

Linguagens de Marcação e Scripts

Prof. Aníbal Cavalcante de Oliveira

UFC - QXD0164 - 2019.2

Agenda - Aula 1

Apresentação.

- Ementa.
- Objetivos.
- Bibliografia.
- Notas e Avaliações.

Apresentação

Aníbal Cavalcante de Oliveira - hanibal.ce80@gmail.com

- Graduação em Ciência da Computação (2009)
- Mestrado em Ciência da Computação (2015)

Apresentação

Histórico Profissional

BISA Tecnologia (2004 -2006) - Suporte - <http://www.bisaweb.com.br/>

CEF (2006 - 2008) - Estagiário.

BB (2008 - 2009) - Estagiário.

ND Eng. E Software - (2009 - 2013) - AS - <http://www.nd.com.br/>

Projeto LE@D DELL - (2012 - 2015) - AS - <http://projetolead.com.br/>

NUTEDS - (2013 - 2015) - AS - <http://www.nuteds.ufc.br>

Apresentação (Alunos)

Instruções de apresentação:

1. Diga o seu nome;
2. Responda: Qual curso, semestre e disciplinas está cursando?

Ementa

Entender o que são linguagens de marcação e como elas podem ser usadas para estruturar e transmitir informações. Entender como usar scripts para criar interfaces dinâmicas. Criação de interfaces utilizando linguagens de marcação (como HTML e HTML5), scripts (como javascripts e actionscript) e estilos como CSS, XML e JSON.

Objetivos

1 - Objetivos Gerais:

- Entender como usar scripts e linguagens de marcação para construir interfaces dinâmicas.

2- Objetivos específicos:

- Conhecer e aplicar conceitos de HTML e CSS
- Conhecer e aplicar conceitos de HTML5
- Conhecer e aplicar conceitos de javascript
- Conhecer e aplicar conceitos de actionscript
- Conhecer e aplicar conceitos de XML
- Conhecer e aplicar conceitos de JSON

Cronograma

1. A linguagem de marcação HTML 5.

- a. Sintaxe, principais elementos (tags) e atributos;

2. Estilização com a linguagem CSS3.

- a. Sintaxe, principais propriedades e seletores;

- b. Definição de Layouts e Responsividade (viewport, gridview, media queries, imagens...);

3. Definindo comportamentos dinâmicos com a linguagem JavaScript.

- a. Revisão de JavaScript e manipulação do DOM (Document Object Model);

4. Requisições Assíncronas em JavaScript (AJAX).

- a. O protocolo Http e a troca de informações com Serviços Web;

- b. JavaScript Object Notation (json);

Cronograma

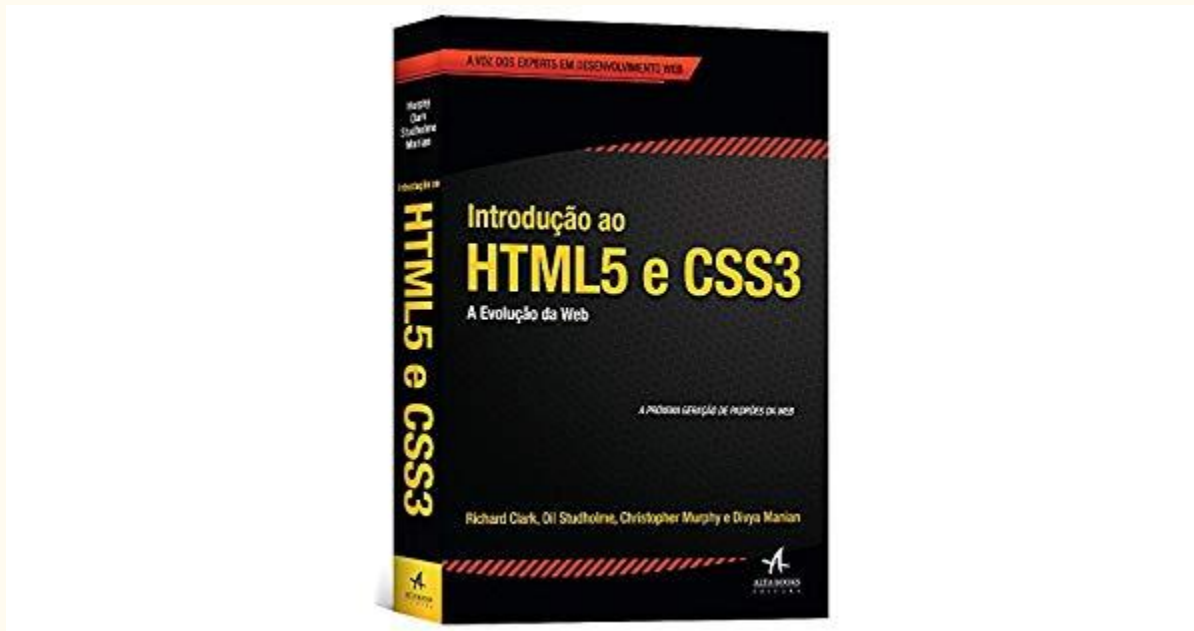
5. O Framework Bootstrap 4.

