

CURSO TECNOLÓGICO EM SISTEMAS PARA INTERNET

CARLOS HENRIQUE PIRES DOS SANTOS

JULIANA SOARES DOS ANJOS

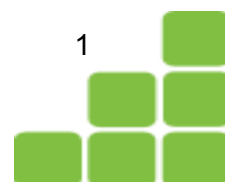
LUAN MEDEIROS MACENA

MATHEUS BARBOSA DE FARIAS

Trabalho de Templates - Programação WEB II

Parnamirim – RN

2016



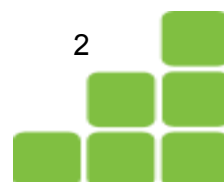
1. Framework ou pacotes utilizados.

Para realizar com eficiência as atribuições referidas para o trabalho de *templates* foi utilizado um framework chamado Bootstrap. Alguns motivos influenciaram na decisão, foram eles: o conhecimento prévio do seu uso em projetos anteriores, e eficiência juntamente com a produtividade proporcionada na criação, alto grau de modelagem e personalização, além da responsividade, entre outros.

Pode-se definir o Bootstrap, de maneira resumida, como uma coleção de vários elementos e funções personalizáveis para projetos WEB (Utterback, 2014). Esta solução surgiu por meio de uma demanda interna por desenvolvedores e pela equipe de engenheiros do Twitter, tendo em vista que não existia uma padrão de codificação dentro do projeto do software.

Como foi dito anteriormente, o Bootstrap foi criado pelos então engenheiros do Twitter, Mark Otto e Jacob Thonson, com a intenção de padronizar a utilização de uma única estrutura e diminuir a inconsistência nos projetos WEB, tendo em vista que cada desenvolvedor tem uma maneira diferente de codificar. Em outras palavras, a grande capacidade de personalização permitida pelo Bootstrap é possível graças a combinação do HTML, CSS e JavaScript. Por ser um projeto que segue a filosofia de código livre é aprimorado por desenvolvedores de todo o mundo ininterruptamente. Hoje se encontra na versão 3 e continua trazendo benefícios a todos nós.

Outra tecnologia bastante usada no trabalho para criação de *templates* responsivos foi o JavaScript, nada mais é que uma linguagem de *Script* incorporado ao um documento HTML permitindo a execução de comando no cliente, isto é, no navegador e não no servidor WEB.



2. Modificações feitas no template.

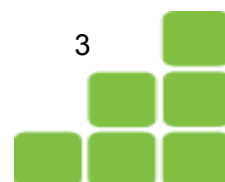
Algumas poucas personalizações foram feitas através de CSS puro, afim de adequar o *layout* ao formato desejado, como a centralização e fixação do *background*, evitando o efeito de rolamento durante a navegação na página. Além da transparência nos formulários e dados das listagens.

Utilizou-se o *jQuery* 3.1.0 na criação de uma função que oculta a mensagem de erro apresentada após a tentativa de exclusão de algo no banco relacionado, na qual foi determinado um tempo de cinco segundos como parâmetro, para que a mensagem seja ocultada. O *framework* também foi utilizado, para criar um *script* que adiciona uma classe aos inputs da *tag select* do *HTML*, após o carregamento das páginas, classe essa que permite o uso de estilos do *Bootstrap* sobre o *input select*. Visto que o Django gera os formulários dinamicamente e não optamos por fazer uso de nenhuma biblioteca auxiliar do Python, para assim, conhecer profundamente o funcionamento dos recursos do Django.

Vale lembrar que todos os *scripts* foram adicionados ao arquivo *base.html*, servido então para todos os formulários.

Também com o auxílio do *jQuery*, foram criados *scripts* para a validação dos formulários por meio de eventos disparados em cima dos elementos do *HTML*, através de classes, inputs, names ou ID's, em campos como email, valor unitário e telefone, por tipo e número de caracteres... Bem como o uso de máscaras para alguns campos, utilizando os plugins *makedinput* e *maskMoney*, ambos pertencentes ao *jQuery*,

A função *ValidateEmail*, responsável por verificar se o campo de email recebe o endereço de acordo com o padrão exigido, sendo validado através de uma expressão regular. Essa função é acionada pelos eventos *blur* e *click* do *jQuery*, ou seja, durante o desfoque do campo e na tentativa de submissão do formulário.



Referências

Referência: UTTERBACK, Benjamin. **O que é o Bootstrap? – Verdades e mitos: Parte 1 de 2.** 2014. Disponível em:
<<https://www.prestashop.com/blog/pt/2014/03/06/o-que-e-o-bootstrap-verdades-e-mitos-parte-1-de-2/>>. Acesso em: 06 mar. 2014.

