



PROGRAMAÇÃO FRONT END  
Introdução

Prof. Esp. Dacio F. Machado



LOADING...



# Ementa

Disciplina	Distribuição de Carga Horária					
	Teórica	Prática			EAD	Total
PROGRAMAÇÃO FRONT END	0	80				80

## Ementa

- Introdução ao Desenvolvimento Web; Padrões de design web
- HTML e Estruturação de Conteúdo
- CSS para Design Visual
- JavaScript e Programação Dinâmica
- Desenvolvimento com Frameworks e Bibliotecas: React/Angular/Vue
- Aplicações de Página Única (SPA)
- Integração com APIs
- Ferramentas de Desenvolvimento Moderno
- Testes no Desenvolvimento Front End



# Bibliografia

## Bibliografia Básica

MLETTO, Evandro Manara; BERTAGNOLLI, Silvia de Castro. **Desenvolvimento de software ii : introdução ao desenvolvimento web com html, css, javascript e php** 2014 . Porto Alegre: Bookman, 2014.

ALVES, William Pereira. **HTML & CSS : aprenda como construir páginas web** 2021. São Paulo: Expressa, 2021.

UNICESUMAR; TOKUMOTO, Ronie Cesar **Programação Front End** . 2016. Maringá: Unicesumar - 2016.

## Bibliografia Complementar

BONATTI, Denilson. **Desenvolvimento de jogos em HTML 5: metodologia passo a passo: desenvolva jogos para web, tablets, celulares e facebook** 2014. Rio de Janeiro: Brasport, 2014.

GRONER, Loiane. **Estruturas de dados e algoritmos com javascript escreva um código javascript complexo e eficaz usando a mais recente escript** - 2. ed. / 2022 São Paulo: Novatec, 2022.

ALVES, William Pereira. **HTML e CSS : aprenda como construir páginas web** - 1. ed. 2021 São Paulo: Saraiva, 2021

OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. **Javascript descomplicado** 1. ed. 2020 São Paulo: Érica, 2020.0

OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira; ZANETTI, Humberto Augusto Piovesana. **Node.js : programe de forma rápida e prática** - 1. ed. 2021 São Paulo: Saraiva, 2021.



