

Introdução a Web

Aula 1

Exibição de informações na Web

Prof. Humberto Lidio Antonelli

humberto.antonelli@ifsp.edu.br

19 de fevereiro de 2019



Organização das informações humanas

- Os textos, ao longo da história da humanidade, eram como narrativas retóricas e lineares
- Os livros já foram de tábuas de argila, rolos de papiro, de folhas de papel costuradas e, nos último anos, ganhou o formato digital
- Com o excesso de informações, a narrativa ganha uma estrutura hipertextual, com forma de organização em rede, facilitando a interatividade



Organização das informações humanas

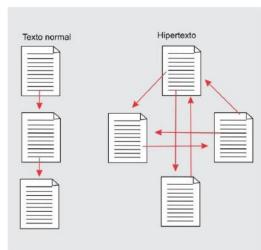
- Estrutura hipertextual se assemelha à forma como o cérebro humano processa o conhecimento:
 - Fazendo relações
 - Acessando informações diversas
 - Construindo ligações entre os fatos, imagens, sons, ...
 - Produzindo uma teia de conhecimento





Hipertexto

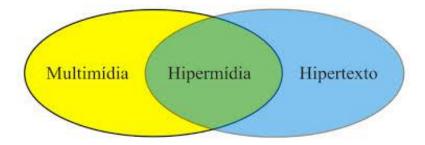
- "É a tecnologia que habilita intrinsecamente a **leitura não-sequencial**, em contraste com a forma de leitura sequencial disponível em livros-texto" (Nielsen, 1995)
- É uma espécie de **texto multi-dimensional** em que numa página, fragmentos de informação (denominados **nós**) são interconectados pelos **links**
- Surgiu para romper a linearidade dos textos, propondo a leitura em rede





Hipermídia

- É o conjunto de **meios** que permite **acesso simultâneo** a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear
- Possibilita fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação, extrair textos, entre outros
- Pode ser compreendida como intersecção entre multimídia e hipertexto



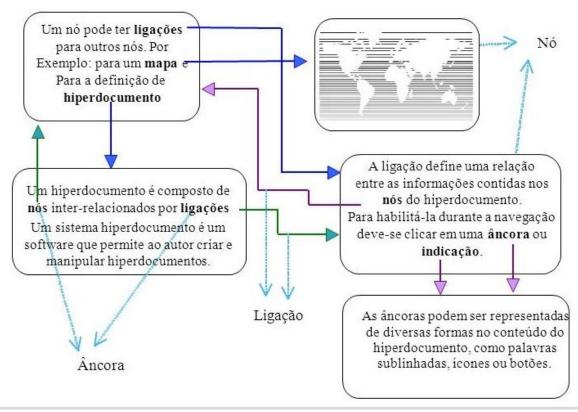


Hiperdocumento

- Base da tecnologia rede de informações que possui interconexões que devem estar facilmente acessíveis pelos usuários
- É composto de nós inter-relacionados por ligações
- Abriu novas fronteiras para o processamento de Sistemas de Informação
- Sistemas hipertexto possibilitam uma nova forma de pensar, organizar e comunicar, habilitada tecnologicamente



Estrutura de um hiperdocumento





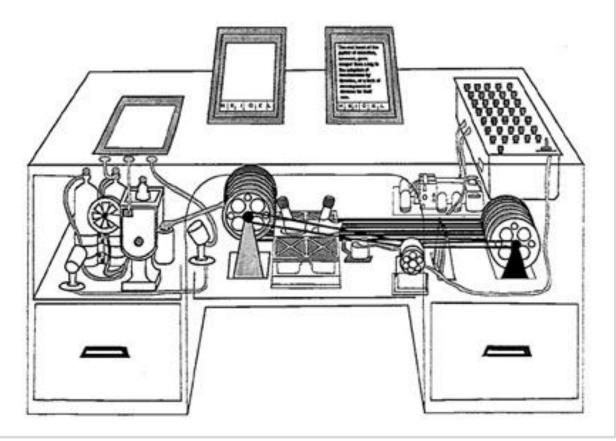
Sistemas Hipertexto clássicos *Pioneiro:*

- Vannevar Bush (1945): Memex (Memory Extender)
- Enunciada no artigo "As We May Think?"
 (http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/)
- Trouxe à tona a noção de hipertexto quando esboçou o Memex
- Uma máquina para auxiliar a memória e guardar conhecimentos
- Armazenamento baseado em associações, de forma aleatória que possibilita a consulta rápida e eficiente



Memex

 Uma espécie de mesa de trabalho com telas para projeção, teclado, botões e alavancas





Animação de funcionamento do Memex

Memex

https://www.youtube.com/watch?v=_qbBpnA-71w



Sistemas Hipertexto clássicos *Pioneiro:*

- Ted Nelson (1965): Projeto Xanadu
 - Baseado no hipertexto seria uma biblioteca universal
 - Diferencial: conexão entre os documentos armazenados



