



WebCrawler Kaizoku, Crawler e Ferramenta de Visualização de Dados

Caio M. Viera, Denis L. Oliveira, Gustavo B. Oliveira
Heredia

caiomvs@hotmail.com, denis_blackshadow@hotmail.com,
gubaroli@hotmail.com

Resumo. O projeto se trata de desenvolver um web crawler, um programa desenvolvido em python com a finalidade de buscar os links de uma página web, apresentando visualmente para o usuário os seus dados previamente classificados em temas.

Palavra-chave: Web Crawlew; PI.

INTRODUÇÃO

Desenvolvemos uma aplicação que percorre uma página web e retorna a lista de links ou imagens existentes dessa página.

OBJETIVOS

Este projeto tem por meio desenvolver e integrar uma aplicação de um web crawler gerado a partir da linguagem de programação Python, e uma ferramenta de visualização de dados aplicada a um browser de internet, produzida com a utilização de HTML 5, CSS3 e Java Script.

METODOLOGIA

Utilizando a linguagem Python para produzir o WebCrawler, a biblioteca em Python CherryPy para a comunicação da pagina e do crawler, e HTML, CSS e JavaScript para gera a pagina web

RESULTADOS



www.



CONCLUSÃO

O crawler foi um projeto que visou a união entre linguagens de programação distintas, neste caso, dependentes entre si para a execução do mesmo.

REFERÊNCIAS

As referências bibliográficas devem respeitar as normas definidas pela ABNT.