# Método de Avaliação

- *1º Bimestre*

*1,0 - Atividade de Estudo Programada.*

*1,0 - Prova Integrada.*

## ***8,0 - Avaliação do Professor***

*Prova Prática - 5,0*

*Entrega de Atividade Prática em Laboratório - 3,0*

*Total 8,0*





# Método de Avaliação

• 2º Bimestre

*1,0 - Atividade de Estudo Programada.*

*1,0 - Prova Integrada.*

***8,0 - Avaliação do Professor***

*Prova Prática - 5,0*

*Entrega de Atividade Prática em Laboratório - 3,0*

*Total 8,0*







## No Princípio...

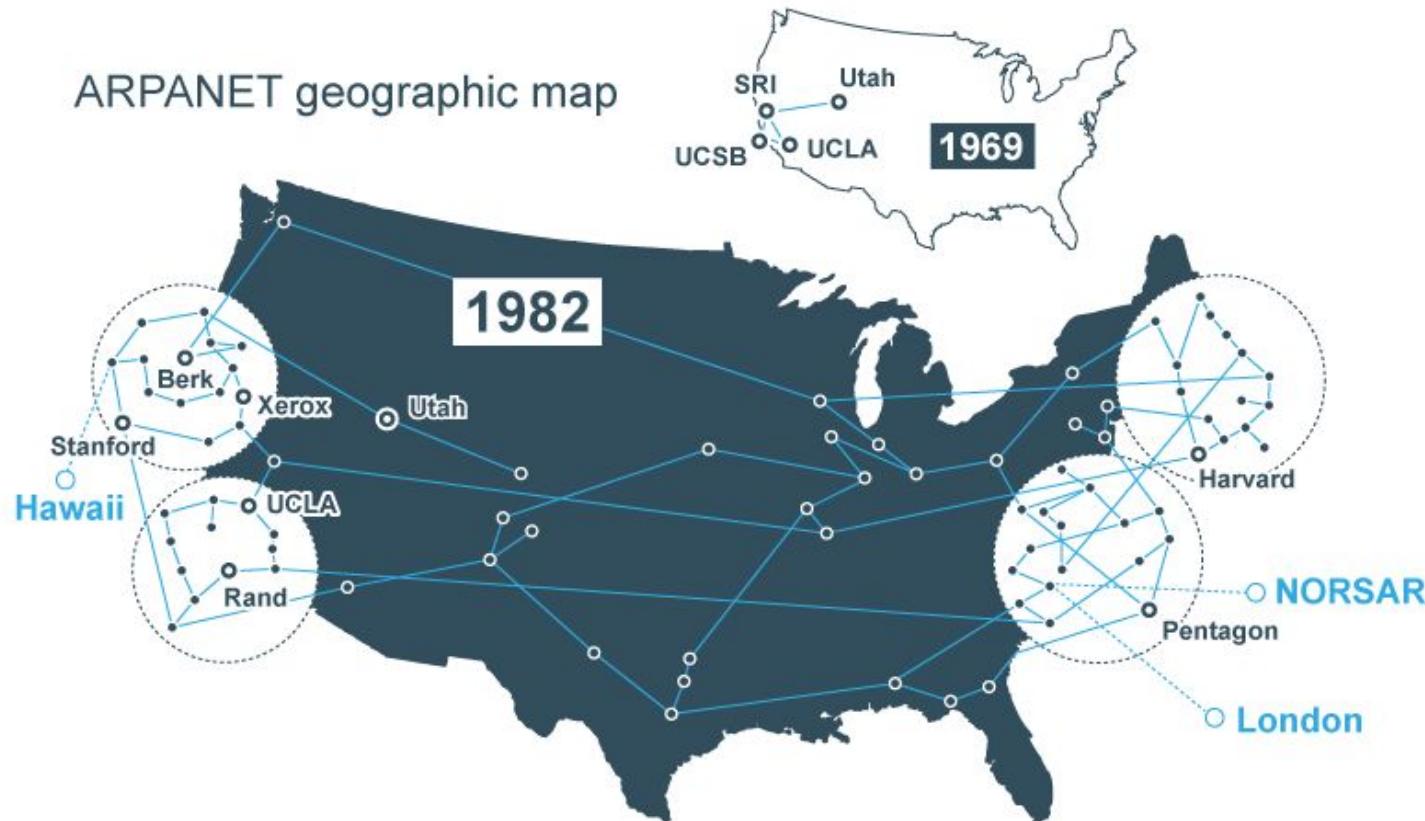
Na década de 60, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos desenvolveu um sistema de comunicação com o uso de redes de computadores, para interligar cientistas e professores universitários em todo o mundo e foi chamada de **Arpanet**

Ela teve muito sucesso e, rapidamente, todas as universidades do país quiseram juntar-se a ela.

Até mesmo pesquisadores de FORA dos EUA.



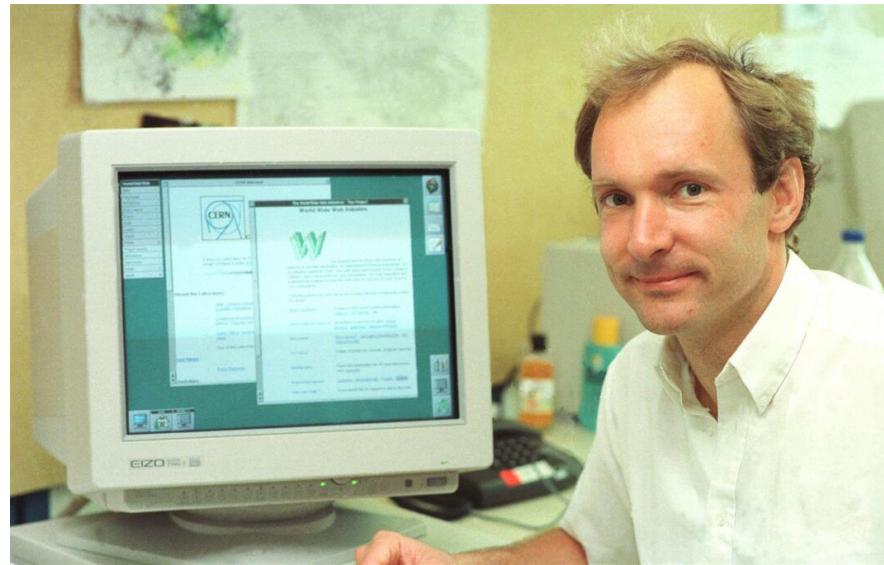
ARPANET geographic map





## World Web Wide

Em 1989, o cientista inglês Tim Berners-Lee inventa a “World Wide Web”, ou simplesmente web, como hoje a conhecemos. A web era um projeto de hipertexto que permitia às pessoas trabalhar em conjunto, combinando o seu conhecimento numa rede de documentos.



