



SENAI

Juliana Cerqueira de Abreu

Calendário

Calendário escolar para os dias de curso.

NOVEMBRO

	seg	ter	quar	qui	sex	sab	dom
		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30					

DEZEMBRO

	seg	ter	quar	qui	sex	sab	dom
				1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	
12	13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	31		

-  Dias de aula
-  Feriado Proclamação da República
-  Recesso Natal/Ano Novo

Calendário

Calendário escolar para os dias de curso.

JANEIRO

seg	ter	quar	qui	sex	sab	dom
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEVEREIRO

seg	ter	quar	qui	sex	sab	dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

-  Dias de aula
-  Feriado Proclamação da República
-  Recesso Natal/Ano Novo

O que iremos aprender?

1. Informática básica

1.1. Hardware

- 1.1.1. HD/SSD
- 1.1.2. Memória
- 1.1.3. Processador
- 1.1.4. Placa Mãe
- 1.1.5. Placa de Vídeo
- 1.1.6. Periféricos

1.2. Software

- 1.2.1. Sistema Operacional
- 1.2.2. Navegadores
- 1.2.3. Editor de texto
- 1.2.4. Planilhas
- 1.2.5. Acessórios

1.3. Estrutura e funcionamento da Internet

- 1.3.1 Conceitos/estrutura e funcionamento da Web.

2. Linguagem HTML

- 2.1. Estrutura básica no HTML5
- 2.2. Semântica no HTML5
- 2.3. Tags HTML
- 2.4. Indentação de códigos

O que iremos aprender?

3. Linguagem CSS

- 3.1. Elementos estruturais
- 3.2. Edição em modo inline, interno e externo
- 3.3. Seletores e Herança
- 3.4. Estilização com classes e id's
- 3.5. Elementos de formatação e posicionamento
- 3.6. Conceito de responsividade
- 3.7. Flexbox e Grid

4. Conceitos básicos de lógica de programação

- 4.1. Conceitos
- 4.2. Algoritmos
 - 4.2.1. Variáveis
 - 4.2.2. Operadores aritméticos, relacionais e lógicos.
- 4.3. Estrutura condicional
 - 4.3.1. Diagrama de blocos

O que iremos aprender?

- 5. Linguagem JavaScript
 - 5.1. Características da linguagem
 - 5.2. Console do navegador
 - 5.3. Operadores
 - 5.3.1. Aritméticos
 - 5.3.2. Relacionais
 - 5.3.3. Lógicos
 - 5.4. Variáveis - Tipos de dados
 - 5.5. DOM - Document Object Model
 - 5.5.1. Manipulação dinâmica de HTML
 - 5.5.2. Manipulação de Eventos da página com DOM
 - 5.5.3. Manipulação de CSS com DOM
 - 5.6. Blocos condicionais
 - 5.7. Array
 - 5.8. Funções
 - 5.9. Blocos de repetição
- 6. Bibliotecas
 - 6.1. Instalação das principais bibliotecas
 - 6.2. Utilizando as principais bibliotecas do mercado em páginas Web

O que iremos aprender?

- 7. UI/UX
 - 7.1. Conceitos de UI e UX
 - 7.2. Tipografia
 - 7.3. Cores
 - 7.4. Navegabilidade
 - 7.5. Fluxo de Informações
 - 7.6. Teste de usabilidade
 - 7.7. Prototipação
 - 7.7.1. Conceitos e tipos de protótipos
 - 7.7.2. Ferramentas e recursos online
 - 7.7.3. Organograma
- 8. Edição de imagens bitmap
- 9. Edição de imagens vetoriais
- 10. Projeto
 - 10.1. Briefing
 - 10.2. Integração das linguagens HTML, CSS e JavaScript no desenvolvimento do site.
 - 10.3. FTP
 - 10.3.1. Configuração e funcionamento
 - 10.4. Hospedagem
 - 10.5. Configuração e aplicação

Dúvidas?