- a. Características, Recursos e Funções;

6. A biblioteca JQuery.

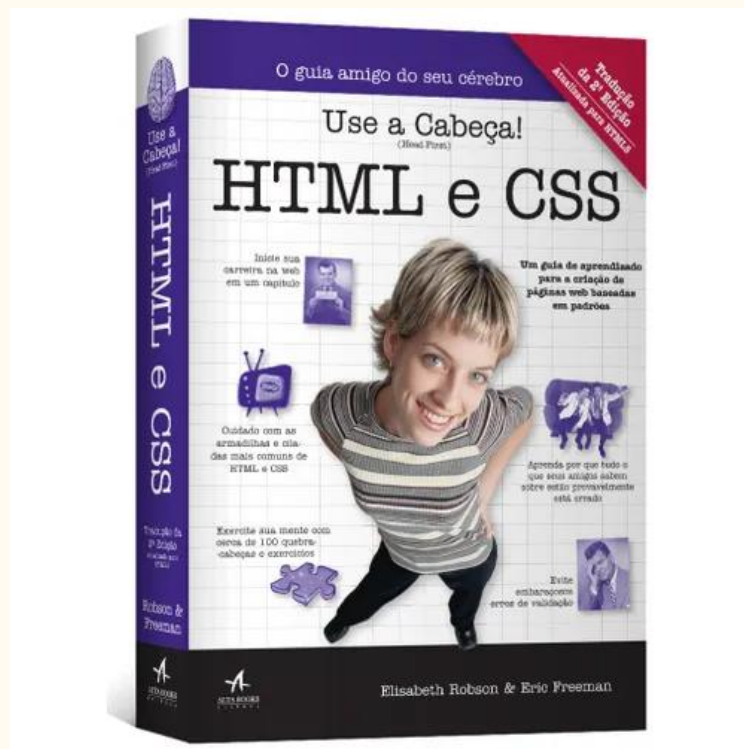
- a. Características, Recursos e Funções;

Bibliografia



CLARK, R.; MURPHY, C.; STUDHOLME, O.; MANIAN, D. Introdução ao HTML5 e CSS3. Alta Books. 1ª edição. 2014. ISBN: 9788576088561.

Bibliografia



FREEMAN, E.; FREEMAN, E. Use a Cabeça! HTML e CSS. Alta Books. 2ª edição. 2015. ISBN: 9788576088622.

Bibliografia



SMITH, B. Json Básico. Novatec. 1ª edição. 2015. ISBN: 9788575224366.

Bibliografia Online

1. <https://www.w3schools.com/>
2. <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript>

Ferramentas

Um editor de textos simples como:

1. Visual Studio Code, Notepad, TextEdit, Sublime, Gedit, Vim...

Uma "IDE" Online como o JSFiddle.

1. <https://jsfiddle.net/>

Avaliação

NP1 – (17/09)

- Avaliação Prática sobre HTML e CSS. (60%)
- Entrega dos trabalhos práticos. (40%)

NP2 – (19/11)

- Avaliação Prática sobre JavaScript, HTML e CSS. (60%)
- Entrega dos trabalhos práticos. (40%)

Recuperação – (03/12) e AF – (09/12)

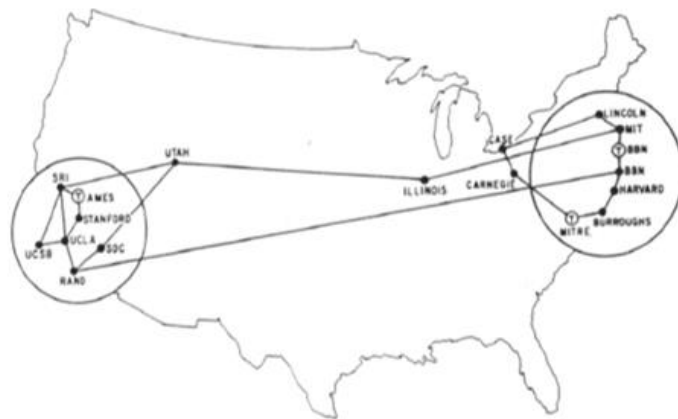
- Avaliação Prática sobre todo o conteúdo visto no semestre.

