

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco			
<b>Curso</b>	Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
<b>Disciplina</b>	Desenvolvimento de Sistemas Web III		
<b>Período</b>	5º	<b>Carga Horária</b>	72 horas/aula
<b>Professor</b>	Paulo Maurício Gonçalves Júnior	<b>Semestre</b>	A partir de 2017.2
<b>PLANO DE ENSINO</b>			

## 1 EMENTA DA DISCIPLINA

Apresentar os conceitos da web 2.0 e serviços, bem como tecnologias que permitam que aplicações web se comportem como aplicações de mesa. Apresentar os conceitos do desenvolvimento rápido de aplicações para a web.

## 2 OBJETIVOS PROGRAMÁTICOS

Que o aluno aprenda e desenvolva aplicações para a web que utilize os conceitos de web 2.0, reduzindo a quantidade de informações trafegadas pela rede e tornando o comportamento de uma aplicação web semelhante ao de uma aplicação de mesa. Que o aluno aprenda e desenvolva uma aplicação web através de uma tecnologia que execute no servidor e que utiliza o conceito de desenvolvimento rápido de aplicações.

## 3 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE	ASSUNTO	HORAS/AULA
1	Ajax	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução a Ajax</li> <li>• O objeto XMLHttpRequest</li> <li>• Requisições GET e POST</li> <li>• JSON</li> </ul>	16 horas/aula
	WebSockets	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução a WebSockets</li> <li>• Implementação no cliente e servidor</li> </ul>	6 horas/aula
	XML	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• XML e CSS</li> <li>• XPath</li> <li>• XSLT</li> </ul>	10 horas/aula
	Avaliações	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista</li> <li>• Prova</li> </ul>	4 horas/aula
2	JavaServer Faces	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução e conceitos</li> <li>• Sintaxe e utilização</li> <li>• Criação de componentes</li> <li>• Internacionalização, validadores e conversores</li> </ul>	30 horas/aula
	Avaliações	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista</li> <li>• Prova</li> <li>• Segunda chamada</li> </ul>	6 horas/aula

## 4 MÉTODOS E TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM

Aulas teóricas utilizando apresentação de slides. Aulas práticas para resolver listas de exercícios e desenvolver projetos.

## 5 HABILIDADES PRÉVIAS REQUERIDAS

Conhecimento em programação com Servlets, JSP, JDBC e conhecimento em tecnologias web como (X)HTML, CSS e JavaScript.

## 6 RECURSOS DIDÁTICOS

Quadro branco, pincel atômico, data show, microcomputador, navegador de internet moderno, ambiente integrado de desenvolvimento.

## 7 SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação da primeira unidade será constituída de uma lista de exercícios ( $L_1$ ) e uma prova escrita ( $P_1$ ), o mesmo ocorrendo com a avaliação da segunda unidade ( $L_2$  e  $P_2$ ). A avaliação  $P_1$  será realizada na metade do semestre e a avaliação  $P_2$  ao final do semestre. A média final de cada unidade será obtida considerando a seguinte ponderação:

$$\text{Média da 1ª Unidade} = 0.5 \times L_1 + 0.5 \times P_1$$

$$\text{Média da 2ª Unidade} = 0.5 \times L_2 + 0.5 \times P_2$$

Ao final do semestre, serão aplicadas as provas de segunda chamada e final. A prova de segunda chamada poderá ser realizada pelos alunos que faltaram as provas da primeira ou segunda unidade.

## 8 BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. *Ajax, Rich Internet Applications e desenvolvimento Web para programadores*. São Paulo: Editora Pearson, 2009.
- RIORDAN, Rebecca M. *Head First Ajax*. Editora O'Reilly Media, 2008.
- GEARY, David, HORSTMANN, Cay. *Core JavaServer Faces*. 3ª Edição, Editora Prentice Hall, 2010.

## 9 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- MANN, Kito D. *JavaServer Faces in Action*. Editora Manning, 2005.
- ULLMAN, Chris, DYKES, Lucinda. *Beginning Ajax*. Editora Wiley, 2007.