Informática Básica

Hardware



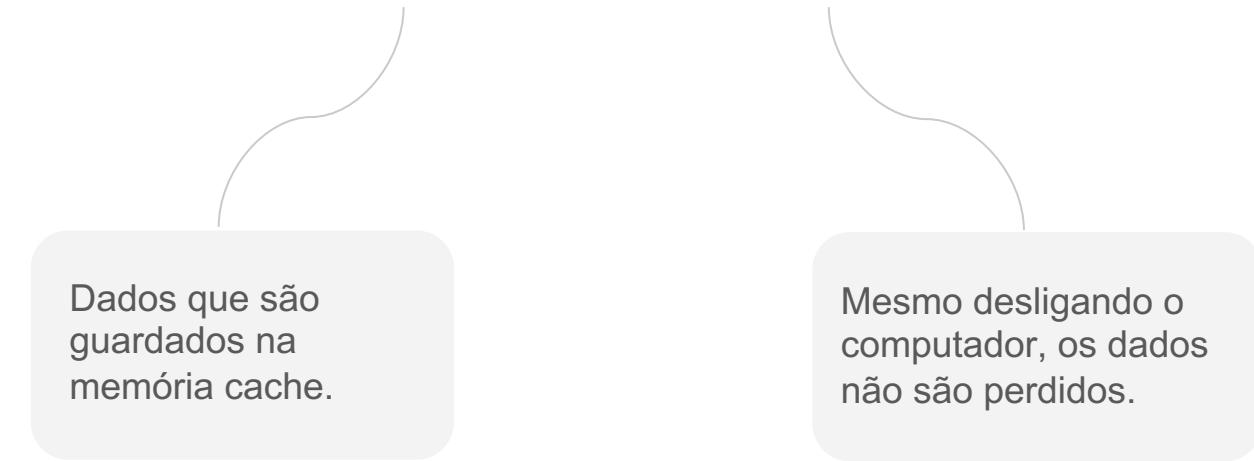
- HD/SSD
- Memória
- Processador
- Placa mãe
- Placa de vídeo
- Periféricos

- Armazena arquivos, programas, jogos e todo tipo de conteúdo que deseja manter no computador. Seria então mais um tipo de memória para armazenamento de dados.

HD x SSD: O HD suporta um grande volume de informação, mas são mais lentos para ler e escrever dados. Já o SSD é mais rápido nesse sentido e menos frágeis por não terem partes móveis como o HD possui.

Memória

- Componente que faz parte de dispositivos eletrônicos para armazenar dados, que podem ser temporários ou permanentes.



Dados que são guardados na memória cache.

Mesmo desligando o computador, os dados não são perdidos.

Memória

Existem tipos de memórias que são separadas pelo seu tipo de funcionamento, sendo:

- **RAM:** É uma memória volátil, os dados são mantidos gravados apenas enquanto houver fornecimento de energia ao sistema. Pode acessar os dados de forma não sequencial, o que resulta numa maior velocidade para gravar os dados.
- **ROM:** Memória apenas para leitura, o sistema ou usuário não podem alterar ou apagar o seu conteúdo.
- **FLASH:** Capaz de preservar os dados armazenados por um longo tempo sem precisar de energia elétrica, e trata-se de uma memória não volátil.
- **ÓPTICAS:** A leitura, gravação e armazenamento é feito através da emissão de laser. **Ex:** CD, DVD e Blu-ray.

Processador

- Funciona como o cérebro do computador, pois interage e faz conexões necessárias entre todos os programas.
- Seu conceito pode ser aplicado aos nossos celulares que nos permitem realizar diversas tarefas ao mesmo tempo.
- Trata-se de um dos componentes mais importantes de um computador, mas o bom desempenho de uma máquina depende também de um conjunto: memória ram, placa de vídeo e outros componentes.

Placa mãe

- Responsável pela comunicação entre todos os componentes. Logo, processador, mouse, teclado, placa de vídeo estão ligados diretamente à placa mãe.
- Tem como função garantir o funcionamento dos diversos componentes do computador.



Placa de vídeo

- É a peça do computador responsável por gerar as imagens que você vê na tela, seja de um website ou de um documento word, filme ou jogos.
- Ou seja, é responsável por tudo que é exibido na tela para o usuário.



Periféricos

- Tudo o que se conecta a um computador é um periférico. Como periféricos na informática, temos as impressoras, o mouse, as telas, os discos externos, leitores e gravadores de CD, DVDs e entre outros.



Software



- Sistema Operacional
- Navegadores
- Editor de texto
- Planilhas
- Acessórios

Sistema Operacional



· É um software que pode ser Linux, Windows, Android, MacOS ou Unix, que tem como principal função gerenciar os recursos do sistema e somente por isso é possível executar diferentes programas ao mesmo tempo enquanto usamos um dispositivo.

Windows: É um sistema operacional de interface gráfica multitarefa, pode trabalhar com vários programas ao mesmo tempo. A maioria dos programas é desenvolvido para esse sistema operacional

MacOS: Sistema operacional utilizado exclusivamente para dispositivos da marca Apple. É o segundo sistema operacional mais usado em desktops.