Dúvidas

1. Procurar o professor e-mail: hanibal.ce80@gmail.com
2. Sala 4 NPI ou Sala no 2o andar do bloco 4

Histórico

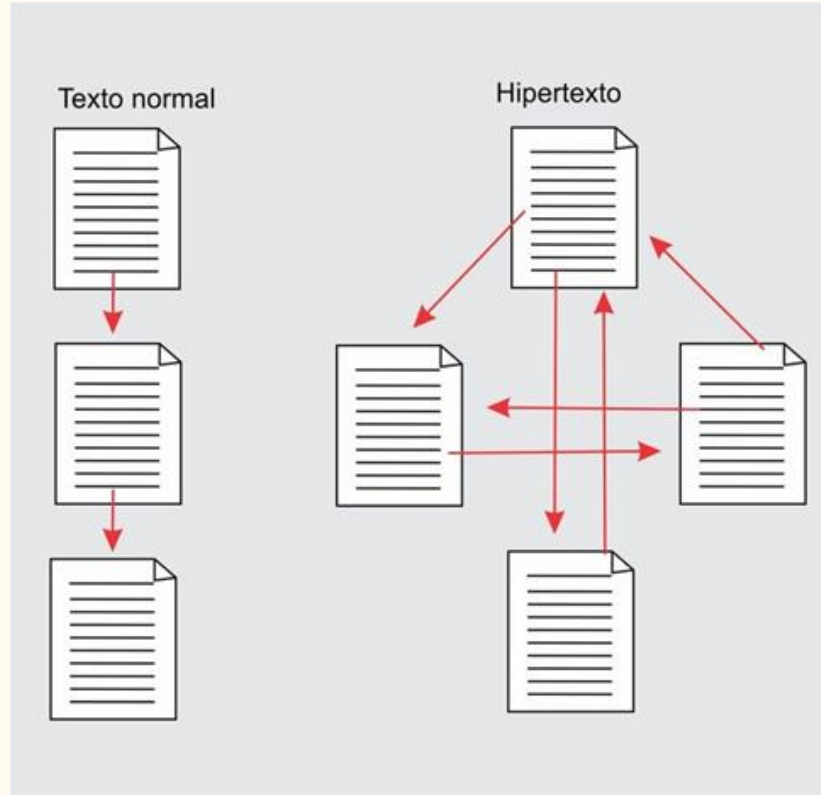
- ❑ No final de 60's surge a ARPANet com propósito militar.
- ❑ Em 1982 o TCP/IP é adotado e permite a interoperabilidade entre várias redes.
- ❑ Acesso cresce principalmente entre acadêmicos.
- ❑ Modems: o digital sobre o analógico permite crescimento rápido
- ❑ Entretanto o conteúdo continuava sendo basicamente textos acadêmicos em ASCII.



