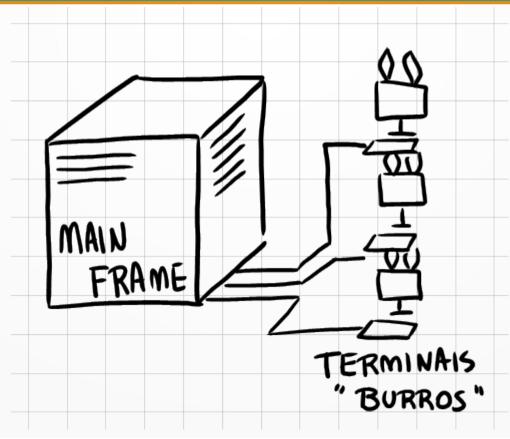
# DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA A WEB 1

Módulo 1 Conceitos Básicos

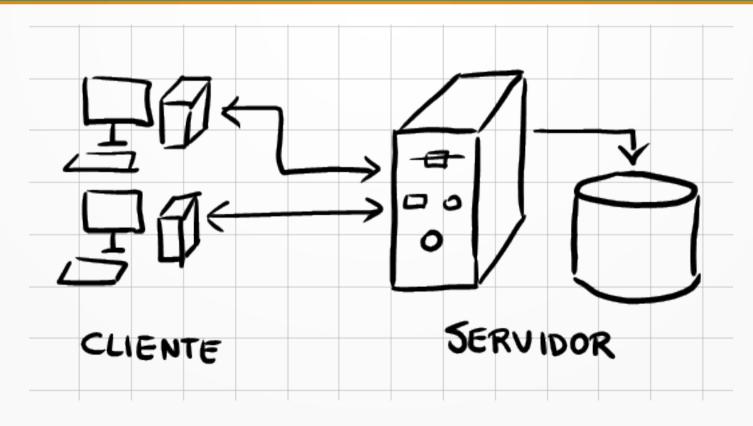
Delano Medeiros Beder delano@dc.ufscar.br

Material baseado nos slides gentilmente disponibilizados pelo prof. Daniel Lucrédio

# Antigamente



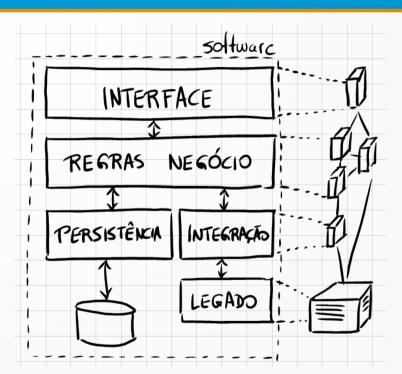
# Depois...



## As possibilidades aumentaram

O software, antes monolítico...





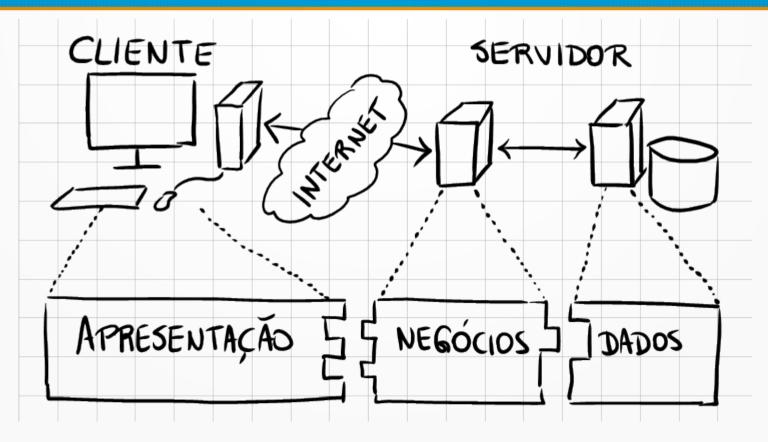
...passou a ser dividido em camadas

#### Conceito de "camadas"

Manutenção Extensibilidade Desempenho Segurança

Outras vantagens

#### Quantas camadas?



## Navegador

- · Cliente "leve"
- Padronizado
- Não exige (muita) instalação de software
- Fácil distribuição / comunicação
- Versão mais inteligente dos primeiros terminais burros

