



# WEB CRAWLER E FERRAMENTAS DE VISUALIZAÇÕES - SNOOPER

Leonardo Akio Mendes Doy, Lucas Teles Agostinho e  
Rodrigo Mendonça da Paixão  
Prof. Eduardo Heredia

[leonardo.doy@gmail.com](mailto:leonardo.doy@gmail.com), [teles@pwi.com](mailto:teles@pwi.com) e  
[rodrigomendonca@pragmapatrimonio.com.br](mailto:rodrigomendonca@pragmapatrimonio.com.br)

*Resumo: trabalho proposto para o desenvolvimento de um web crawler aplicando as tecnologias de java script, HTML5, CSS3 e python, e a*

Palavra-chave: HTML5, JavaScript, Python, CSS3, web crawler, Snooper.

## INTRODUÇÃO

Os web crawlers surgiram logo após o aparecimento da internet. Sua função é buscar qualquer informação na rede, apresentando os resultados de uma forma organizada, e também com a proposta de fazer isto de uma maneira rápida e eficiente.

## OBJETIVOS

O objetivo do projeto é criar um web crawler, a partir de um conjunto de tecnologias estabelecidas, e aplicar as ferramentas de visualização.

## METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido com base em alguns web crawlers mais famosos no mercado atualmente. Foi feito um estudo elaborado envolvendo artigos e estudos já realizados.

## RESULTADOS

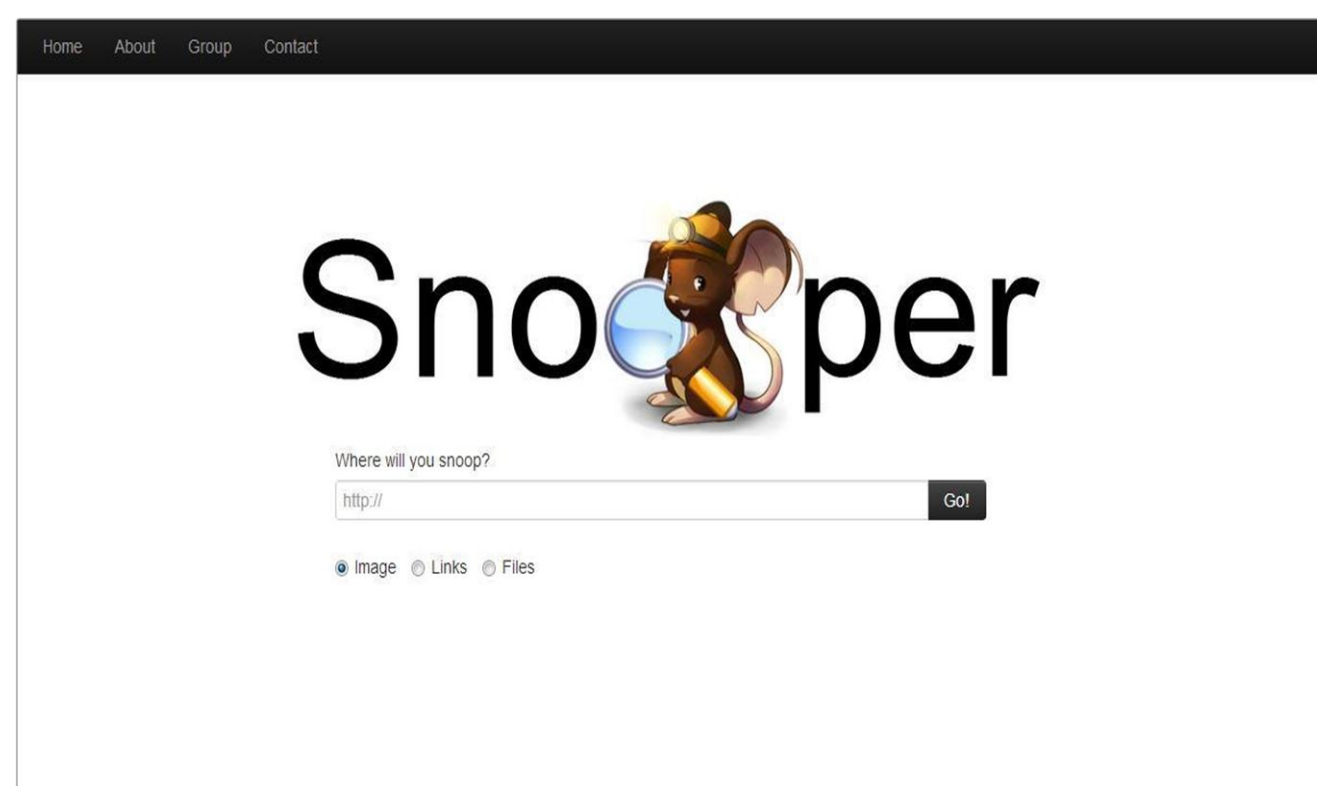


Fig.1 - Site do Snooper

## CONCLUSÃO

Com a facilidade de manuseio das ferramentas web encontradas atualmente, foi uma forma divertida e prazerosa desenvolver o Snooper. Não é necessário grande familiaridade com HTML5, CSS ou java Script, pois os conceitos são rápidos e fáceis de aprender.

## REFERÊNCIAS

- MAZANO, J. A. Estudo Dirigido Web de Javascript. São Paulo: Érica, 2001. 260 p.
- Python Software Foundation. Disponível em: <http://docs.python.org/3/>. Acesso em: 26 de nov. de 2012