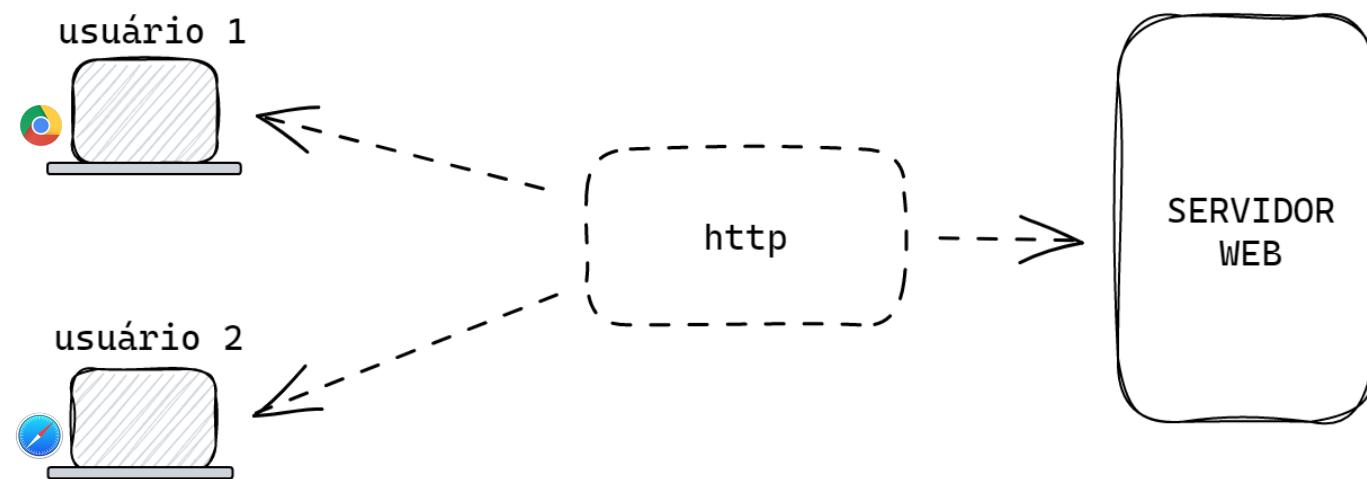
Linux: É um sistema operacional, assim como o Windows e MacOS, que possibilita a execução de programas em um computador ou dispositivo; o Linux pode ser livremente modificado e distribuído. [[Swift - Apple Developer](#)]

Android: Sistema operacional desenvolvido pelo Google para dispositivos móveis, tablet, TV, entre outros. [[Criar um projeto Android](#) | [Desenvolvedores Android](#) | [Android Developers](#)]

Unix: Considerado o pai dos sistemas operacionais, é um SO multitarefas e multiusuário (permitindo mais de um usuário ao mesmo tempo).

Navegadores

- São programas que permitem os usuários a navegamrem pela internet através do seu dispositivo. Para poderem funcionar, a comunicação é feita através de servidores Web utilizando diferentes tipos de protocolos, entre eles o HTTP (Hypertext Transfer Protocol ou Protocolo de Transferência de Hipertexto).



HTTP

- O método HTTP é um verbo que pode ser **GET, POST, DELETE, PUT** que define qual operação o cliente deseja fazer.

GET: Requisições feitas com o método GET, devem apenas retornar dados; os parâmetros são passados pelo cabeçalho da requisição. Por exemplo: lista de cidades, lista dos dados do perfil de uma rede social.

POST: Envia dados para o servidor, resultando em alguma alteração na base de dados. Precisa-se especificar o tipo de dados que é passado no cabeçalho, na propriedade **Content-Type**.

DELETE: Método que remove dados da base.

PUT: Tem a finalidade de criar ou atualizar as propriedades de um recurso.

/LIVROS

GET

/LIVROS

Lista os livros da base de dados

DELETE

/LIVROS/{LIVRO_ID}

Remove um livro da base de dados

POST

/LIVROS

Cria um livro novo

PUT

/LIVROS/{LIVRO_ID}

Atualiza um livro específico

GET

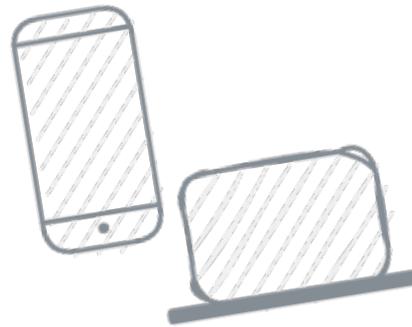
/LIVROS/{LIVRO_ID}

Lista os dados de um livro

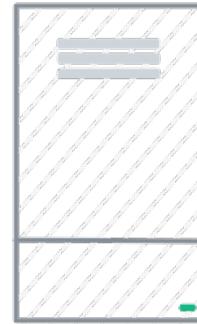
Como funciona a WEB?