- Douglas Engelbart (1968): NLS (oN Line System)
 - Primeiro sistema hipertexto funcional





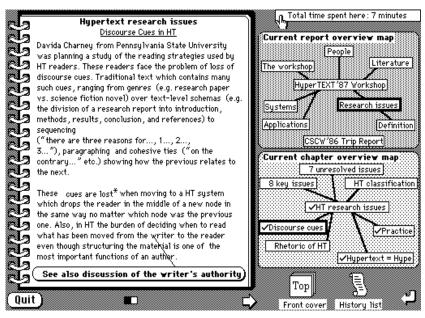
Sistemas Hipertexto clássicos Sistemas de Segunda Geração

- Final 1980 início 1990
- Apple: Hypercard ambiente de programação de hipertexto para Macintosh, era programável
- Xerox: sistema Notecards (floresta em grafos)
- Brown University: Projeto Intermedia, utilizava conceitos de O.O.
- Kent University : Projeto Guide



Hypercard





http://www.youtube.com/watch?v=BeMRoYDc2z8



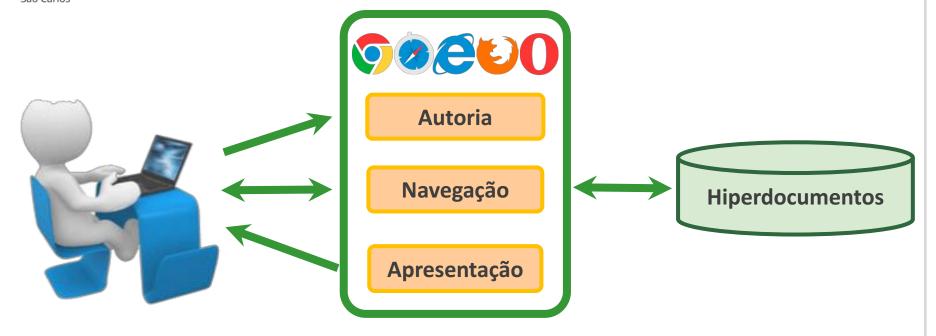
Hipertexto (1a. definição 1965, Ted Nelson)

66

... um conjunto de material escrito ou pictográfico interconectado de maneira tão complexa que não poderia ser convenientemente representado em papel. Ele pode conter sumários ou mapas de seus conteúdos e inter-relacionamentos; pode conter anotações, adendos e notas de rodapé de estudiosos que o examinaram... tal sistema poderia crescer indefinidamente, incluindo gradualmente mais e mais do conhecimento do mundo. No entanto, sua estrutura interna de organização teria que permitir o crescimento, troca e arranjos complexos de informações 🥊



Processos típicos de sistema Hipertexto





Autoria

- Processo de criação do hiperdocumento
- Autoria em ponto pequeno
 - edição dos conteúdos dos nós
 - definição dos links
- Autoria em ponto grande
 - lida com as informações imprecisas
 - caracteriza o tipo do hiperdocumento de acordo com os diferentes tipos de aplicação e diferentes leitores



Apresentação

- Nova modalidade de interface com o usuário
- Os conteúdos dos nós e o resultado do acionamento do link devem ser claramente exibidos
 - Frames: o conteúdo do nó-destino é sobreposto ao conteúdo do nó-origem
 - <u>Scrolling:</u> o conteúdo do nó-destino é inserido no ponto onde o link foi acionado no nó-origem
 - Múltiplas janelas: o conteúdo do nó-destino é colocado em uma nova janela na tela
 - <u>Híbridos:</u> o conteúdo do nó-destino pode ser incluído (*scrolling*) ou pode ser colocado em uma nova janela, dependendo do tipo de link que o autor define



Navegação

 Método de acesso à base de nós com conteúdos (rede de informações) por meio de uma nova modalidade de interface

 Possibilita ao leitor "saltar" para uma informação considerada relevante por ele

• Links são as opções de interação que o leitor pode escolher durante a apresentação do conteúdo do hiperdocumento



Problemas típicos de hipertextos

1. Desorientação do usuário (lost in space)

 tendência do usuário perder o sentido de localização e direção no documento não-linear

2. Sobrecarga cognitiva (cognitive overhead)

 sobrecarga no esforço e concentração exigidos do leitor devido à necessidade de se manter várias trilhas ao mesmo tempo



Motivaram pesquisas relacionadas com a melhoria da qualidade de sistemas hipertexto



As 3 Regras de Ouro

01

Existe um **grande corpo de informações** organizado em um grande número de fragmentos

02

Os fragmentos se relacionam entre si

03

O usuário precisa de **somente uma pequena parte** desse corpo de informações a qualquer momento



Internet **= ou ≠** WWW World Wide Web





Internet

• É uma <u>rede mundial</u> de computadores, servidores e outros dispositivos

conectados entre si

Ex.: cabo, wifi, redes móveis...