MAP 4 September 1971

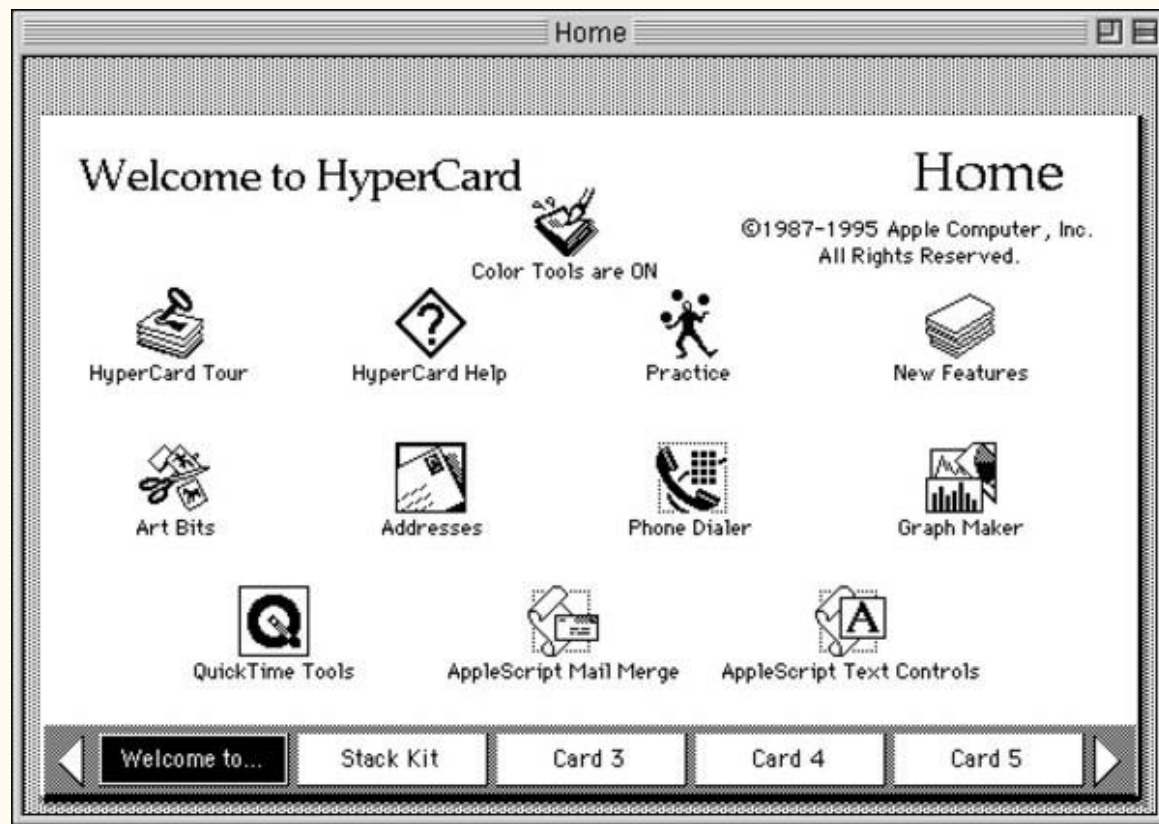
Surge o conceito de documentos de Hipertexto.

1. Textos que se conectam através de hiperlinks. (Antes da web)



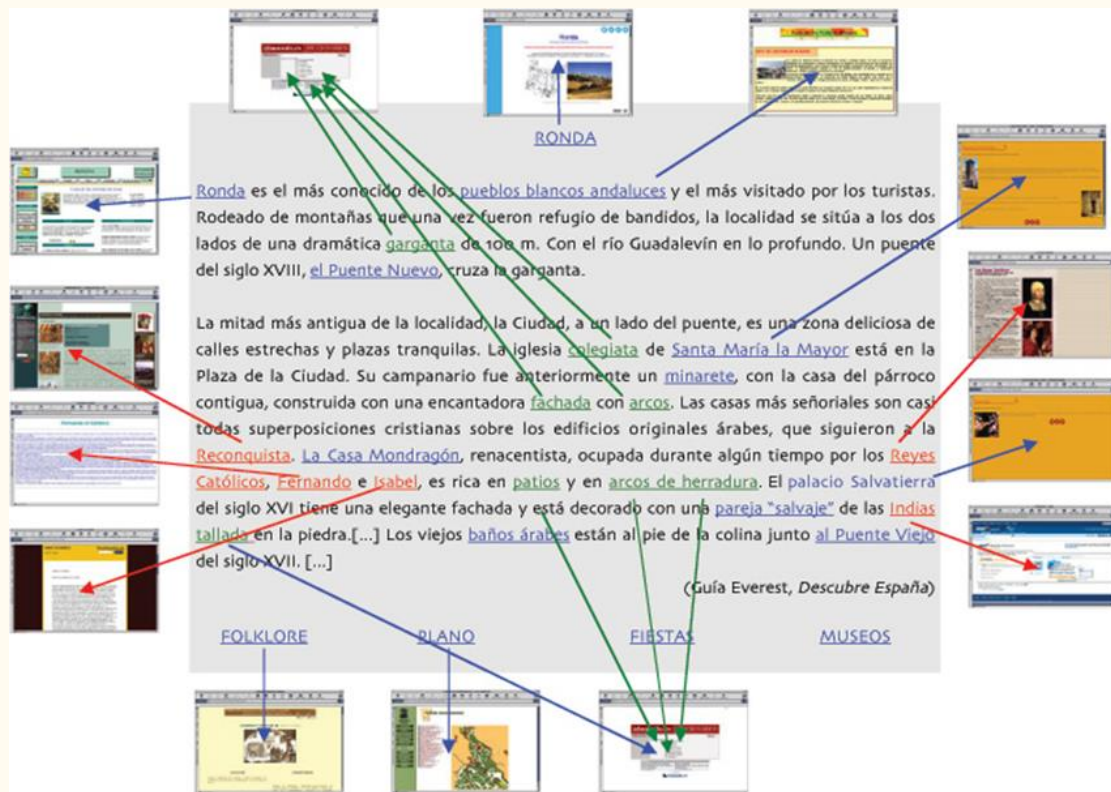
Exemplo de Hipertextos pré-internet.