- Dispositivos conectados a Web são chamados **Cliente** e **Servidor**.

Cliente: Dispositivos conectados à internet em que os usuários usam para acessar páginas web, por exemplo: seu celular conectado no wifi. As páginas são acessadas pelos navegadores baixados no celular.

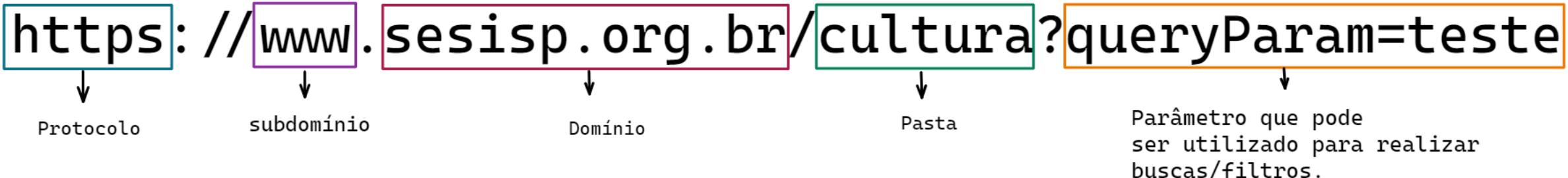


Servidor: Dispositivos conectados à internet em que os usuários usam para acessar páginas web, por exemplo: seu celular conectado no wifi. As páginas são acessadas pelos navegadores baixados no celular.



Formato da URL

- Todas as URLs que acessamos e nos redirecionam para outros sites, podem ser divididas em algumas partes que são necessárias para que a comunicação entre **Cliente** e **Servidor** funcione e entregue conteúdo para o **Usuário**.



HTML

“Hyper Text Mark Up Language”

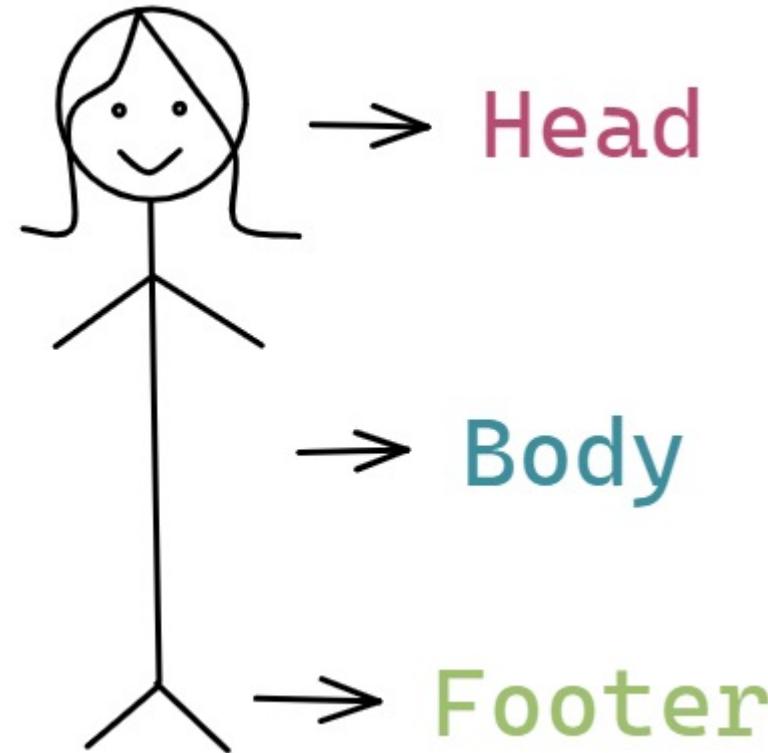
Conceito

- HTML é uma linguagem de marcação de texto, utilizada para desenvolver páginas para a Web, constituído por **tags** que formam o escopo de uma página (site).

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Minha página de teste</title>
  </head>
  <body>
    
  </body>
</html>
```

Conceito

- HTML é uma linguagem de marcação de texto, utilizada para desenvolver páginas para a Web, constituidor **tags** que formam o escopo de uma página.



Tags

- Uma Tag, também chamada de Elemento, é iniciada pelos caracteres <> e fechada com </>, os principais elementos são:

<html></html> Envolve todo o conteúdo da página

<head></head> Cabeçalho da página, onde podemos colocar a descrição e plugins (scripts) na aplicação.

<body></body> Corpo do documento, dentro desse elemento inserimos o conteúdo de toda a página.

<nav></nav> Elemento utilizado para definir links de navegação

<footer></footer> Utilizado para o rodapé da página

Título

- Permite especificar qual parte do conteúdo da página é título ou subtítulo.



