Desenvolvimento de Software para Web



UFC - Universidade Federal do Ceará

André Meireles andre@crateus.ufc.br

Desenvolvimento de Software para Web

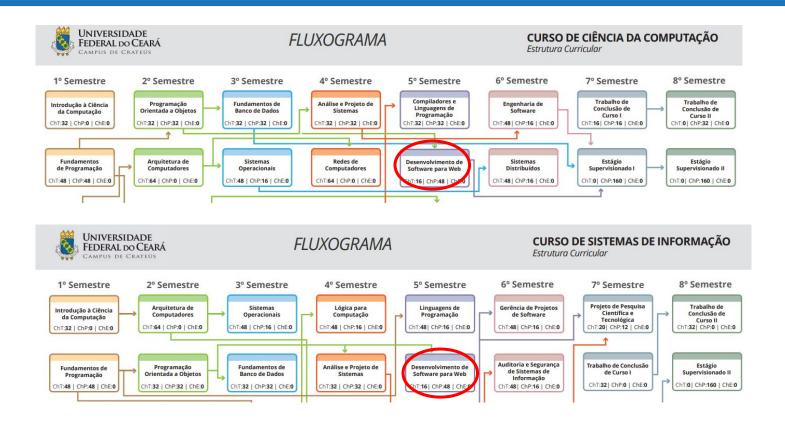
Apresentação do Curso



UFC - Universidade Federal do Ceará

André Meireles andre@crateus.ufc.br

Pré-requisitos



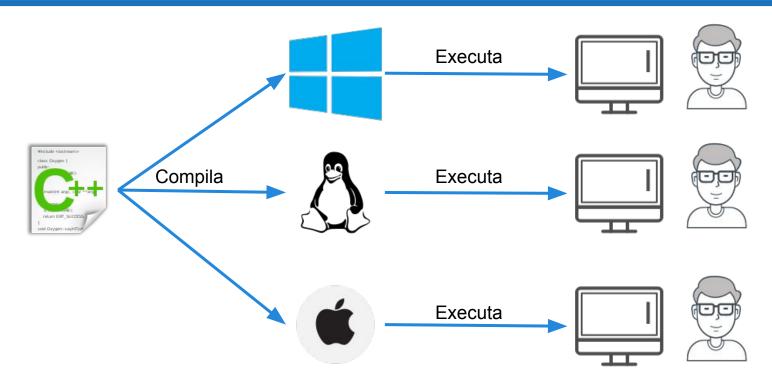
Pré-requisitos

- O que eu já tenho que saber???
 - Programar (...isso é imprescindível)
 - utilizando Orientação a Objetos (...é muito importante)
 - Compreender a arquitetura dos sistemas que você já criou até hoje
 - Noções básicas de redes (IP, porta, protocolos...)

Pré-requisitos

- O que eu tenho que aprender de imediato????
 - Noções básica de Linux e CLI (linha de comando)
 - Noções básica de Docker
 - Conceito de imagem
 - Como executar/parar/apagar um container
 - Como usar portas e volumes em container

