

Em fase de ajustes

Cronograma com datas ainda não ajustadas

Disciplina: **CMP1491- Desenvolvimento de Aplicações Para WEB**

Turma: **C02**

Créditos: 8 Carga Horária: 120 Horas/Aula

Professor: **Vicente Paulo de Camargo**

1. Ementa

Estudo de frameworks para desenvolvimento, implementação e testes de software em ambiente web

2. Objetivos

2.1. Objetivos Gerais

Capacitar aos alunos a analisar, modelar, projetar, documentar e codificar aplicações para o ambiente Web, orientadas a objetos, estruturadas em camadas e com conexão a banco de dados relacionais.

2.2. Objetivos Específicos

Capacitar o aluno a desenvolver aplicações para web em camadas, que efetuem acesso a banco de dados relacionais

Capacitar o aluno a compreender e aplicar os principais conceitos de programação orientada a objetos no desenvolvimento de aplicações com interface gráfica para web

Fornecer subsídios para que o aluno possa compreender e aplicar os fundamentos de aplicações em camadas com padrão MVC ou similar para a web

Capacitar o aluno a conhecer e aplicar os fundamentos de HTML, CSS, JavaScript e frameworks front-end como Bootstrap, Materialize e outros similares

Permitir ao aluno a aprender e aplicar os fundamentos da Engenharia de requisitos e análise de sistemas no desenvolvimento de aplicações com interface gráfica e orientadas a objetos para web

Capacitar o aluno a compreender e aplicar os diversos modelos e conceitos da UML para web

Capacitar o aluno a aprender e aplicar os fundamentos do design de software no desenvolvimento de aplicações orientadas a objetos para web

Capacitar o aluno a aprender e aplicar a codificação de aplicações com interface gráfica para a web, com o uso de eventos de componentes gráficos

Oferecer condições e recursos para que o aluno possa compreender e aplicar a importância do uso de validações em interfaces gráficas para a web

Capacitar o aluno a aprender e aplicar a codificação de conexão com banco de dados relacionais e manipular dados através da programação orientada a objetos para a web usando, como complemento, Servlets e/ou API Rest

3. Conteúdo Programático

Complementos de orientação a objetos: modelagem e codificação de relacionamento entre classes;

Fundamentos de UML: conceitos de UML. Modelagem de diagramas de classes, diagramas de casos de uso, diagramas de sequência, diagramas de atividade e outros diagramas UML

Arquitetura de aplicações para web

Metodologias de desenvolvimento de aplicações WEB;

Linguagens de desenvolvimento e frameworks voltados para WEB;

Conhecimento do ambiente de desenvolvimento para web;

Fundamentos de aplicações para web com auxílio IDE específica ;

Fundamentos de eventos em aplicações para web

Fundamentos da arquitetura de aplicações em camadas para web;

Fundamentos de conexão com banco de dados relacionais, orientadas a objetos para web;

Fundamentos de Análise e projeto de aplicações para web, orientadas a objetos

Fundamentos de modelagem, documentação e codificação de aplicações orientadas a objetos, para a web;

4. Metodologia

- Aula expositiva e dialogada via regime remoto de ensino e aprendizagem com Teams
- Perguntas e problematizações via regime remoto de ensino e aprendizagem com Teams
- Resolução de exercícios práticos via regime remoto de ensino e aprendizagem com Teams
- Acompanhamento da resolução das atividades práticas via regime remoto de ensino e aprendizagem com Teams
- Disponibilização de atividades e conteúdos no ambiente Moodle

5. Avaliação

Observação sobre participação ativa nas aulas com assiduidade via regime remoto de ensino e aprendizagem com Teams

COMPLEMENTOS:

A nota final (**NF**) da disciplina será resultante da média ponderada de dois conjuntos de notas – **N1** e **N2** – conforme a expressão $NF = 0,4 \cdot N1 + 0,6 \cdot N2$, sendo que, tanto **N1** quanto **N2** serão compostas por no mínimo duas notas resultantes de: (a) uma avaliação individual e (b) uma ou mais atividades definidas pelo

professor, sendo uma delas podendo ser, opcionalmente, a AED (Atividades Externas da Disciplina) que ficará embutida no mini-projeto.