- A ideia é <u>transmitir</u> informação entre esses dispositivos
- provê serviços como e-mail,
 FTP e troca de mensagens
 instantâneas





World Wide Web



É um <u>serviço</u> ou <u>recurso</u> da <u>Internet</u> tal como o e-mail, os Comunicadores Instantâneos ou o VOIP



Web

- É um sistema de documentos (páginas) em formato de hipermídia (em formato digital) conectados entre si por meio de hiperligações ou links
- Estes documentos podem conter texto (hipertexto), imagens, sons ou vídeos
- Utiliza o protocolo HTTP para promover a transferência de informações
- Depende de browsers (navegadores) para apresentar o conteúdo ao usuário





Mas o que é um navegador? Para que ele serve?



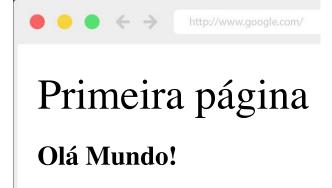


Navegadores

 Basicamente um navegador interpreta páginas escritas na linguagem HTML e mostra uma visualização compreensível ao usuário comum

Exemplo:

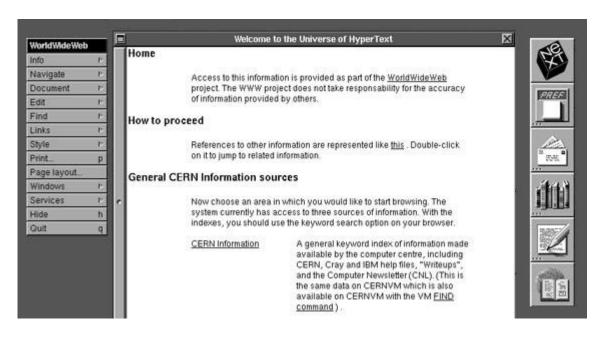
```
<h1>Primeira página</h1></strong>Olá Mundo!</strong>
```





Histórico dos navegadores (1991)

- WorldWideWeb foi o primeiro navegador
- Desenvolvido em 1991 por Tim Berners-Lee
- Interface era muito simples,
 - Maior parte das informações eram textuais



O primeiro website:

http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html



Histórico dos navegadores (1993)

- Lançamento do **Mosaic** em 1993
- Criado pela NCSA, dentro da Universidade de Illinois
- Primeiro navegador capaz de exibir texto e imagens na mesma página
- Primeiro navegador a rodar no Windows





Histórico dos navegadores (1994)

- Mark Andreessen e Jim Clark deixaram o NCSA e fundam a Mosaic Communications Corporation
 - Mais tarde se tornou a Netscape Communications Corporation
- Desenvolvimento do Netscape
 Navigator
- Deu origem as características dos navegadores modernos





Histórico dos navegadores (1995)

- Com a Web em ascensão, surgem outros navegadores em 1995
 - Dentre eles, a 1^a versão do
 Internet Explorer (Microsoft)
- Início da "guerra dos navegadores"





Histórico dos navegadores (1996)

• Em 1996, 86% dos usuários da Web usavam o Netscape







Histórico dos navegadores (1998)

 Versão do Microsoft Windows vem com o Internet Explorer instalado por padrão, 90% dos usuários usavam I.E.





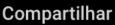


A história da guerra dos navegadores - TecMundo





Assistir mais tarde

























Histórico dos navegadores (final de 1998)

- A empresa Netscape é vendida para a America Online (AOL)
- Liberação do código-fonte do Netscape Navigator.
 - Download do programa se torna grátis
 - Programação pode ser usada e modificada por qualquer um
- Criação da Fundação Mozilla, que anos depois lançaria o Firefox



Histórico dos navegadores (2004)

- Lançamento do Firefox 1.0
- Versão mais simplificada do Mozilla
- Conhecido por sua navegação por abas
 - Embora não fosse pioneiro na funcionalidade





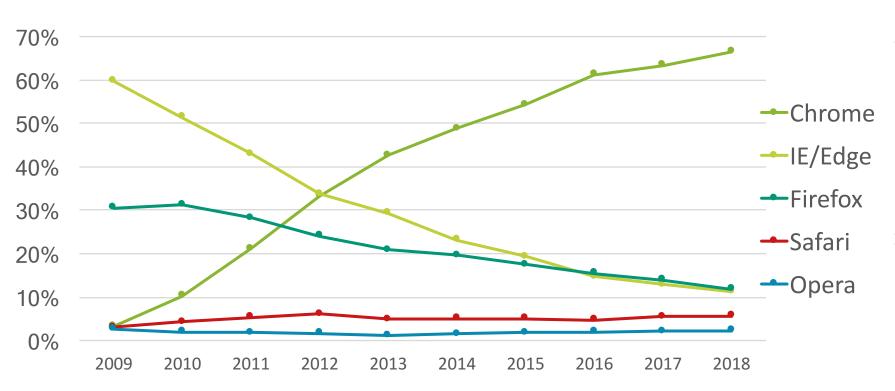
Histórico dos navegadores (2008)