Software chamado de HyperCard para Apple Macintosh em 1987.



Hipertexto - Definição

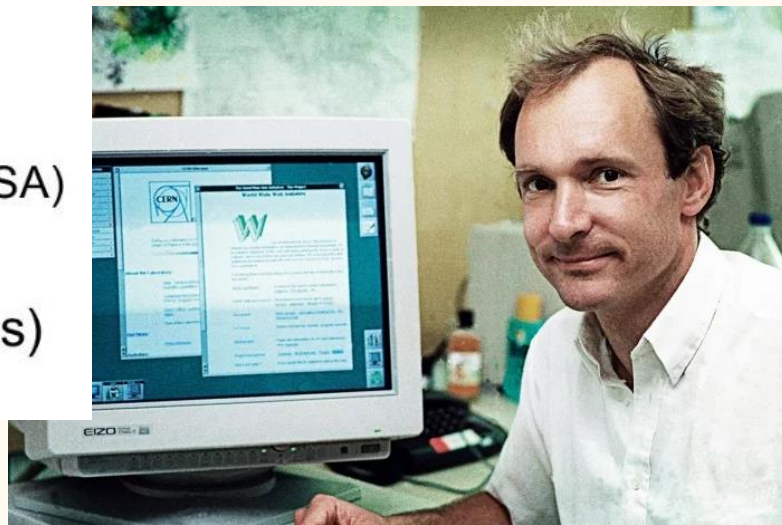
Hipertexto é o texto exibido dispositivos eletrônicos com referências (hiperlinks) a outro texto que o leitor possa acessar imediatamente.



Primeira comunicação cliente-servidor e o surgimento da WWW.

Linguagem HTML

- ✓ HTML – Hyper Text Markup Language
- ✓ Desenvolvida por Tim Berners-Lee
 - ✓ Durante década de 90
 - ✓ Conhecida através do browser Mosaic(NCSA)
- ✓ Linguagem entendida mundialmente
- ✓ Interpretada por browser's (navegadores)



Criação do primeiro browser e servidor (chamava-se httpd) que se comunicavam através de um Protocolo de Transferência de Hipertexto, chamado de HTTP. (CERN - 1991)

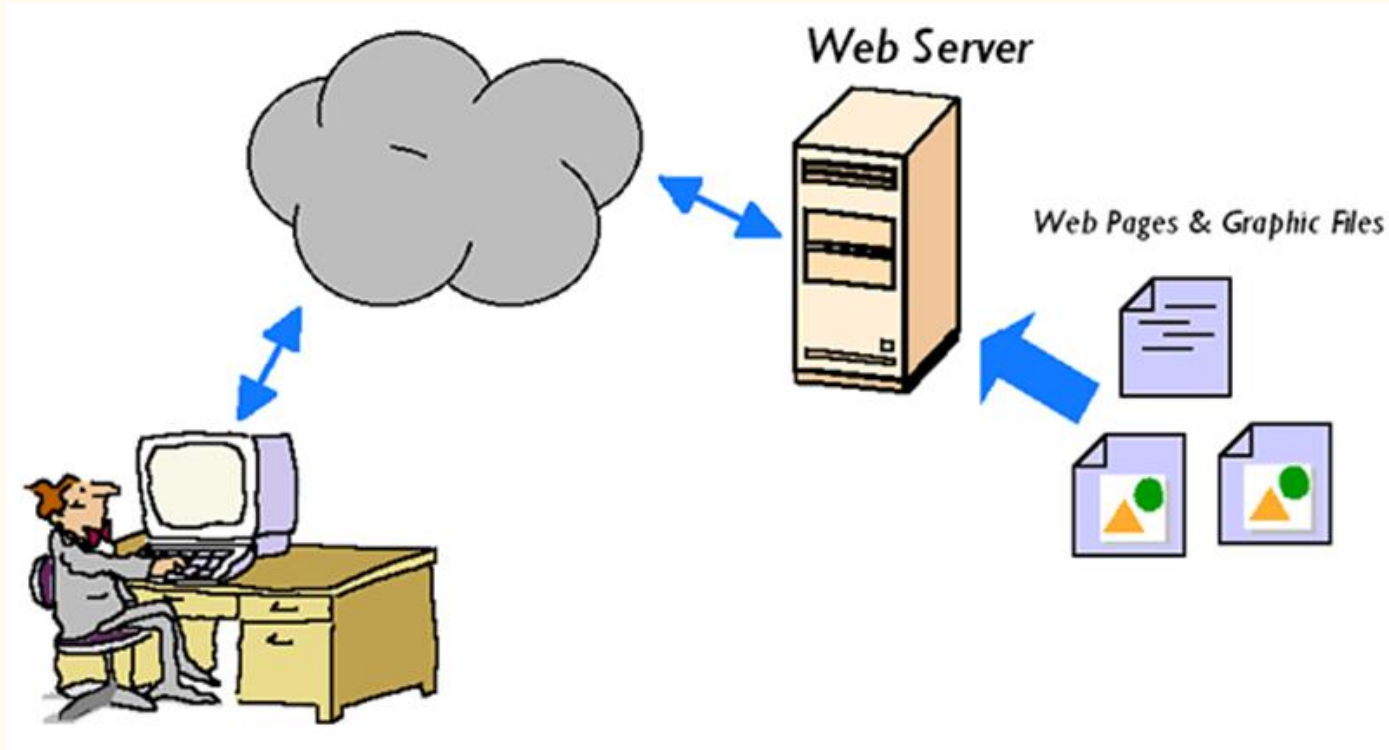
Organização Europeia
para a Pesquisa Nuclear
Organisation Européenne
pour la Recherche Nucléaire