# Servidor de Aplicações

- Implementação da lógica de negócio
- Cálculos / transações / processamento / segurança

# SGBDs Sistemas Legados

- "Persistência"
- Dados

#### Navegador

- Cliente "leve"
- Padronizado
- Não exige (muita) instalação de software
- Fácil distribuição / comunicação
- Versão mais inteligente dos primeiros terminais burros

#### Web

Web = acessibilidade

Qualquer um com acesso a Internet pode acessar o
sistema

Web = flexibilidade É simples publicar atualizações

Web = desempenho
Suporta grandes demandas

Web = multiplataforma

PCs, videogames, celulares, geladeiras, ...

#### Web

Protocolo HTTP (Hypertext Transfer Protocol)
Atua sobre TCP/IP (Transfer Control
Protocol/Internet Protocol)

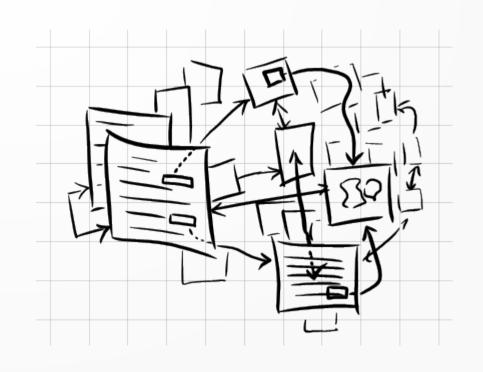
Hipertexto Modelo requisição-resposta

#### Hipertexto

- Hiper = sobre, além
- Hipertexto
  - Remete à superação das limitações da linearidade dos textos
- Textos não lineares
  - Podem estar ligados em N dimensões
    - Conceito de link
- Leitura não-linear