- Depois de muita especulação, o Google finalmente se lança no mercado de navegadores
- Google Chrome





Uso dos navegadores entre 2009 e 2018









Mas afinal... O que se pode fazer com a Web?







Pesquisar informação...



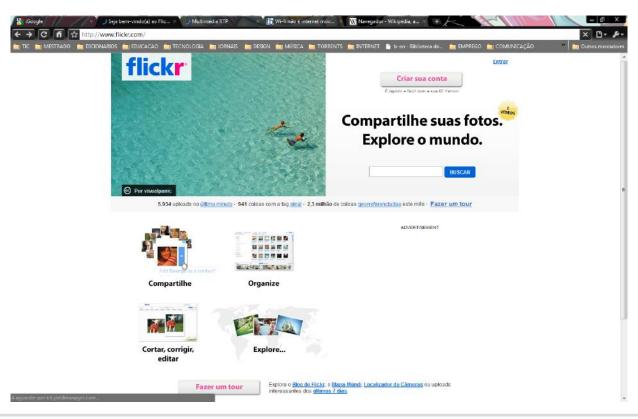


Ver vídeos...



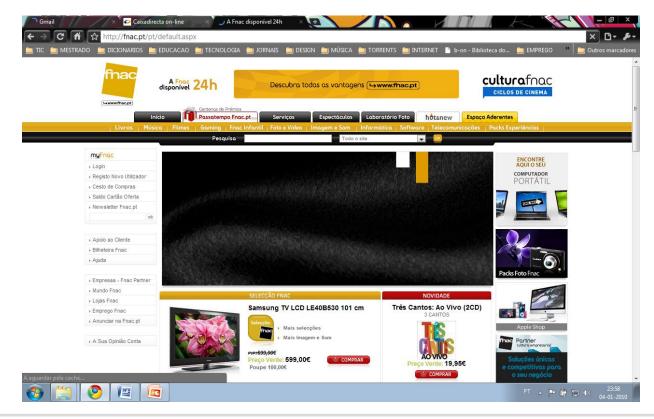


Mostrar as nossas fotos ao mundo...



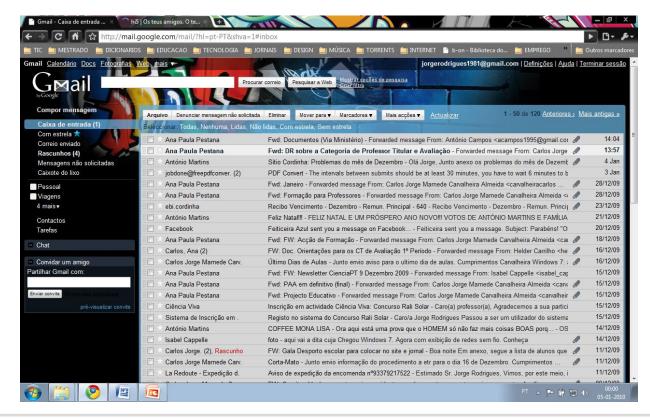


Fazer compras...





Enviar e receber mensagens de mail...



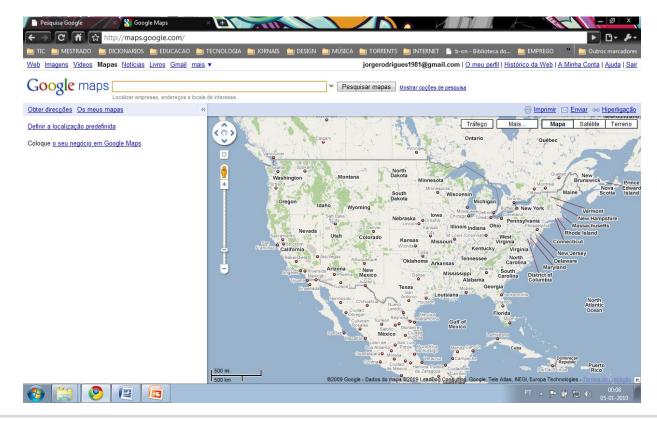


Criar um blog e partilhar as nossas ideias...