A **N1** e a **N2** serão calculadas conforme a expressão:

N1 = Avaliação*0,5 (via regime remoto de ensino e aprendizagem com Forms) + Atividades (encaminhadas/avaliadas via sistema remoto Moodle) * 0,5

Considerando que a AI (com valor de 0,0 a 1,0) poderá ou não ser aplicada no semestre 2020/2, tem-se que:

A = Avaliação(via regime remoto de ensino e aprendizagem com Forms) *0,4 + Atividades (encaminhadas/avaliadas via sistema remoto Moodle)*0,2 + mini-projeto prático(encaminhado via Moodle e avaliado via Teams)*0,4

B = A * 0,9 + AI

Se a AI for aplicada, tem-se N2 = A + B

Se a AI não for aplicada, tem-se N2 = A

N2 = Avaliação(via regime remoto de ensino e aprendizagem com Forms) *0,4 + Atividades (encaminhadas/avaliadas via sistema remoto Moodle)*0,2 + mini-projeto prático(encaminhado via Moodle e avaliado via Teams)*0,4

A **N2** final será composta pela **N2** resultante da expressão anterior, seguindo o critério estipulado pela PROGRAD, conforme a expressão:

$N2_{FINAL} = N2$

Será considerado aprovado na disciplina o aluno que obtiver a frequência mínima de 75%(de assiduidade comprovada por participação nas aulas síncronas via regime remoto de ensino e aprendizagem com o Teams) e a Nota Final (**NF**) igual ou superior a 6 (seis).

6. Bibliografia Básica

COULOURIS, George. Sistemas distribuídos: conceitos e projeto. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007. 784 p

HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core JAVA 2. São Paulo: Pearson Education do Brasil, c2003. 823 p. + 1 CD-ROM

ORAM, A. Peer-to-Peer: o poder transformador das redes ponto a ponto. São Paulo: Berkeley, 2001

7. Bibliografia Complementar

BARNES, David. Programação orientada a objetos com Java: uma introdução prática usando o BlueJ. 4. ed. São Paulo: Pearson, 2009

BUDGEN, David. Software design, 2. ed. New York: Addison-Wesley, 2003

DEITEL, Paul J; DEITE, Harvey M. Java como programar. 8. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2010

LYNCH, N. Distributed algorithms. San Francisco (CA): Morgan Kaufmann Publishers, 1996

MCCONNEL, Steve. CodecComplete: um guia prático para a construção de software. Tradução da segunda edição. USA: Microsoft Press, 2004

8. Atividades Externas da Disciplina (AED)

I.Objetivo da Atividade

Conhecer e aplicar os conceitos da internacionalização de uma aplicação Java Web

II.Descrição da Atividade

Aplicar esse conceito no mini-projeto .

III.Cronograma

A entrega deve ocorrer junto com o mini-projeto

IV.Forma de Registro

Embutida na avaliação do mini-projeto

V. Bibliografia

A bibliografia será a indicada pelo aluno, pois é uma pesquisa, mas o professor poderá indicar algumas referências

9. Cronograma

DATA	PROGRAMAÇÃO DE AULAS	HORAS
17/ago	Apresentação do plano de ensino / Informações Gerais – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
19/ago	Fundamentos de Desenvolvimento Web – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
19/ago	HTML 5 - Fundamentos – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
20/ago	HTML 5 - Fundamentos –REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
24/ago	HTML 5- Formulários - Fundamentos de Servlets – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
26/ago	HTML 5- Formulários / Servlets - exercícios práticos – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
26/ago	HTML 5- Formulários / Servlets - exercícios práticos – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
27/ago	COMPLMENTOS - EXERCÍCIOS PRÁTICOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
31/ago	EXERCÍCIOS PRÁTICOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
02/set	CSS - FUNDAMENTOS - EXEMPLOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
02/set	CSS - COMPLEMENTOS – EXERCÍCIOS - REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
09/set	JAVASCRIPT - FUNDAMENTOS - EXEMPLOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
09/set	JAVASCRIPT - FUNDAMENTOS - EXEMPLOS / EXERCÍCIOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
10/set	JAVASCRIPT / AJAX - EXEMPLOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
14/set	EXERCÍCIOS PRÁTICOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
16/set	ATIVIDADES PRÁTICAS COM FRAMEWORK FRONT-END/SERVLETS/JAVASCRIPT – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
16/set	ATIVIDADES PRÁTICAS COM FRAMEWORK FRONT-END/SERVLETS/JAVASCRIPT – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
17/set	ATIVIDADES PRÁTICAS COM FRAMEWORK FRONT-END/SERVLETS/JAVASCRIPT – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
21/set	ATIVIDADES PRÁTICAS COM FRAMEWORK FRONT-END/SERVLETS/JAVASCRIPT – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
23/set	REVISÃO SOBRE ARQUITETURA WEB EM CAMADAS / MVC / BACK-END – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
23/set	REST E OUTROS CONCEITOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
24/set	APLICAÇÃO WEB-JAVA-SERVLET-FRAMEWORK FRONT-END – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2