Arquitetura de Aplicações Autocontidas



- Baixa dependência - Não faz uso da rede

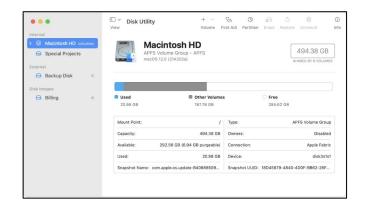
Arquitetura: Aplicação Autocontida



Microsoft Office

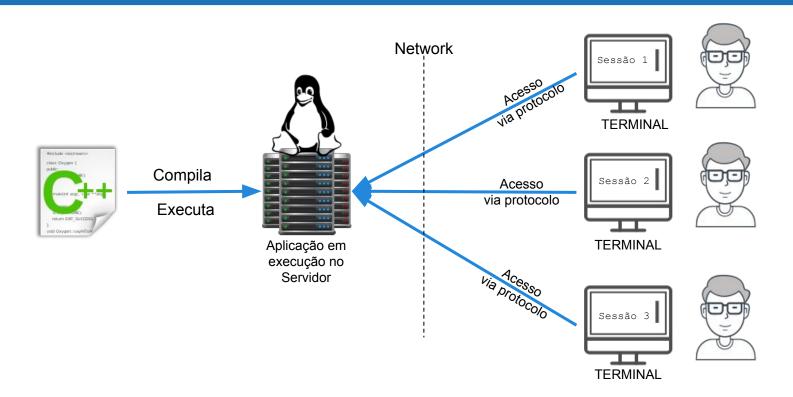


Utilitários



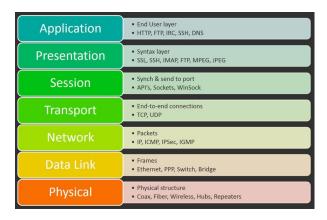
Ferramentas do sistema operacional

Arquitetura Cliente/servidor terminal

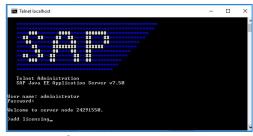


Arquitetura Cliente/servidor terminal

Redes de Computadores Camadas do Modelo OSI

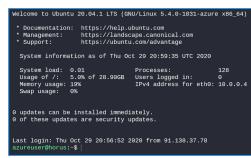


Aplicações com comunicação baseada em terminal



SAP com TELNET



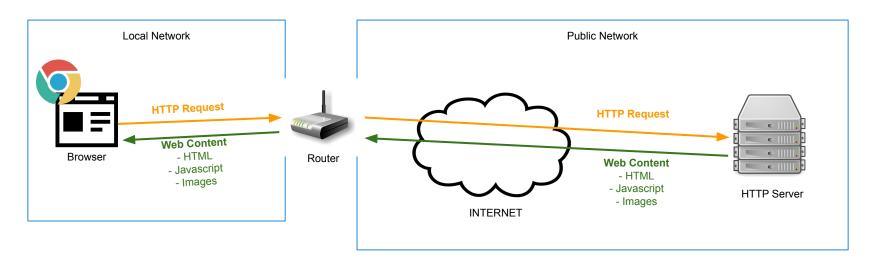


SSH Client



MySQL Client

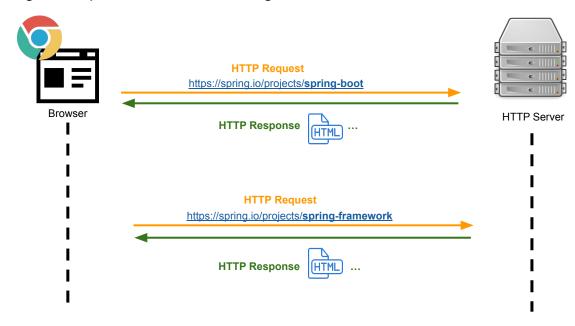
Aplicações Web - Forma Geral



- Vamos utilizar as ferramentas de desenvolvedor do navegador e explorar o site https://spring.io/
- Além do browser, existem vários outros clientes HTTP que podem ser úteis (ex: curl, wget, Postman)

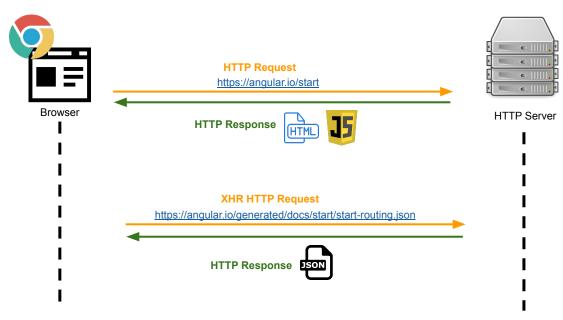
Arquitetura Web Multi-page App (MPA)

- A navegação é baseada na troca de documentos HTML (site exemplo: https://spring.io/)
- O navegador reprocessa o DOM carregando automaticamente o documento recebido do servidor

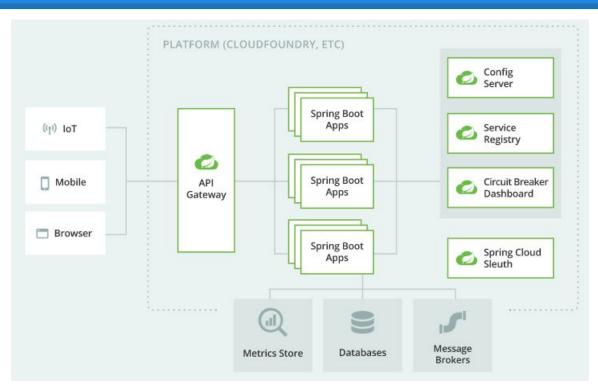


Arquitetura Web Single-page App (SPA)

- A experiência do usuário é dirigida pela troca de documentos JSON (site exemplo: <u>angular.io</u>)
- O Javascript processa a resposta do servidor e atualiza os componentes do DOM



Arquitetura baseada em Microserviços



Oferece mais qualidade em:

- Manutenibilidade
- Disponibilidade
- Segurança
- Confiabilidade

Fonte: https://spring.io/microservices

Algumas Tecnologias e Ferramentas













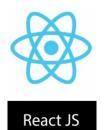














Objetivos

- Capacitação na construção de sistemas na plataforma Web
 - Introdução aos conceitos de redes
 - Introdução aos conceitos de programação Web e conectividade com bancos de dados
 - Elaboração de um de sistema web

Ementa do Curso

- A arquitetura da web: navegadores e servidores de páginas e de aplicações
- Noções básicas de programação para web
- Introdução à programação voltada para WEB
- Conceitos básicos sobre programação orientada a objetos em linguagem WEB
- Padrão MVC
- Frameworks de Persistência
- Frameworks para o desenvolvimento de aplicações na web.

Avaliação

- Média entre 3 avaliações
 - A1: Nota referente à média dos laboratórios
 - Dispensadas 25% das notas (as menores)
 - A2: Nota referente Projeto 1
 - A3: Nota referente Projeto 2
 - Nota final: Média(A1, A2, A3)
 - Regra padrão para prova final

Modus Operandi da Disciplina

Aulas Teóricas

Turmas A e B: Terça 17:30 - 19:30 - Sala 12

Aulas Práticas

- Laboratórios podem ser de 2h ou de 7 dias
- Turma A: Sexta 17:30 19:30 Lab 04
- Turma B: Sexta 19:30 21:30 Lab 04

Projeto

- Grupos de 5 alunos
- Apresentação de 30 minutos
- Critérios: Funcional + Recursos abordados