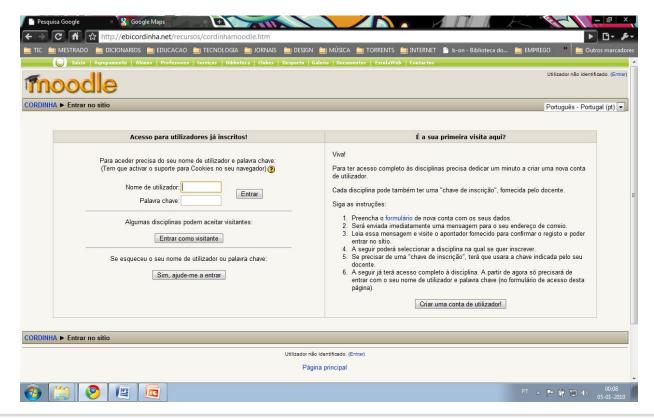


Encontrar o caminho certo...



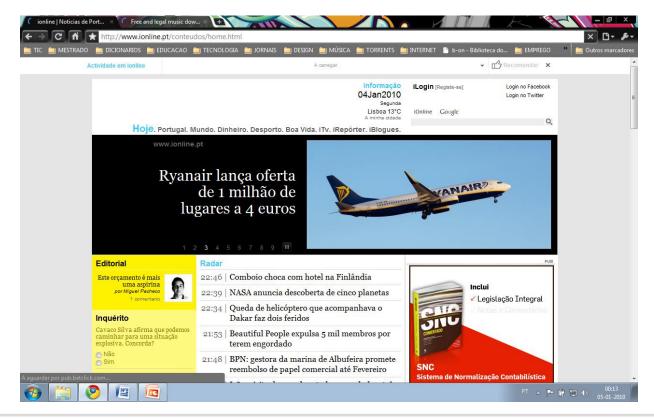


Fazer um curso por e-learning...



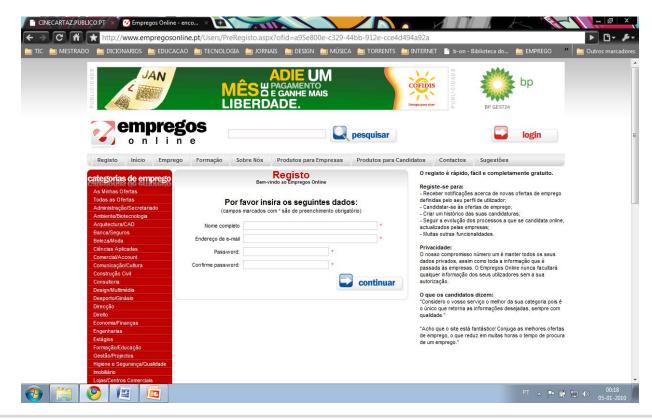


Estar a par das notícias...





Procurar emprego...



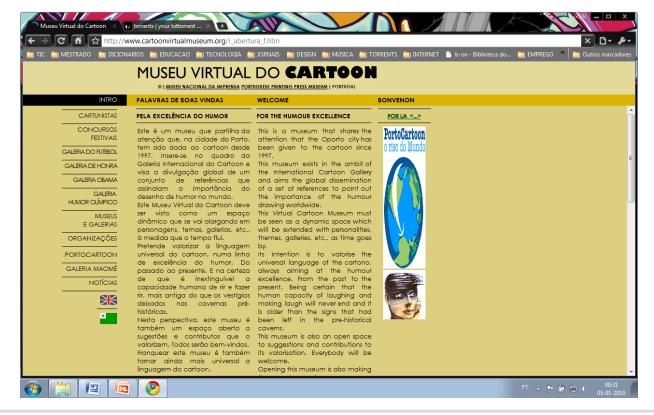


Debater ideias em fóruns...



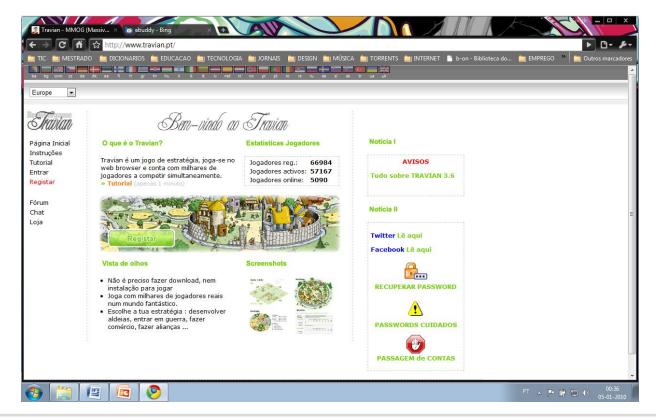


Visitar um museu virtual...