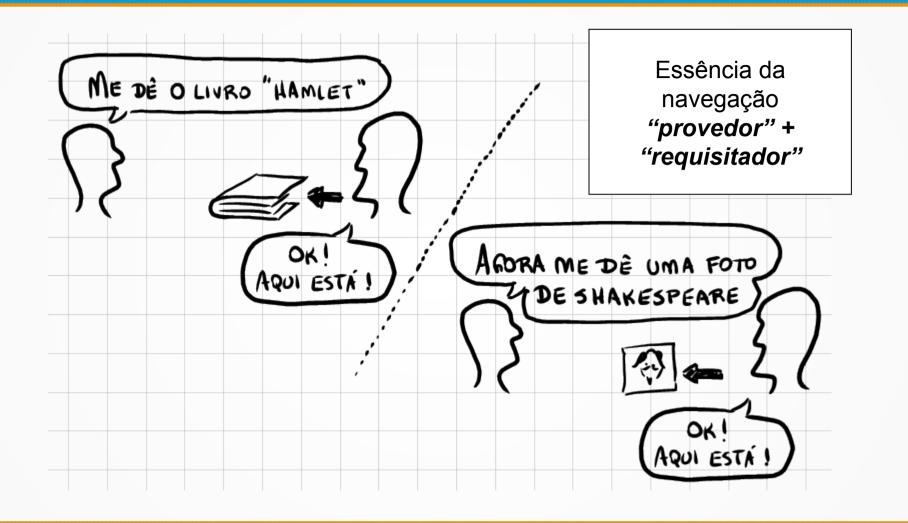
#### Hipertexto

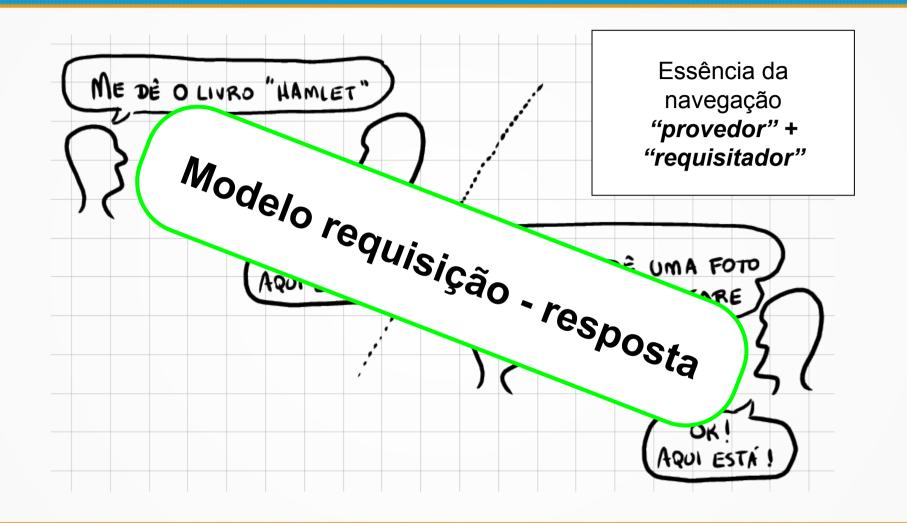
- Leitura do hipertexto = "navegação"
- A "navegação"
  - envolve seguir links
- A cada "click", um novo conteúdo é trazido para o primeiro plano



#### Hipertexto => Hipermídia

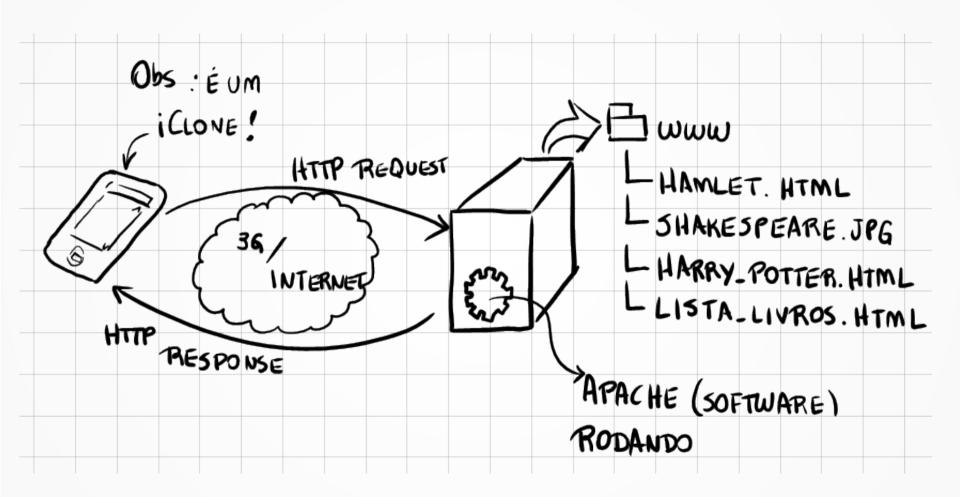
- Hipertexto é apenas um tipo de recurso
  - Existem recursos diversos:
    - Imagens, sons, vídeos, animações, cheiros (????)
  - Existem recursos funcionais:
    - Cálculos, mensagens, finanças, e-commerce (????)
  - Conceito mais geral → Hipermídia





#### Web

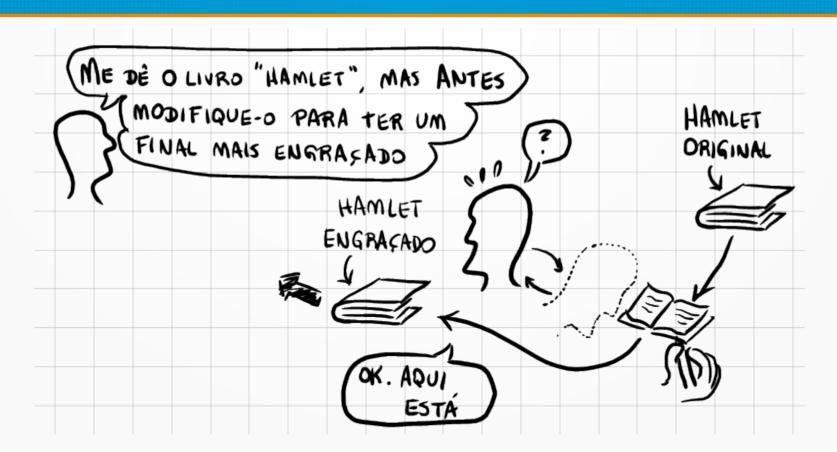
- É essencialmente uma implementação desse modelo utilizando tecnologia da informação
- "Requisitador": Navegador web (cliente)
- "Provedor": Servidor web
- "Linguagem" da requisição/resposta: HTTP
- Conteúdo: Texto, imagens, vídeos, animações, funções, etc (hipermídia)