Logotipo do CERN.

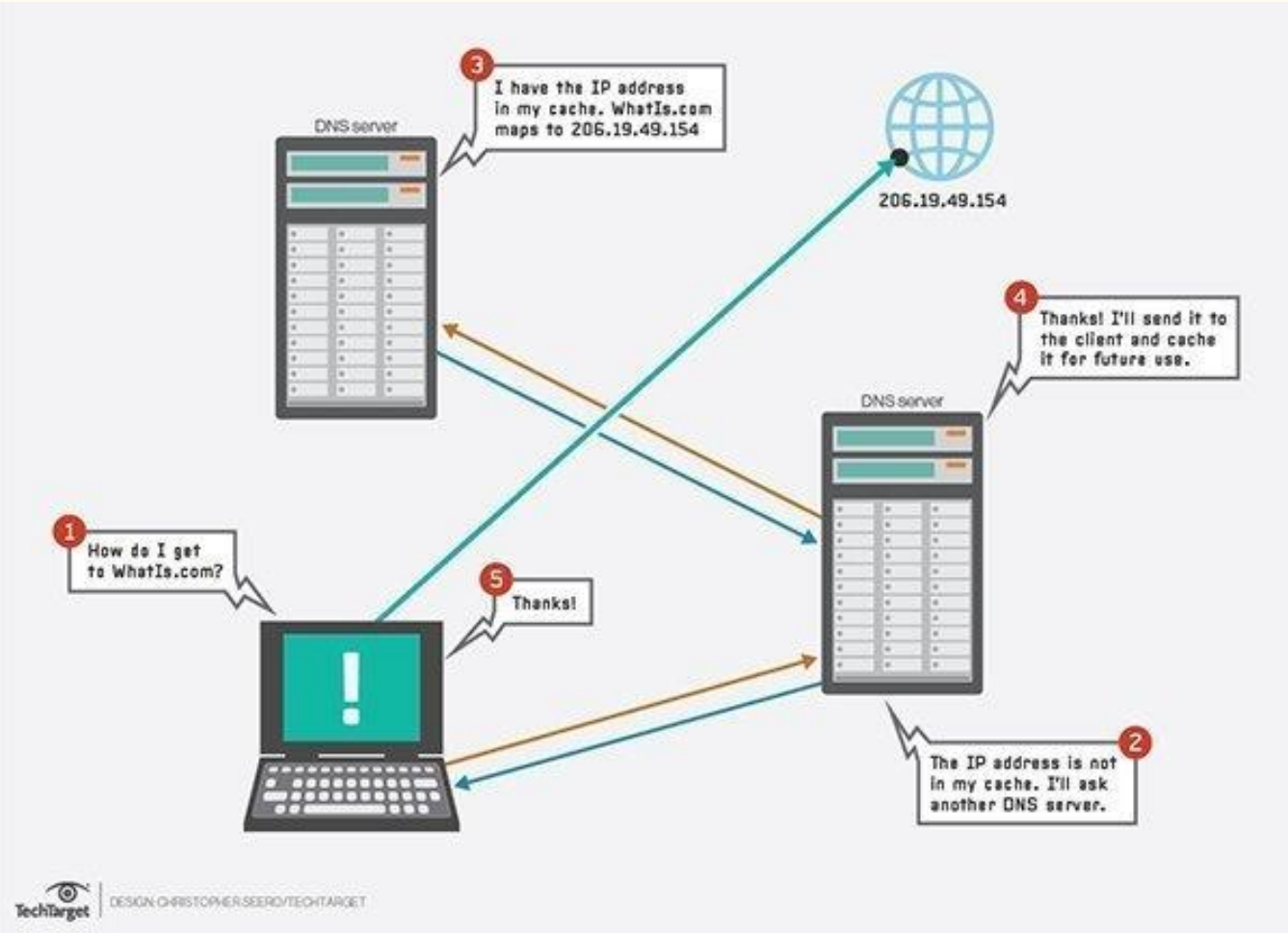
Primeiro endereço web:(info.cern.ch)