*Tim Berners-Lee*



## Primeiro Site da Internet

A web foi, inicialmente, utilizada dentro da Organização Europeia para a Investigação Nuclear (CERN) que, em 6 de agosto de 1991, publicou o projeto "World Wide Web", o que alavancou a adoção da internet em larga escala, se tornando a grande rede que conhecemos hoje.

<https://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>





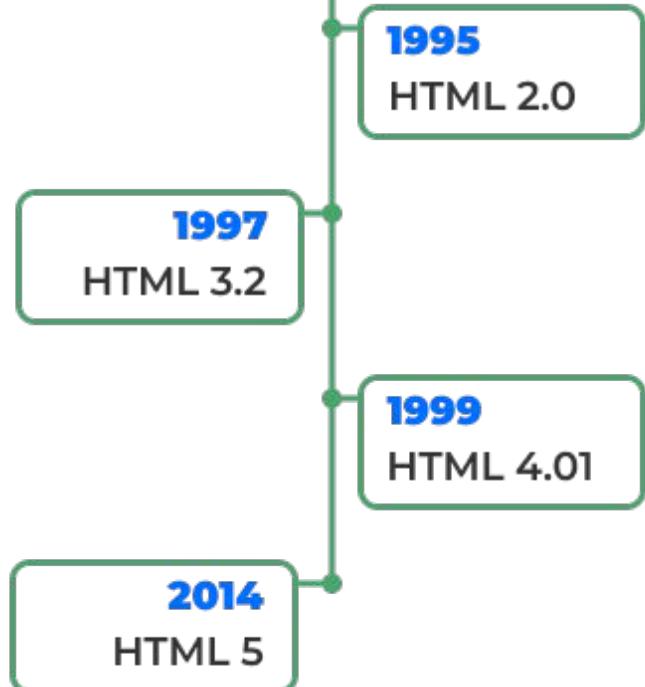
# HTML

**HTML** significa HyperText Markup Language e é uma **linguagem de marcação** usada para criar e estruturar páginas da web.

Ela é a base de todas as páginas da web e é usada para definir a estrutura e o conteúdo de uma página da web:

- inclui textos, imagens, links, formulários e outros elementos

## Versões do HTML





# Só um adendo

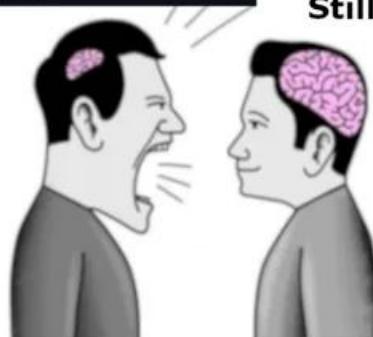
**HTML** não é linguagem de programação



It's Markup  
language



Still No!





## O HTML

O **HTML** funciona usando tags de marcação que indicam ao navegador como exibir o conteúdo em uma página da web.

Por exemplo, a tag **<p>** é usada para indicar um parágrafo, enquanto a tag **<img>** é usada para exibir uma imagem.

Para o navegador compreender a estrutura da página de forma correta, é necessário fechar as tags, para isso utilizamos a mesma tag acrescida de uma '**/**' antes do demarcador, mas dentro dos '**<>**', por exemplo a tag **<p>** é fechada com **</p>** enquanto a **<img>** é fechada com **</img>**