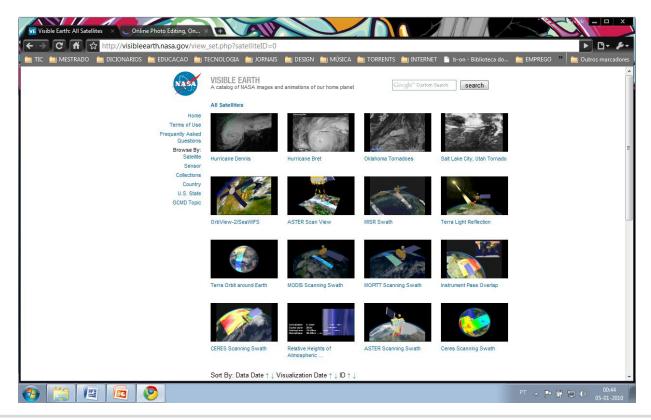


Jogar on-line...



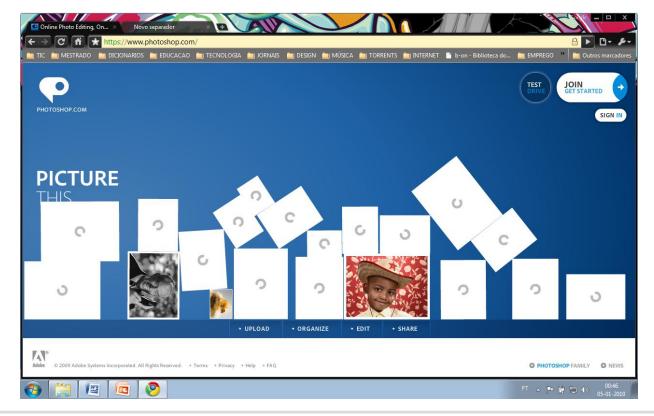


Ver a Terra a partir do espaço...





Retocar as nossas fotos...



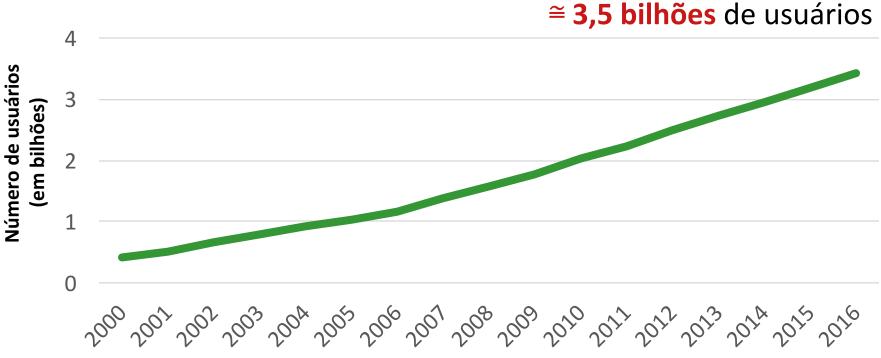


Saber o tempo que vai fazer...





