

Disciplina de Multimidia e Hipermedia
Prof. Dr. Erik Aceiro Antonio

Sumário

- Apresentação da disciplina
- Visão geral Hipermídia e Multimídia
- Conceitos de HTTP
- HTML
- CSS
- JavaScript

Apresentação da Disciplina

Ementa

Estudo sobre conceitos de Hipertexto, Hipermídia e Multimídia: definição, histórico, terminologia, fundamentos e problemas; Áudio e Vídeo: tipos de arquivos, ferramentas para manipulação; Linguagem HTML; CSS; JavaScript; Frameworks; REST; Protocolo HTTP e WebSocket.

Apresentação da Disciplina

Objetivo

- Apresentar conceitos relacionados com a Internet e suas mídias
- Apresentar conceitos de linguagens de alto nível para a Internet (www)
- Apresentar linguagens clássicas como HTML/CSS/JS
- Apresentar os principais Frameworks atuais
- Apresentar conceitos de comunicação em REST/JSON

Apresentação da Disciplina

Metodologia

- Serão usados os seguintes métodos (itens)
- Aula expositiva com auxílio de Datashow e Lousa
- Discussão em Grupo
- Laboratório com atividades práticas guiada com auxílio de tutorial prático e exemplos parciais em ferramenta de controle e gerenciamento de versão GIT

Critério de Avaliação

- Avaliação
 - P1 (30%) e P2 (30%)
- Trabalho
 - T (40%) | em grupo | laboratório
- Avaliação – Sub (troca uma atividade)
- Média 6,0
- Frequência 75%

Cronograma de Aulas

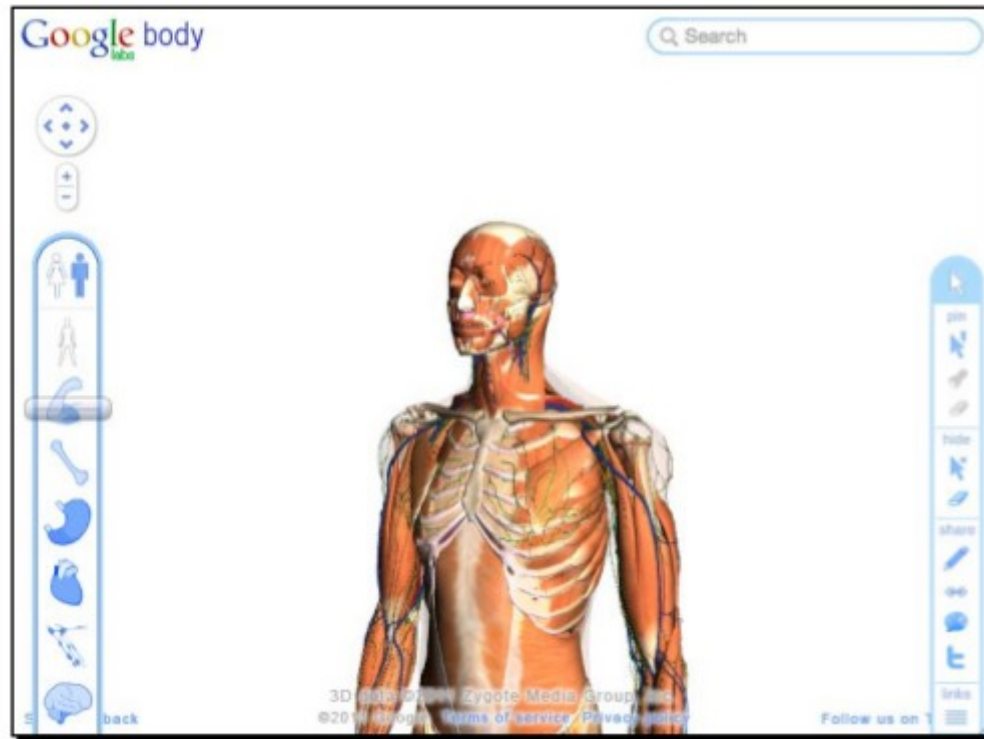
- 01/03 - Apresentação da Disciplina
- 08/03 - Conceitos de Multimídia e Hiperfídia
- 15/03 - Conceitos de HTML/CSS/JS
- 22/03 - Ferramenta de apoio computacional - Subline e GIT
- 29/03 - Laboratório - Prática 1 - HTML
- 05/04 - Laboratório - Prática 2 - CSS
- 12/04 - Laboratório - Prática 3 - JS
- 19/04 - Laboratório - Prática 4 - Integração em um Game 2D
- 26/04 - Avaliação P1
- 03/05 - Laboratório - Prática 5 - Canvas
- 10/05 - Laboratório - Prática 6 - Eventos
- 17/05 - Laboratório - Prática 7
- 24/05 - Laboratório - Prática 8
- 31/05 - Feriado
- 07/06 - Laboratório - Implementação de um Game 2D
- 14/06 - Trabalho - Entrega Final
- 21/06 - Avaliação Final
- 28/06 - Avaliação Sub