Vamos aplicar isso em um exemplo prático !



```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Minha Página</title>
</head>
<body>
<h1>Bem-vindo à minha página!</h1>
<p>Esta é a minha primeira página HTML.</p>
</body>
</html>
```



```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Minha Página</title>
</head>
<body>
<h1>Bem-vindo à minha página!</h1>
<p>Esta é a minha primeira página HTML.</p>
</body>
</html>
```





```
<!DOCTYPE html>           | Informa ao navegador que esse é um documento do tipo HTML
<html>                   | Tag raiz do documento HTML, demarca o início um
<head>                   | contêiner para todas as tags da página.
<title>Minha Página </title> | Cria um contêiner para a metadata do documento.
</head>                   | Insere os dados que o navegador deve
<body>                   | apresentar no título da página.
<h1>Bem-vindo à minha página!</h1> | Delimita o corpo da página e quais
<p>Esta é a minha primeira página HTML.</p> | elementos serão por ela exibidos
</body>                   | Elementos a serem exibidos na página
</html>
```



# Como os Maias, Astecas e Incas

Graças a o HTML, podemos criar lindas páginas como:

## John Doe

Frontend Web Developer

### About Me

I'm a passionate web developer with a focus on building responsive and user-friendly websites using HTML, CSS, and JavaScript.

### Skills

- HTML & CSS
- JavaScript
- React
- Git & GitHub

### Projects

- [Portfolio Website](#) – A personal portfolio built with HTML, CSS, and JS
- [To-Do List App](#) – A simple task tracker using local storage
- [Weather Dashboard](#) – Displays weather data using a public API

### Contact

Email: [johndoe@example.com](mailto:johndoe@example.com)

GitHub: [github.com/johndoe](https://github.com/johndoe)

## Open source

From Wikipedia, the free encyclopedia  
[Jump to navigation](#) [Jump to search](#)  
For other uses, see [Open source \(disambiguation\)](#).

**Open source** products include permission to use the source code,<sup>[1]</sup> design documents,<sup>[2]</sup> or content of the product. It most commonly refers to the [open-source model](#), in which [open-source software](#) or other products are released under an [open-source license](#) as part of the [open-source software movement](#). Use of the term originated with software, but has expanded beyond the software sector to cover other [open content](#) and forms of [open collaboration](#).

Other than the PC market (70%-80% [Windows](#)),<sup>[3]</sup> open-source [user share](#) can be found in many area of computing, including [mobile devices](#) (which surpass personal computing with 2.5 billion Linux-based [Android](#) devices),<sup>[4]</sup> [public servers](#) on the internet (98.1% of the top 1 million web servers' [operating systems](#))<sup>[5]</sup> and [supercomputers](#) (100% of the world's top 500 [fastest supercomputers](#) use Linux as their [supercomputer operating system](#)).<sup>[6]</sup>

### Contents

- [1 Origins](#)
  - [1.1 The open-source model and open collaboration](#)
  - [1.2 Open-source license](#)
  - [1.3 Open-source software code](#)
  - [1.4 "Open" versus "free" versus "free and open"](#)
- [2 Software](#)
  - [2.1 Applications, security, manufacturing and production](#)
  - [2.2 Science and medicine](#)
  - [2.3 Media](#)
- [3 Organizations](#)
  - [3.1 Projects](#)
  - [3.2 Companies](#)
  - [3.3 Advocacy](#)
- [4 References](#)
- [5 Media](#)
- [6 Organizations](#)
- [7 Projects](#)
- [8 See also](#)
- [10 See also](#)

### Origins[edit]

The term "open source", as used to describe software, was first proposed by a group of people in the [free software movement](#) who were critical of the political agenda and moral philosophy implied in the term "free software", and sought to refine the definition to reflect the more generally minded meaning.<sup>[7]</sup> In addition, the antonymy of the term "free software" was seen as encouraging business adoption.<sup>[8][9]</sup> The group included Chetane Peterson, Todd Anderson, Larry Asprella, Jon Hall, Sam Ockman, Michael Tiemann and Eric S. Raymond. Peterson suggested "open source" at a meeting<sup>[10]</sup> held at Palo Alto, California, in reaction to Netscape's announcement in January 1998 of a source code release for [Netscape](#). [Linn Torvalds](#) gave his support the following day, and Phil Hughes backed the term in [Linux Journal](#). Richard Stallman, the founder of the free software movement, initially seemed to adopt the term, but later changed his mind.<sup>[11][12]</sup> Netscape released its source code under the [Netscape Public License](#) and later under the [Mozilla Public License](#).<sup>[13]</sup>

Raymond was especially active in the effort to popularize the new term. He made the first public call to the free software community to adopt it in February 1998.<sup>[14]</sup> Shortly after, he founded The [Open Source Initiative](#) in collaboration with [Page One Press](#).<sup>[15]</sup>