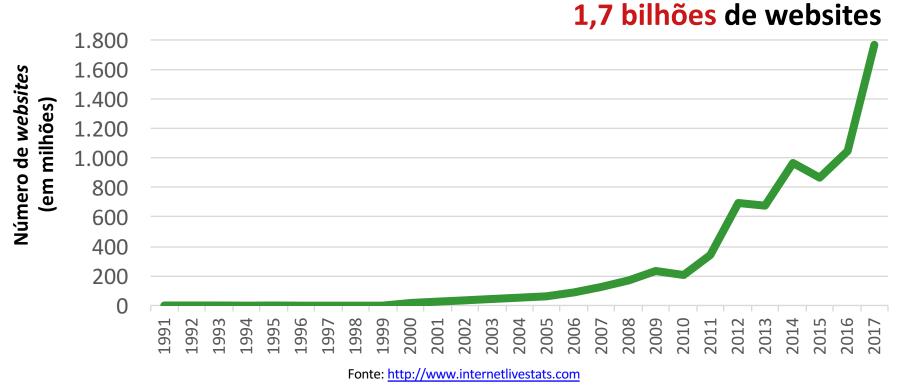
Dados atuais sobre os usuários



Fonte: http://www.internetlivestats.com

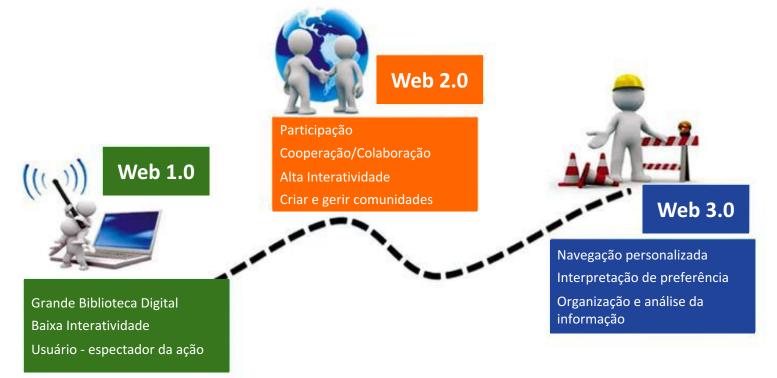


Dados atuais sobre os websites





Evolução da Web





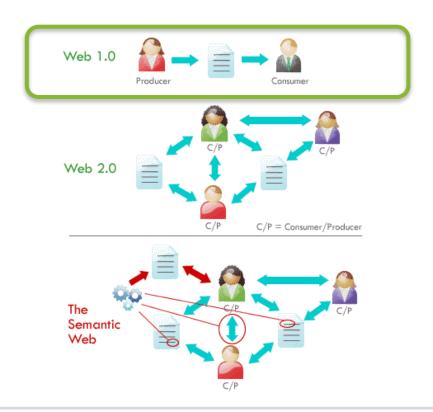
Evolução da Web Web 1.0

Objetivo:

 Implantação e popularização da rede

Características:

- Informação estática
- Unidirecional
- Conteúdo apenas para navegação





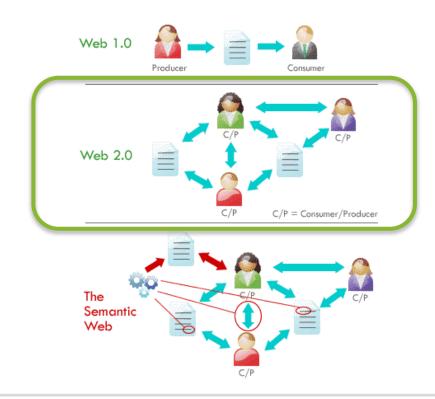
Evolução da Web Web 2.0

Objetivo:

 Concentrada em mecanismos de buscas, sites de colaboração, de relacionamento social, etc.

Características:

- Interativa
- Prosumer
- Multimídia





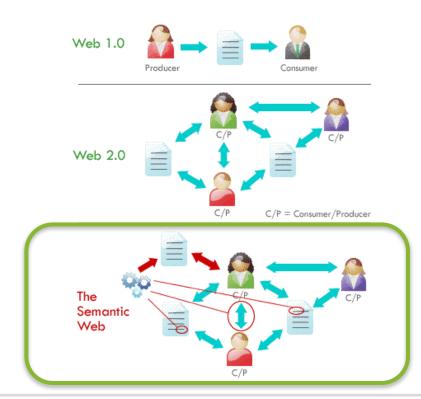
Evolução da Web Web 3.0

Objetivo:

 Organizar o conhecimento disponível

Características:

- Informação semântica
- Tempo real
- Ubiquidade
- Web semântica





Funcionamento da Internet

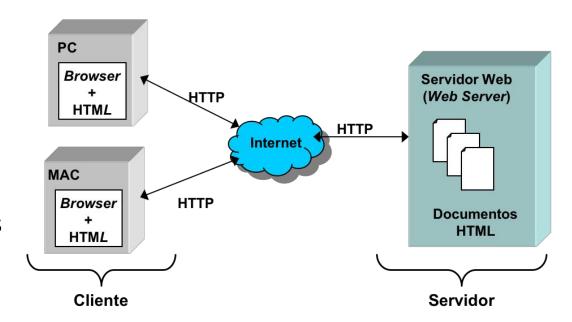


https://www.youtube.com/watch?v=hBRDMaxKB8Q



Arquitetura Cliente/Servidor (1/3)

- Era do hipertexto: transferência de documentos HTML multimídia (estáticos)
- Browser: apresentador (interpretador) de páginas HTML





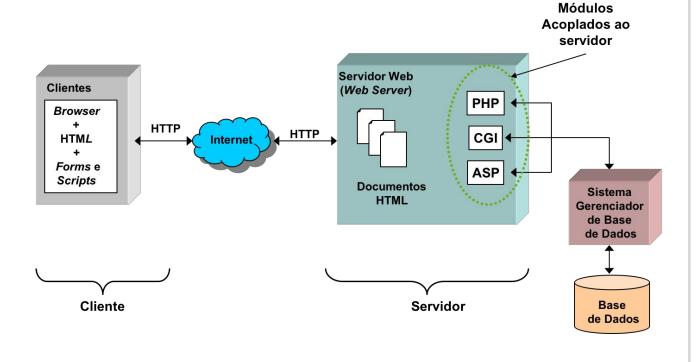
Arquitetura Cliente/Servidor (2/3)

- Era Interativa aplicações Web
- No cliente: funcionalidades de interação no navegador
 - Formulários: utilizados para construir interfaces de interação com a aplicação (botões, caixas de texto, caixas de seleção, etc.)
 - Scripts (Javascript): utilizados para controlar eventos sobre os elementos do formulário
 - Programas cliente: applets Java processamento de dados no cliente
- <u>No servidor</u>: documentos HTML estáticos + páginas dinâmicas com códigos PHP, ASP, CGI, JSP, Servlet



Arquitetura Cliente/Servidor (3/3)

Interação
 Cliente/Servidor
 (criação de
 aplicações Web)





HTTP

Dado um conjunto de arquivos correspondentes a um hiperdocumento HTML simples, como recuperar toda a informação correspondente sem o HTTP?