Bibliografia

**PAULA FILHO, WILSON DE
PADUA. Multimidia: conceitos e aplicações.
2.ed. Rio de janeiro: Ltc, 2011.**

**MAKZAN. HTML5 Games Development by
Example: Beginner's Guide. Packt
Publishing, 2011.**

WebGL





HTML:

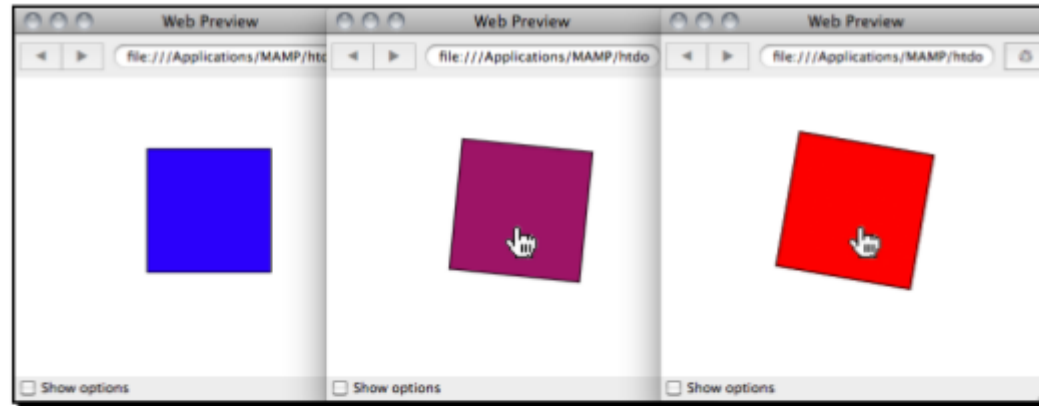
```
<a href="#" class="box"></a>
```

CSS:

```
a.box {  
  display: block;  
  width: 100px;  
  height: 100px;  
  background: #00f; /* blue */  
  border: 1px solid #000;  
}  
a.box:hover {  
  background: #f00;  
}
```

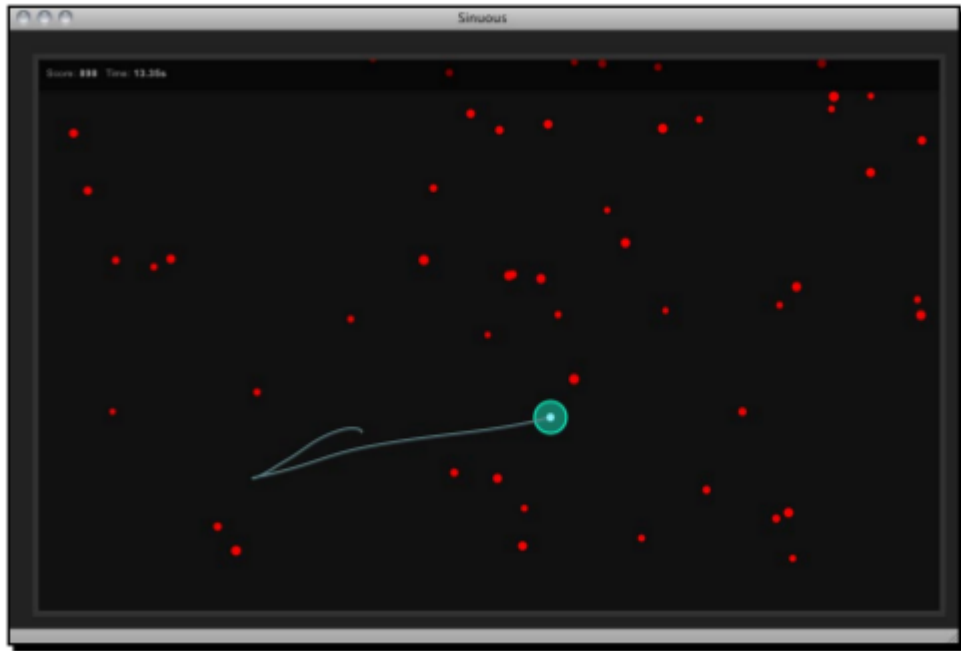
The box changes to red immediately when we do a mouseover. With CSS3 transition applied, we can tween the styles with a specific duration and the easing value:

```
a.box {  
  -webkit-transition: all 5s linear;  
}
```



CSS3 transform 3D further extends the spaces into three axes and it currently works only on Safari and Mobile Safari. The following screenshot from WebKit.org shows a 3D card flipping effect when we do a mouseover:





ASSER

SCORE

4

BEST

4

Junte os blocos iguais e encontre um novo!

Novo Jogo

VEJA: visite a página [Sistemas de Informação](#)

x