Protocolo HTTP para transferências de arquivos de em HTML.

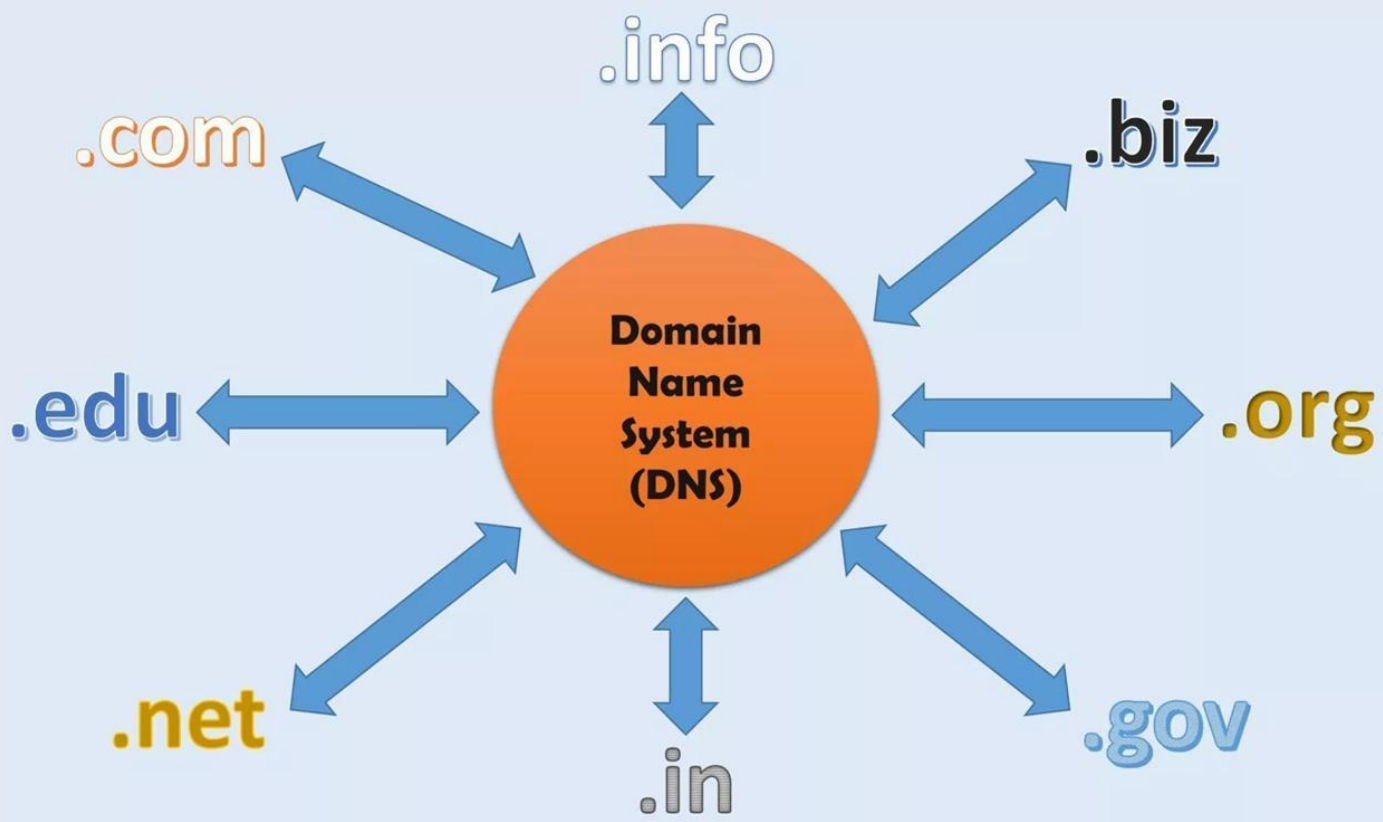


Como os computadores conseguem descobrir o endereço ip do servidor na internet, através de sua url? Por exemplo: `pt.wikipedia.org`

