Frontend development or frontend engeener

Desenvolvedor frontend é um técnico, engenheiro ou programador, que trabalhar com a programação visual, o que eu quero dizer, como programação visual? Ok, vou dá uma olhadinha pelas janelas do Google para ver se me ajuda a explicar o que estou a tentar falar…

Googleando encontrei

*A programação Visual, área específica do design, tem como objectivo comunicar visualmente uma mensagem, através da manipulação de conceito que passam pelas artes, Teoria da Comunicação Psicologia da Forma, Ergonomia, Antropologia, entre outras, Cabe ao programador visual, também chamando designer, criar, produzir e possibilitar a reprodução da mensagem visual. A Produção gráfica é o processo que viabiliza a reprodução através de um meio gráfico.*

Fonte: <http://www.educacaografica.inf.br/artigos/a-programacao-visual-e-a-editoracao-eletronica>

Entrei em choquei, quando mesmo neste artigo se referia a programador visual ao design. Até faz todo sentido, mais não era esse sentido que eu dei até agora a essa expressão, eu definiria o programador visual, aquele individuo que transforma os processos produzido por um design em produto final. Utilizáveis para uma camada da sociedade, estes resultados pode ser entregue de diversas formas, como um app web, app desktop, app mobile ou ainda app param SmartTv´s, (um livro) etc, para quaisquer dispositivos que possua uma interface gráfica e que a mesma precisa que os seus usuários sejam familiarizados e possam ter uma boa experiência e um bom nível de navegação com o produto.

É um grande desafio produzir um conteúdo que possa agradar a todos, mais existe outras ferramentas como psicologia, antropologia, Ergonomia, Comunicação e Arte, que vão ajudar o designer a se orienta é criar um projecto (design) o mais confiável e com um nível de experiência em relação o seus concorrentes.

Ok, até aqui ainda não disse nada o que o desenvolvedor frontend fica aqui a fazer, vamos lá o principal desafio dos desenvolvedores frontend está nas tecnologias com recursos bastantes finitos, isso quer dizer é sempre um desafio para um frontend usar o que tem e fornecer diversas coisas, umas mais atraente que as outras, e ainda melhor umas com a melhor experiência que as outras…. Podemos aqui dizer do que de todos papéis na área de produção de softwares os engenheiros de requisitos e os engenheiros frontend são os que estão mais ligado aos designers então é indispensável que um programador frontend não conheça alguns regras e termos básicos da profissão de um designer o contrário é muito normal acontecer.

Assim pelas experiencia como programador frontend, a principal arma que devemos ter em conta para trabalharmos com os design são:

Primeiro Layout: é a primeira camada porque permiti-nos agrupar o conteúdo do projecto (software) por secções específicas devido a sua importância, aqui destaco a secção de menu para navegação de recursos que não estão na área visível.

Segundo espaço: O espaço é muito importante porque permiti alinha o conteúdo visualmente, permite ver grupo de conteúdo ou o relacionamento que existe entre os conteúdos na sua tela.

Terceiros as fontes e as cores: para as fontes o tipo de tipografia ajuda na leitura e a compreensão do conteúdo, o contraste com as cores permiti aos leitores uma longa duração de leitura, não cansado os olhos com bastante facilidade ou então irrita os olhos ao ponto de uma pessoa não consegue fica mais de um minuto olhando para o seu produto.

Aqui fui generalizando o engenheiro frontend, mais ele está mais ligado ao desenvolvedor web que trabalhar com as tecnologias HTML, CSS e JAVASCRIPT, essas são as tecnologias básicas da web e a primeira arma para desenvolvedores frontend, agora vou tenta definir cada uma delas.

Então HTML é…. Ok, o que estou a tentar falar? Ok, vou dá uma olhadinha pelas janelas do Google para ver se me ajuda a explicar o que estou a tentar falar Googleando encontrei

*HTML é a linguagem de marcação padrão para páginas da Web.*

*Com HTML, você pode criar seu próprio site.*

*HTML é fácil de aprender - você vai se divertir*!

Fonte: <https://www.w3schools.com/html/>

Por algum motivo o meu navegador traduzir o texto que estava no inglês, só tenho de agradecer, não ficou difícil de entender, mais é isso mesmo, você faz o teu próprio site e é muito divertido aprender HTML.