28/set	APLICAÇÃO WEB-JAVA-SERVLET-FRAMEWORK FRONT-END – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
30/set	APLICAÇÃO WEB-JAVA-SERVLET-FRAMEWORK FRONT-END – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
30/set	APLICAÇÃO WEB-JAVA-REST-SPRING BOOT-JPA-MVC – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
01/out	APLICAÇÃO WEB-JAVA-REST-SPRING BOOT-JPA-MVC – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
05/out	APLICAÇÃO WEB-JAVA-REST-SPRING BOOT-JPA-MVC – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
07/out	APLICAÇÃO WEB-JAVA-REST-SPRING BOOT-JPA-MVC – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
07/out	AVALIAÇÃO PRÁTICA/TEÓRICA – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
08/out	AVALIAÇÃO PRÁTICA/TEÓRICA – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
14/out	AVALIAÇÃO PRÁTICA/TEÓRICA – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
14/out	APLICAÇÃO WEB-JAVA-REST-SPRING BOOT-JPA-MVC – COMPLEMENTOS - REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
15/out	DESENVOLVIMENTO WEB ECLIPSE / SPRING BOOT / STS - COMPLEMENTOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
19/out	DESENVOLVIMENTO DE RELATÓRIOS - PARTE 1 – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
21/out	DESENVOLVIMENTO DE RELATÓRIOS - PARTE 2 – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
21/out	DESENVOLVIMENTO DE RELATÓRIOS- PARTE 3 – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
22/out	RELATÓRIOS - COMPLEMENTOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
26/out	REVISÃO UML - PARTE 1 – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
28/out	REVISÃO UML - PARTE 2 – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
28/out	REVISÃO UML - PARTE 3 – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
29/out	REVISÃO GERAL – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
04/nov	SORTEIO DE TEMAS PARA MINI-PROJETOS INDIVIDUAIS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
04/nov	APRESENTAÇÃO DAS REGRAS DE AVALIAÇÃO / REQUISITOS DE CADA PROJETO – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
05/nov	ACOMPANHAMENTO DE MINI-PROJETOS -REQUISITOS/ANÁLISE – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
09/nov	ACOMPANHAMENTO DE MINI-PROJETOS -FASE DE ANÁLISE – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
11/nov	ACOMPANHAMENTO DE MINI-PROJETOS-FASE DE ANÁLISE – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
11/nov	REVISÃO DA DOCUMENTAÇÃO DE CADA MINI-PROJETO – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
12/nov	ACOMPANHAMENTO DE MINI-PROJETOS - FASE DE DESIGN – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
16/nov	ACOMPANHAMENTO DE MINI-PROJETOS - FASE DE DESIGN – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
18/nov	REVISÃO DA DOCUMENTAÇÃO DE CADA MINI-PROJETO - FASE DE DESIGN – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
18/nov	ACOMPANHAMENTO DA CONSTRUÇÃO DOS MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
19/nov	ACOMPANHAMENTO DA CONSTRUÇÃO DOS MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
23/nov	ACOMPANHAMENTO DA CONSTRUÇÃO DOS MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
25/nov	REVISÃO DA CONSTRUÇÃO DE MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
25/nov	REVISÃO DA CONSTRUÇÃO DE MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
26/nov	GERAÇÃO DE PDF - COMPLEMENTOS DE RELATÓRIOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
30/nov	ACOMPANHAMENTO DE MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
02/dez	ACOMPANHAMENTO DE MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
02/dez	ACOMPANHAMENTO DE MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
03/dez	INÍCIO DA AVALIAÇÃO DOS MINI-PROJETOS – DOCUMENTAÇÃO -REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2

07/dez	AVALIAÇÃO DOS MINI-PROJETOS – DOCUMENTAÇÃO -REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
09/dez	AVALIAÇÃO DOS MINI-PROJETOS – ARQUITETURA -REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
10/dez	AVALIAÇÃO DOS MINI-PROJETOS –BANCO DE DADOS -REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
14/dez	AVALIAÇÃO GERAL DOS MINI-PROJETOS – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
16/dez	– REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2
16/dez	ENCERRAMENTO DO SEMESTRE LETIVO – REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM VIA TEAMS	2

10. Material de Apoio

Eclipse/ STS / Spring Boot

Editores de HTML / CSS

Apache Tomcat

Material elaborado pelo professor, disponível no AVA Moodle