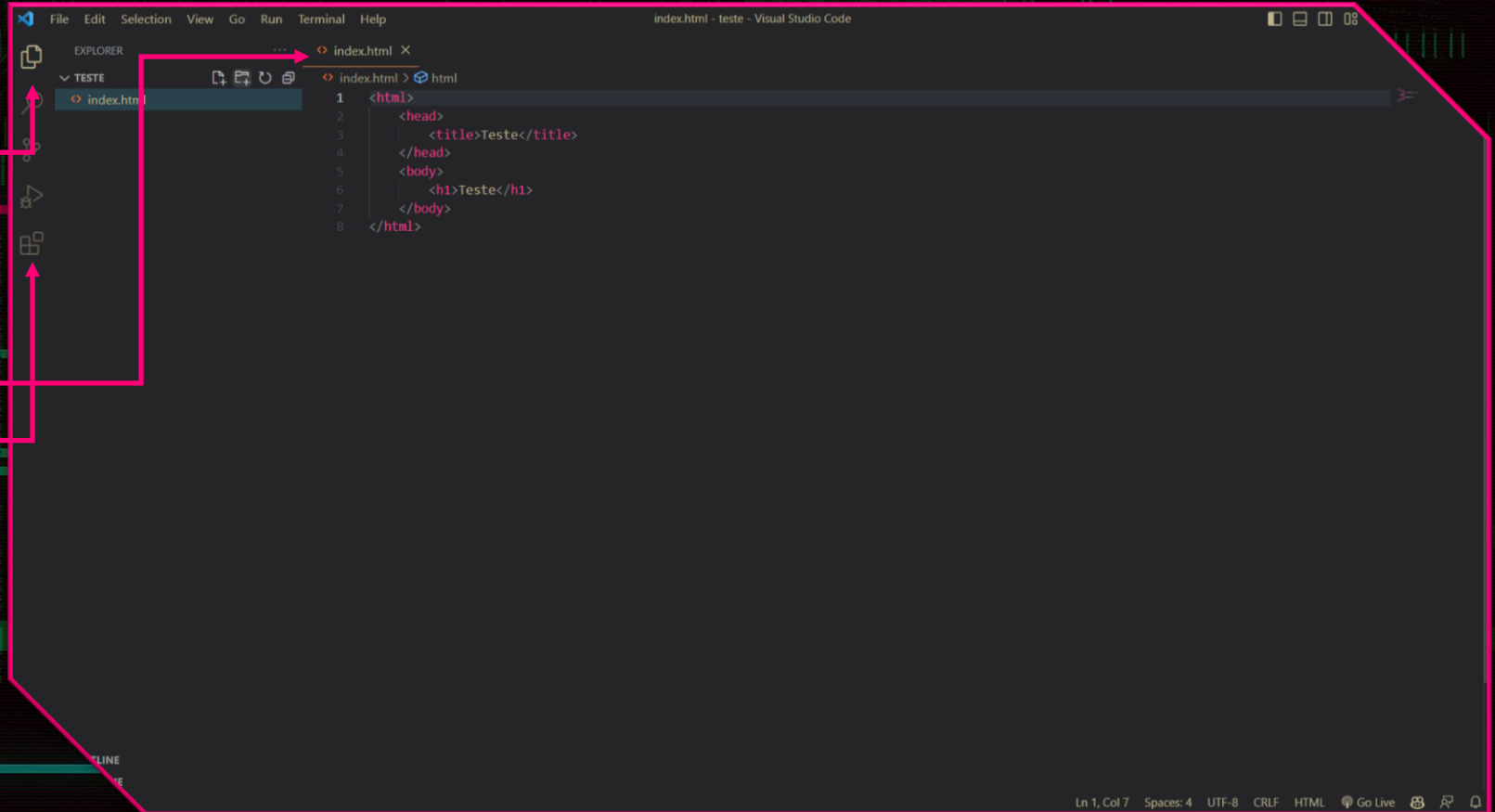
VS CODE

Arquivos da pasta

Código sendo editado

Extensões

Etapa -----> Desenvolvimento



A10

❖ Ferramentas utilizadas

Armazenar nossos projetos na internet possuem várias vantagens, como a facilidade para acessar de outra máquina, a visibilidade para outras pessoas, além da possibilidade de versionamento (projeto com versões).



GITHUB

Etapa ----> Desenvolvimento

O Github é uma plataforma online para armazenar nossos códigos de forma fácil e rápida, nele também podemos ver códigos públicos de outras pessoas, segui-las, procurar sobre um tema específico ou até participar de equipes de desenvolvimento. Algo interessante que o Github nos proporciona é o versionamento de projetos, a possibilidade de trabalhar com versões do nosso projeto nos salvando em situações onde fazemos algo errado.