```
<h1>Título principal</h1>
<h2>Título de alto nível</h2>
<h3>Subtítulo</h3>
<h4>Segundo subtítulo</h4>
```

Parágrafo

- Elementos `<p></p>` contém parágrafos de texto.



```
<p>Este é um parágrafo</p>
```

Listas

- Lista não ordenada



```
<ul>
    <li>1</li>
    <li>2</li>
    <li>3</li>
    <li>4</li>
</ul>
```

- Lista ordenada



```
<ol>
    <li>Maçã</li>
    <li>Uva</li>
    <li>Kiwi</li>
    <li>Morango</li>
</ol>
```

Links



- Links levam o usuário de um lugar à outro, é definido pela tag `<a>`



```
<a href="https://www.sp.senai.br/">Senai</a>
```

Imagem

- Para adicionar imagens à uma página web, é preciso adicioná-la por meio da tag ****



```

```

Section

- Elemento genérico, usado quando não tem outro elemento mais semântico para representar um conteúdo.



```
<section>
  <h1>Cabecalho</h1>
  <p>Um monte de conteúdo incrível</p>
</section>
```

Article

- A tag pode ser utilizada em um conteúdo que é independente, ou seja, pode ser distribuído e reusado de forma isolada.



```
<article>
  <h4>Título do artigo</h4>
  <p>Descrição</p>
</article>
```

Aside

- Representa a seção de uma página que está localizada na lateral, separado do conteúdo central



```
<aside>
  <p>Algum conteúdo relacionado a um article</p>
</aside>
```

Footer

- Elemento que representa o rodapé de uma página.



Tabela

- Representa dados em uma ou mais dimensões ([Outros modelos de tabela](#)).

```
● ● ●  


| Primeiro nome | Sobrenome |
|---------------|-----------|
| Juliana       | Cerqueira |
| Jaqueleine    | Abreu     |


```

Formulário

- Para páginas que precisam ter formulários para preenchimento do lado do usuário, temos o seguinte modelo:



```
<form action="" method="post">
    <label for="name">Nome:</label>
    <input id="name" type="text" name="name">
    <input type="submit" value="Save">
</form>
```

Head

- Meta são metadados, ou seja: são informações lidas apenas pelo navegador
 - Charset **UTF-8** é um tipo de padronização de caracteres da Web, permitindo que o navegador entenda acentos e outros caracteres especiais.
 - **X-UA-Compatible** para o **IE=edge** significa que o seu site será compatível com o navegador Internet Explorer
 - **Viewport** significa “área visível da tela”, a meta de viewport é importante para que o site se adapte ao dispositivo que o usuário está acessando o site, por exemplo, pelo celular.



```
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
</head>
```

Head

- Meta são metadados, ou seja: são informações lidas apenas pelo navegador
 - A Meta tag **Description** é uma descrição do site, por exemplo, quando enviamos o link de um site pra uma pessoa no whatsapp.
 - **Keywords** são as palavras chaves do site, ajudam nos mecanismos de buscas como o Google, por exemplo: para o seu site ser mais facilmente encontrado numa busca do google.
 - **Author** é a metatag para definir o autor do site.

```
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <meta name="description" content="Portfolio de projetos web">
    <meta name="keywords" content="portfolio,desenvolvimento web,programacao,frontend">
    <meta name="author" content="Juliana Abreu">
</head>
```

Não semântico - div

- Conteúdos que não se encaixam em section, article e aside ou alguma outra regra semântica do html.

Prática

Refazer página HTML do site do Booking

Booking.com

BRL Anuncie sua propriedade Cadastre-se Login

Hospedagens Voo Aluguel de carros Atrações Táxis (aeroporto)

Encontre a sua próxima estadia

Pesquise ofertas em hotéis, casas e muito mais...

Para onde vai? Data de check-in — Data de check-out 2 adultos · 0 criança · 1 quarto Pesquisar

Viagem em negócios

Obtenha os conselhos que precisa. Consulte as restrições mais recentes relativas à COVID-19 antes de viajar. Saiba mais

Ofertas

Promoções, benefícios e ofertas especiais para si

Mude de ambiente durante algum tempo
Aproveite a liberdade de uma estadia de longa duração em Booking.com
[Descubra as estadias de longa duração](#)



Porto Alegre



Puerto Natales



Londres

Edimburgo

Cuiabá