The term gained further visibility through an event organized in April 1998 by technology publisher [Ziff-Davis](#). Originally called the "Freeware Summit" and later known as the "Open Source Summit",<sup>[16]</sup> the event was attended by the leaders of many of the most important free and open-source projects, including Linus Torvalds, Larry Wall, Brian Behlendorf, Eric Allman, Guido van Rossum, Michael Tiemann, Paul Marz, Jennifer Zwinkels, and Eric Raymond. At the meeting, alternatives to the term "free software" were discussed. Tiemann argued for "sourceware" as a new term, while Raymond argued for "open source". The assembled developers took a vote, and the winner was announced at a press conference the same evening.<sup>[17]</sup>

Many large formal institutions have sprung up to support the development of the [open-source software movement](#), including the [Apache Software Foundation](#), which supports community projects such as the open-source framework [Apache Hadoop](#) and the open-source [HTTP server](#) [Apache HTTP](#).



# Alta Complexidade

Gmail Imagens



Brasil

[Sobre](#) [Publicidade](#) [Negócios](#) [Como funciona a Pesquisa](#)

[Privacidade](#) [Termos](#) [Configurações](#)



# Alta Complexidade



- ✓ Track your progress
- ✓ Ad-free learning
- ✓ Build and host websites

Enjoy 7-days  
of Hero plan for free ❤️

Get access to all Hero plan features such as a Dashboard, Progress Tracking, Assessments, Build and host websites, Code Challenges, and much more. Your plan can be changed at any time.



## Sign in

Get access to more learning features

Don't have an account? [Register](#)

Google



Facebook



Github



Feide



OR

email

password

[Forgot Password?](#)

[Sign in](#)



# CSS

**CSS** significa Cascading Style Sheets (Folhas de Estilo em Cascata) e é uma linguagem usada para definir a aparência e o layout de uma página da web escrita em **HTML**.

O **CSS** permite que os desenvolvedores especifiquem como os elementos de uma página da web devem ser exibidos, incluindo fontes, cores, tamanhos, posicionamento e outros estilos visuais.

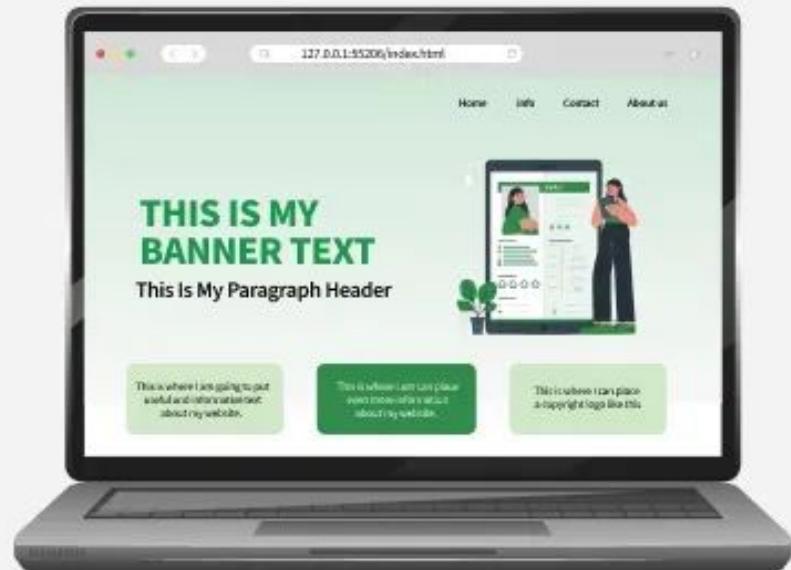




## Webpage **Without** CSS



## Webpage **With** CSS





## Primeiro Site da Internet

O **CSS** funciona em conjunto com o **HTML**. Isso permite a construção de páginas com layout e design visualmente atraente e consistente.