Em HTML nós marcamos a informação com tag, as tags são essas marcações que o HTML usa para representar conteúdo visual ou não visual, é importante aqui dizer que HTML permiti apresentar através de uma página web diferentes mídias de conteúdo, como textos, imagens, gráficos, áudio, vídeo, etc.

HTML é Hyper Text Markup Language (para português é Linguagem de Marcação de Hipertexto). As tags representam os elementos que descrevem a nossa página web. Então temos tags para representa elementos de texto, tags para representa elementos de imagens, tags para representar elemento de vídeo, áudio, como para ligação com outras páginas ancoras (links). Temos um grupo de tags para uso genérico, grupo para lidar com a parte textual, como paragrafo, quebra de linha, negritos, sublinhado, subscrito, superescrito, grupo para lidar com tabelas, grupo para lidar com layout. Actualização do html para versão do HTML5, trouxe muito significado semântico para o uso das tags para utiliza da melhor forma api, melhorou muito mais ainda está a frente do seu tempo se fores Angolano, eu que estou a dizer ainda existe muita gente usando navegadores desactualizados, e terás clientes que pedem que as suas aplicações têm suporte para esses navegadores antigos mais com design super…

Um ponto importante que devemos presta bastante atenção e não acabarmos frustrados é a forma das tags, as tags são divididas em dois grupos:

Tags inline

Tags em bloco

Todas as tags html tirando as tags não visual a sua forma é rectangular, não importa se é uma tag de texto, vídeo ou link.

Tags inline em navegador somente ocupam o espaço do seu conteúdo.

Tags em bloco em navegador ocupam o espaço de uma linha completa.

Algumas tags html são:

html – é a tag que defini o documento html todas as tags são escrita dentro dessa  
head – é a tag responsável, por inserção de conteúdo não visual na pagina, como title do site, metadata informação para identificar o site ou pagina.  
title – define o titulo que vai na barra do navegador  
meta – são informação importante para referencia o seu site o pagina em questão, descrição, autor do site, a data que foi criada etc.  
link – permiti ligar ao seu site com arquivos de externos como style css.   
script – permiti incorporar dentro do seu arquivo html ou partir de arquivo externo script para ser executado junto a sua página.  
body – é onde introduzimos todo tags html que serão exibida no seu navegador  
a – permitir navegar em outras parte do mesmo site, navegar em outras paginas do site como em sites externo.  
div – tag genérica em bloco para qualquer propósito em que não nos permiti utilizar as tags definidas por padrão, permiti criar elementos visuais mais composto, como cartão pessoal, navegação, criar um artigo entre outras coisas.  
span – tag genérica inline para qualquer propósito em que não nos permiti utilizar as tags definidas por padrão.  
form – defini formulário para captura de dados de usuário.  
input – tags para entrada de dados pelo sistema.  
button – botões para click.  
p – é definida para criar parágrafos  
br – é definida para quebras de linhas em parágrafos e em geral.  
strong – é definida para negrita o texto.  
ul – é definida para criar uma lista não ordenada.  
ol – é definida para criar uma lista ordenada.  
li – é definida para inserir item na lista criada com ul e ol.  
h1, h2, h3… h6 – definem títulos da pagina ou parágrafos.  
img – definido para usar imagens no site.  
vídeo – definido para usar vídeo no site  
áudio – definido para usar áudio para site  
object – integra object de midias no site.  
canvas – definido para implementar uma área para desenhar formulas geométricas, como linhas, caminhos, rectângulos, arcos e por ultimo, desenvolvimento de jogos ou animações 2D com javascript.   
svg – escalável vectorial gráfico definido para implementar gráficos escaláveis, que não perdem a sua qualidade quando são escaladas em paginas de diferentes tamanhos de ecrãs.  
mark – definida para marcar algum texo  
sup -   
sub  
section  
nav  
header  
article  
footer  
aside  
hr

Nesta lista de tags temos tags que possuem o seu par de fechamento e outras são de auto-fechamento, não possuem corpo para adicionar conteúdo dentro delas.

<html lang=”pt-pt”></html>

<head></head>

<body></body>

<a href=”#”>meu link</a>

<p>algum paragrafo</p>

<div>qualquer conteúdo</div>

<span>qualquer conteúdo</span>

<img src=”minha-image.jpg”>

<br>

<input type=”text” />