Modulo 1

Aula 1 – Boa vindas

O que é ser um desenvolvedor FrontEnd?

Quando interagimos diretamente com os sites, es5tamos utilizando as tecnologias, desenvolvidas por alguém da área de Front-End

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

HTML – Responsavel pela estrutura do site, principal linguagem do FrontEnd

CSS – Responsavel pela estilização do site, realiza o posicionamento, espacamento e estilização dos conteúdos do HTML, portabilidade para Celular/Smartphones.

JavaScript – Responsavel pela interatividade do site, linguagem que pode trabalhar em conjunto com o Back-End

Responsabilidades:

1 – Codigficar o design de um site fornecido por um web designer por meio de arquivos

2 – Adptar o site aos diferentes dispositivos para que seja acessível de forma eficiente em smartphones e computadores.

3 – Estar em comunicação constante e trabalhar em equipe com o web designer e os desenvolvedores back end.

4 – Garantir o desempenho da web e compatibilidade com todos os navegadores

A pessoa desenvolvedora Front-end é responsável por criar sites dinâmicos e interativos, fazendo o uso de diversas tecnologias como **HTML**, **CSS** e **Javascript**. Você aprenderá todos os procedimentos para utilizar essas linguagens e usar as ferramentas necessárias

Diferenca entre Web e Internet

Ambos os termos estão relacionados porque um precisa que o outro exista, mas são coisas diferentes.

Em linhas gerais, WEB é um sistema de distribuição que pode interligar documentos que contenham multimidia: imagens, vídeos, textos, além de outros recursos. Esses recursos são transferidos e comunicados por meio do protocolo que conhecemos como HTTP, esses documentos usam a linguagem de marcação conhecida como HTML, que permite realizar links entre diferentes arquivos.

Podemos dizer que internet é a infraestrutura que nos permite de alguma forma ter um computador conectado no Brasil com outro no Japão. Esse tidp de rede descentralizada foi utilizada, em principio, para fins científicos conectando universidades com instituições estaduais, como o projeto ARPANET desenvolvido pelo Departamento de Defesa do Estados Unidos em 1969.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

ARQUITETURA CLIENTE-SERVIDOR

Papel do cliente: Arquitetura cliente-servidor é um modelo de comunicação que concta dispositivos e servidores por meio da internet. Podemos definir clientes como dispositivos que solicita, serviços ou recursos a um servidor.Esses dispositivos podem ser: computadores, smartphones, tablets, console de videogame, ou seja, qualquer dispositivo que se conecta a uma rede.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

Papel do Servidor: Dispositivos que fornecem os servicoes, arquivos e recursos para os clientes. Em outras palavras: responde os pedidos dos clientes.

Um computador pode ser o cliente e servidor ao mesmo tempo. Na verdade, é bem comum no ambiente de desenvolvimento de um site ou aplicativo da web.

Por que é importante conhecer o fluxo de Request-Response?

Os pedidos (requests)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

As Respostas (responses)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Front-End vs Back-End

FrontEnd – è tudo o que acontece do lado do cliente. Todos os elementos visuais que compes a interface gráfica do site estão desse lado, além da parte de funcionalidade. As linguagens tratadas desse lado são HTML para a estrutura do site CSS para os estilos visuais e JavaScript para as interações do site.

BackEnd – é tudo o que acontece do lado do servidor. Aqui se inclui todo funcionamento interno e lógico do site. È o que permite que todos os pedidos solicitados pelos clientes sejam atingidos. Tratamos: bases de dados como MySQL, linguagend como PHP, JavaScrpti para sites dinâmicos e franewroks como Express e Laravel.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Protocolo de Transferencia de Hipertexto

Para que esse modelo de comunicação aconteca, é necessário uso do protocolo HTTP. Este protocolo utiliza códigos de status, que indicam se uma requisição HTTP foi concluída de forma correta. Esses códigos são agrupados em cinco classes:

Código de Status

- 100 a 199 – Respostas de informação

- 200 a 299 – Respostas de sucesso

- 300 a 399 – Redirecionamentos

- 400 a 499 – Erros do cliente

- 500 a 599 – Erros do servidor

Mesa de Trabalho

Item I (Front-end):

1 - Usando suas próprias palavras, o que é front-end?