#### Modelo da Web

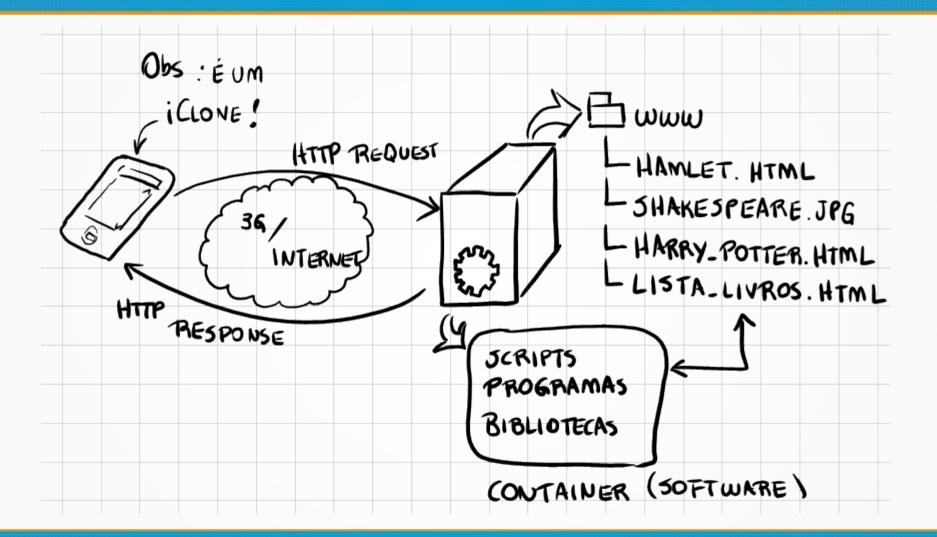
- No iClone, existe software capaz de:
  - Enviar requisições HTTP
  - Interpretar respostas HTTP
  - Mostrar conteúdo da resposta na tela (Opera Browser, por exemplo)
- No servidor, existe software capaz de:
  - Interpretar requisições HTTP
  - Executar as requisições (encontrar o arquivo na pasta www, por exemplo)
  - Elaborar e enviar respostas HTTP

# Mas a Web já não é assim



#### Conteúdo dinâmico

- O "provedor" passa a ser "servidor"
  - Executar a requisição não é somente entregar um arquivo estático
  - Entre requisição e resposta, algo acontece
  - Consulta em banco de dados
  - Cálculos / processamento / transformação
- Geração de conteúdo dinâmico



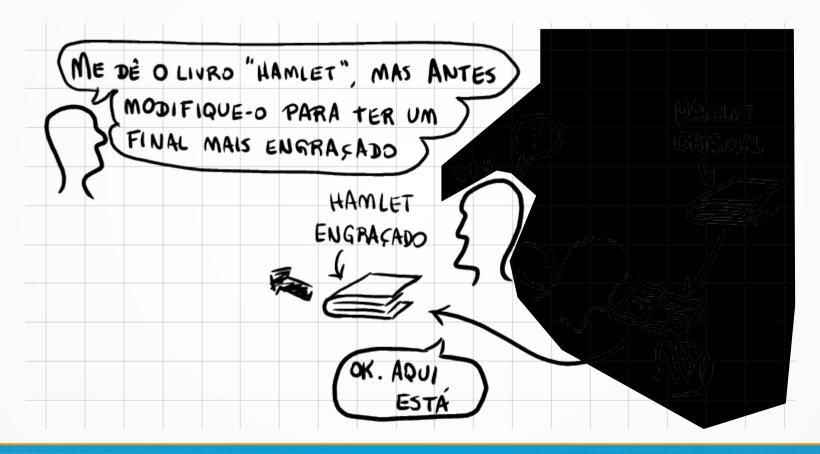
#### Conteúdo dinâmico

- Software que roda no servidor
  - Capaz de executar scripts / programas
  - Gerar conteúdo dinâmico
    - Texto / imagens / sons / etc...