A10

❖ Ferramentas utilizadas

Etapas -----> Desenvolvimento



GITHUB

Projetos (repositórios)

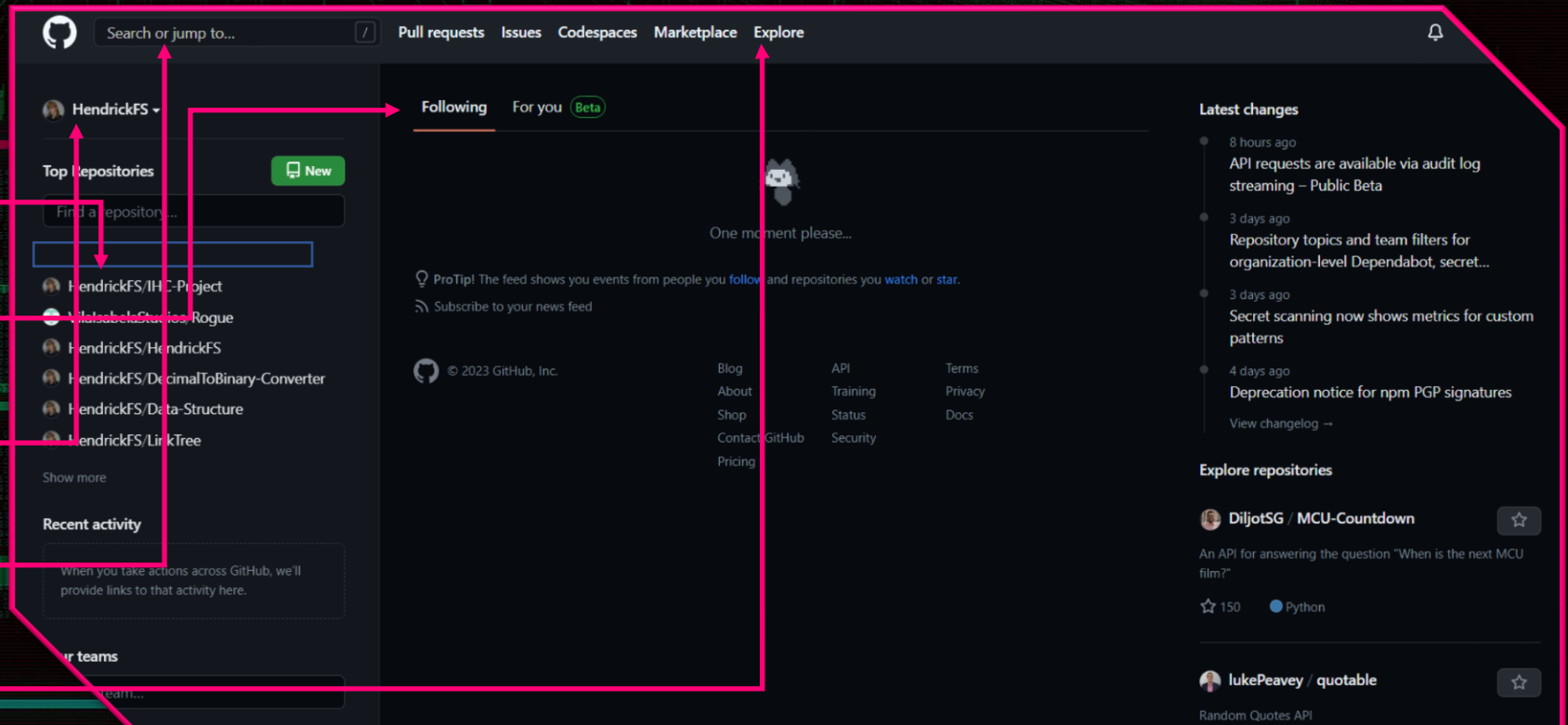
Feed social

Perfil

Pesquisa

Explorar

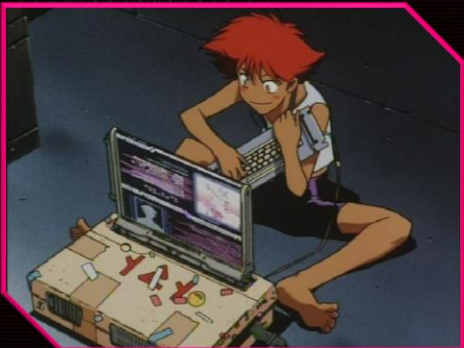
A10



Muito obrigado!

Próximos conteúdos:

- ❖ Prototipação de sites com o Figma
- ❖ Estrutura da página com HTML
- ❖ Estilização da página com CSS



A10



SEE YOU SPACE COWBOY...