R: Front end é o lado do cliente side onde terá interação com o usuário, parte de design e interface visual.

2 - Quais atividades realiza o desenvolvedor front-end?

R: O desenvolvedor front end cuida do design e da parte estrutural do site e usando javascript pode ter eventos dinâmicos na página interagindo com o usuário, ou seja é responsável pela experiência do usuário.

3 - Quais ferramentas os desenvolvedores front-end usam?

R: Ele trabalha com HTML, CSS e javascript. Os três elementais e as ferramentas que podem ser utilizados são figma (entre outros para design) como wireframes fazer layout e usar uma IDE como o Visual Studio Code para trabalhar tanto a linguagem de marcação HTML, CSS e Javascript.

Item II (História da Internet)

1 - Quem criou o HTML? E quando?

R: Tim Berners Lee foi o criador da linguagem de marcação(HTML). O HTML foi criado em 1991, por Tim Berners-Lee, no CERN (European Council for Nuclear Research) na Suíça. Inicialmente o HTML foi projetado para interligar instituições de pesquisa próximas, e compartilhar documentos com facilidade.

2 - Quais as versões do HTML?

R: HTML 2.0, HTML 3.2, HTML 4.0, HTML 4.01 e o HTML 5.

O que são Wireframes?

O objetivo do wireframe é mostrar onde os elementos de uma página irão aparecer e como o usuário irá interagir com ela.

Os wireframes de baixa fidelidade geralmente trabalham com uma paleta de cores muito limitada.

Blocos e separações

Servem para delimitar espaços e agrupar elementos. Eles podem ter bordas, fundos coloridos e arredondamentos para diferencia-los.

Titulos

Estes são textos destacados, como o titulo do site, o titulo de uma secao, o titulo de um produto ou artigo, etc.

Parágrafos e listas

São blocos de texto. Podem ter um texto real ou de preenchimento.

Imagens

São representadas por um quadro com uma cruz atravessada. Podem ser do tanaho que precisamos e tbm pode ser redondas.

Elementos do formulário

Normalmente, nesta fase, tentaremos usar os elementos mais básicos dos formulários, mas prodemos criar aquele que necessitamos.

Comentários

Também podemos acrescentar comentários para descrever ou elemento ou o que deve acontecer quando o usuário interage com ele.

Componnetyes do Wireframe

Utilizando os lementos básicos que nos propõe um wireframe, podemos construir componentes mais complexos.

O header -´normalmente teremos um logotipo, um menu de navegação e um sub-menu. O logotipo pode ser uma imagem ou um bloco com a palavra “logo”

O footer – geralmente teremos varias colunas de links. Tbm podemos ter logotipos de redes sociais.

O carrossel – imagens que vão passando automaticamente.

Bloco de conteúdo – Um dos elementos mais comuns de qualquer site. Podem ter imagens, títulos, textos, botões e tudo mais que precisamos.

Formularios – Outro dos elementos obrigatórios de qualquer site.

Construindo uma página Wireframe

Interface gráfica do usuário, Gráfico de funil

Descrição gerada automaticamente

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Site

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Estrutura de pastas

Gráfico

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Navegadores de dispositivos

NAVEGADORES – é um programa que vc possui ou pode instalar e abrir no computador. Atraves dele, vc pode acessar e navegar na internet para visitar páginas, documentos, entre outros arquivos, graças a interpretacao previa que faz deles. A forma como o navegador interpreta e exibe arquivos HTML com estilos CSS é estabelecida pelo W3C, que é uma organização de ´padroes da internet.

Compatibilidade

Conhecer os diferentes tipods de navegadores, bem como suas incompatibilidades, é importante no desenvolvimento de uma pagina da web. Nem todos os usuários de um site visitam a pagina com o mesmo navegador usado pelos criadores.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

App Mobile / App Web

Embora possamos acessar a web de diferentes dispositivos, como telefones, celulares e tablets, devemos saber a diferença entre um aplicativo móvel e um aplicativo web.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente com confiança média