- Várias conexões FTP seriam necessárias
- A análise de cada arquivo HTML para verificar que, por exemplo, imagens devem ser carregadas
- Conexão FTP pode durar muito tempo: o usuário pode ficar conectado indefinidamente se o servidor não controla tempo de acesso ocioso
- Quando arquivo de outro servidor é escolhido, uma nova conexão tem que ser feita, e todo trabalho começa novamente



Por que HTTP?

- Tal esquema, sem dúvida, dificulta em muito a divulgação e obtenção de hiperdocumentos pela Internet
- Não existia, antes de HTTP, uma maneira de requisitar informação hipermídia a partir de um ponto da Internet
- Não havia um método padronizado para algum cliente solicitar e um servidor responder àquela solicitação



Cliente e Servidor HTTP

Servidor HTTP

- Gerencia sistema virtual de arquivos e diretórios
- Mapeia pastas do sistema de arquivos local (ex: c:/htdocs) em diretórios virtuais (ex: /) acessíveis remotamente (notação de URI)

Papel do Servidor HTTP

- Interpretar requisições HTTP do cliente (Métodos GET, POST,...)
- Devolver resposta HTTP à saída padrão (código de resposta 200, 404, etc., cabeçalho RFC 822 e dados)

Papel do Cliente HTTP

- Enviar requisições HTTP (GET, POST, HEAD, ...) a um servidor. Requisições contém URI do recurso remoto, cabeçalhos RFC 822 e opcionalmente, dados (se método HTTP for POST)
- Processar respostas HTTP recebidas (interpretar cabeçalhos, identificar tipo de dados, interpretar dados ou repassá-los)



Principais métodos de requisição HTTP

 GET – pede ao servidor um arquivo informando sua URI absoluta (relativa à raiz do servidor)

```
GET <uri>   <Cabeçalhos HTTP>: <valores> (RFC 822)
   em branco>
```

- GET pode enviar dados através da URI (tamanho limitado) <uri>?dados
- Método HEAD é idêntico ao GET, mas servidor não devolve uma página (apenas o cabeçalho)
- POST envia dados ao servidor (como fluxo de bytes)

```
POST <uri>    <Cabeçalhos HTTP>: <valores> <linha em branco> <dados>
```



Requisição HTTP

- Na requisição: o cliente passa informações servidor
 - Fabricante e nome do browser, data da cópia em cache, cookies válidos para o domínio, caminho da URL da requisição, etc.
 - Exemplo: User-Agent: Mozilla 5.5 (Compatible; MSIE 6.0; MacOS X)
 If-Modified-Since: Thu, 23-Jun-1999 00:34:25 GMT

Cookies: id=344; user=Jack; flv=yes; mis=no

- Na resposta: o servidor passa informações ao cliente
 - Tipo de dados do conteúdo (text/xml, image/gif), tamanho, cookies que devem ser criados, endereço para redirecionamento, etc.
 - Exemplo: Content-type: text/html; charset-iso-8859-1

Refresh: 151 url=/pages/novaPag.html

Content-length: 246

Set-Cookie: nome=valor; expires=Mon, 12-03-2001 13:03:00 GMT



Exemplo de requisição HTTP

1. Página HTML

Interpreta **HTML**

```
<img src="tomcat.gif" />
```

2. Requisição: *browser* solicita imagem

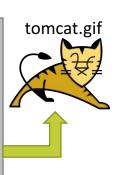
```
GET tomcat.qif HTTP/1.1
User-Agent: Mozilla 6.0 [em] (Windows 95; I)
Cookies: querty=uiop; SessionID=D236S11943245
```

Linha em branco termina cabeçalho

3. Resposta: servidor devolve cabeçalho + stream

```
HTTP 1.1 200 OK
Server: Apache 1.32
Date: Friday, August 13, 2003 03:12:56 GMT-03
Content-type: image/gif
Content-length: 23779
!#GIF~åø7
.55.a..æ"£º ...
```





Gera

GFT



Dúvidas?



Obrigado!

Prof. Humberto Lidio Antonelli

humberto.antonelli@ifsp.edu.br

Agradecimento ao Prof. Carlos José de Almeida Pereira (Carlão) pela contribuição na confecção do conteúdo desta aula.