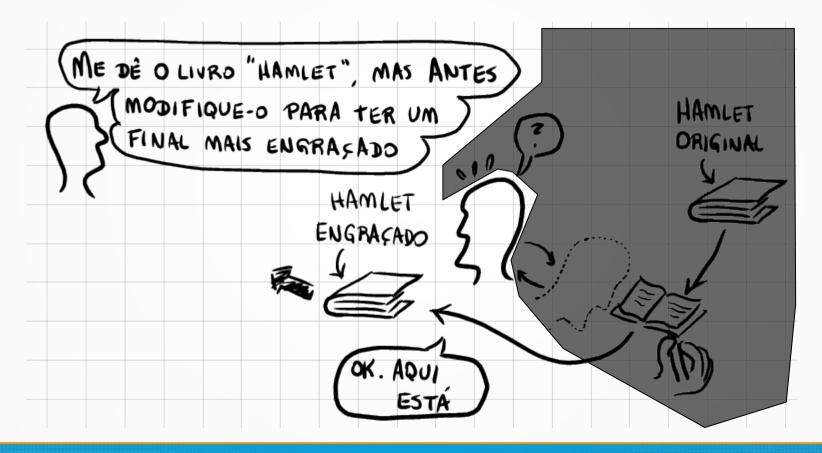
#### • IMPORTANTE:

- Neste caso, o conteúdo é dinamicamente gerado
- Mas uma vez enviado para o cliente, ele se torna estático
  - É como se já houvesse aquele arquivo antes
  - Ou seja, o cliente não sabe se um conteúdo foi gerado dinamicamente ou apenas recuperado do disco

# Mas a Web já não é assim



# Mas a Web já não é assim



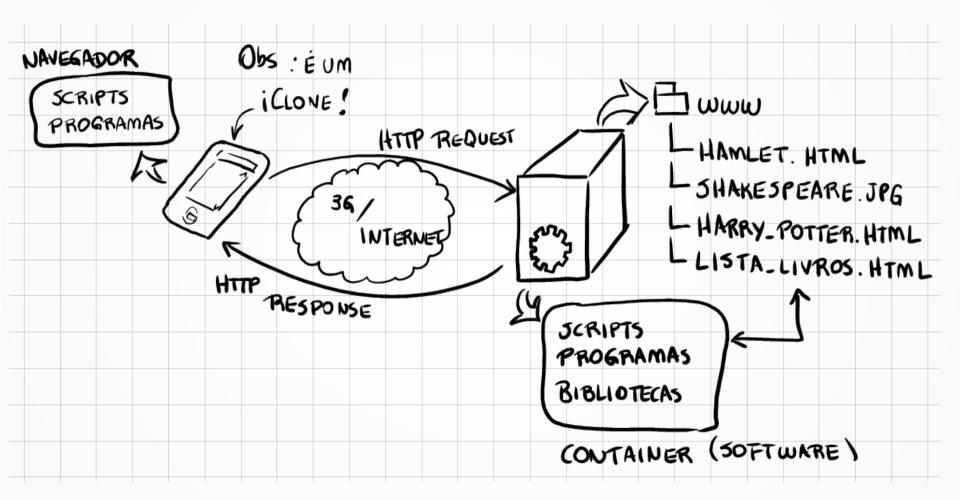
# E não para por aí





#### Afinal.... o cliente não é tão burro assim

- O cliente tem capacidade de processamento
  - Pode realizar pequenas tarefas
  - Validações
  - Animações
  - Interatividade
  - Geração de conteúdo
- Na verdade...
  - Dá para fazer tudo!



# Tríade: HTML5, CSS e Javascript

Demonstração 1

# FIM