Em vez de ter que definir a aparência de cada elemento individualmente, o **CSS** permite que os estilos sejam aplicados em cascata



```
/* Define a cor de fundo da página */
body {
    background-color: lightblue;
}

/* Define a cor e o tamanho do texto dos cabeçalhos */
h1, h2 {
    color: navy;
    font-size: 32px;
}

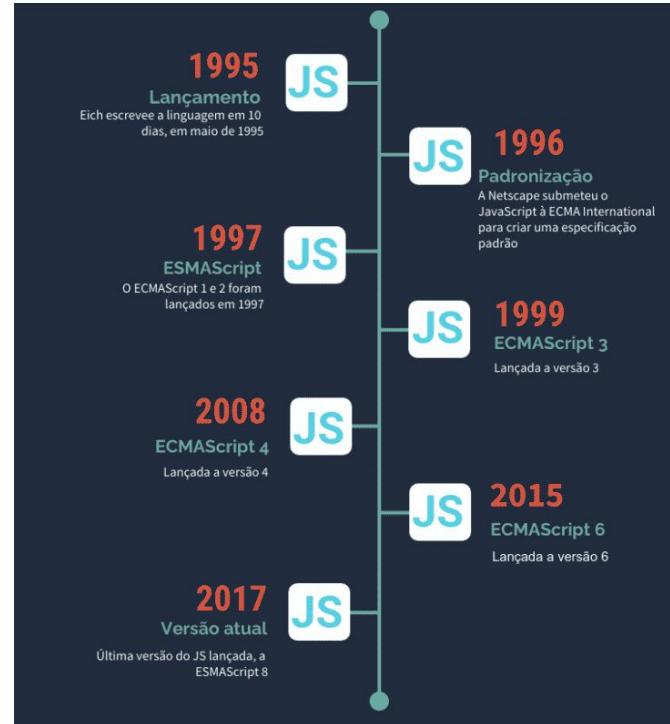
/* Define a cor do texto dos parágrafos */
p{
color: darkgray;
}
```



# JS

JavaScript (**JS**) é uma linguagem de programação de alto nível que é usada para adicionar interatividade e dinamismo às páginas da web.

Ela é executada no lado do cliente, diretamente dentro de um navegador com suporte. Eliminando assim a necessidade de instalação

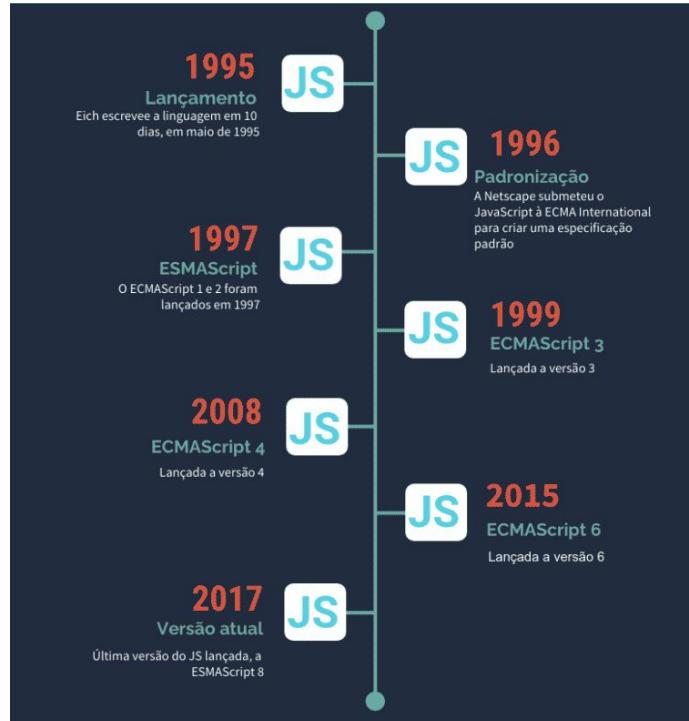




# JS

Responder a eventos de usuário, manipular o conteúdo da página, criar animações, exibir conteúdo de forma condicional, validar formulários e etc.

É uma das principais tecnologias usadas na criação de aplicativos web modernos, juntamente com o HTML e o CSS





HTML



HTML the Skeleton

CSS

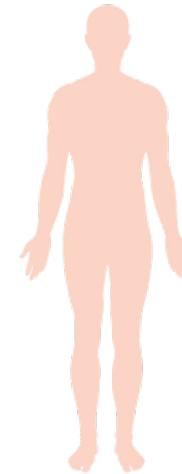


CSS the Skin

JS



JavaScript the brain





# OBRIGADO

[daciofmf@gmail.com](mailto:daciofmf@gmail.com)