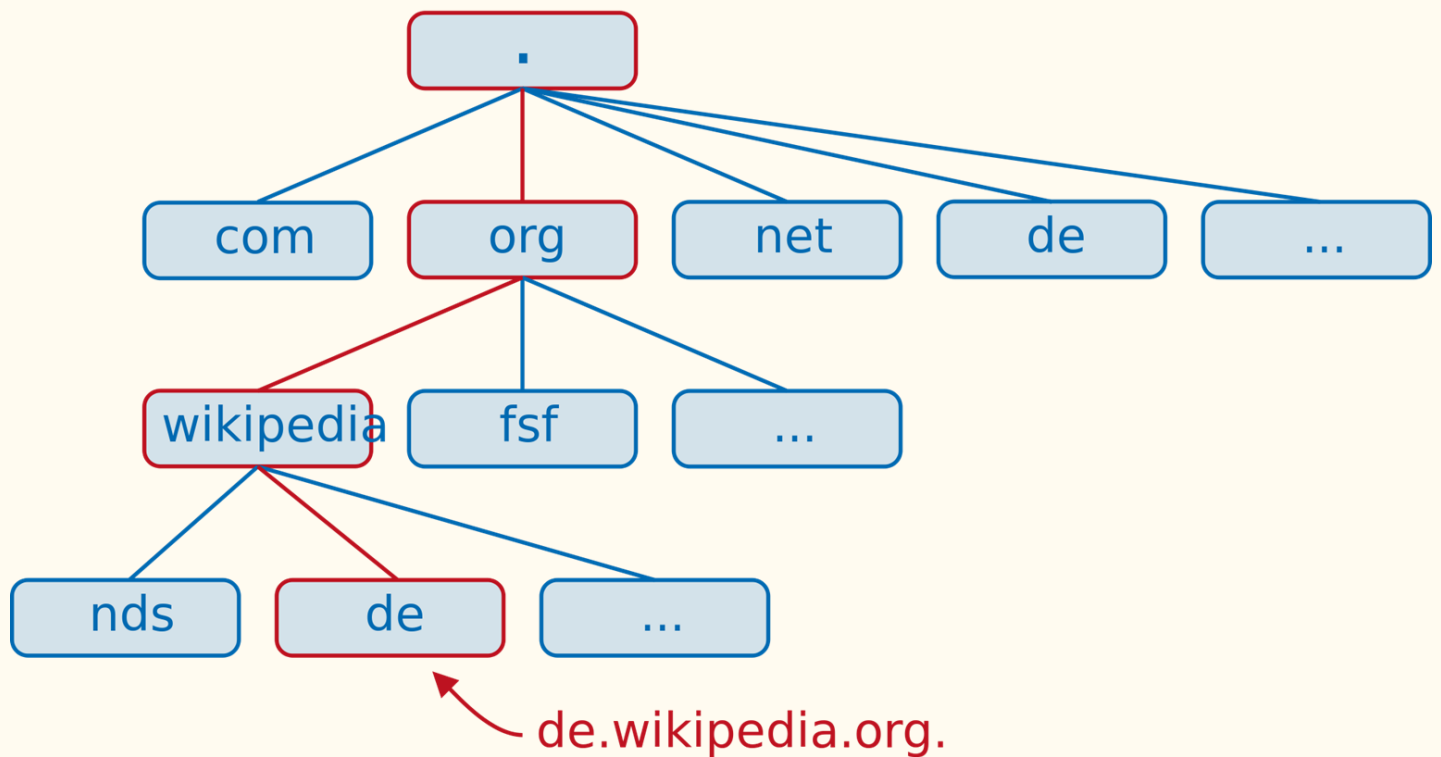
Servidores DNS (Sistema de Nomes de Domínio)



Servidores DNS (Sistema de Nomes de Domínio Raiz)



Servidores DNS (Sistema de Nomes de Domínio)



Servidores DNS (Sistema de Nomes de Domínio)

