

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

CAMPOS, ESTER DE ARRUDA
CAVALCANTI, MARCUS VINICIUS

TEMA: FOTOS

PROJETO DESENVOLVIMENTO PARA WEB II

GUARAPUAVA

2016

**CAMPOS, ESTER DE ARRUDA
CAVALCANTI, MARCUS VINICIUS**

TEMA: FOTOS

Projeto apresentado ao professor Dr. Roni Fabio Banaszewski como requisito parcial para composição de nota semestral de sua respectivas disciplina – Desenvolvimento para Web II.

GUARAPUAVA

2016

LISTA DE FIGURAS

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
1.1	JUSTIFICATIVA	5
1.2	OBJETIVO	5
1.3	ESTRUTURA DO PROJETO	5
1.4	METODOLOGIA UTILIZADA	5
2	EXIGÊNCIAS GERAIS	6
2.1	CONTEÚDO	6
2.2	HTML5 E CSS	6
2.3	FRAMEWORK	6
2.4	LAYOUT	6
3	EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS	7
3.1	QUALIDADE DO CÓDIGO	7
3.1.1	Style Guide	7
3.1.2	Lint	7
3.1.3	Strict mode	8
3.2	CAIXAS DE DIÁLOGO	8
3.2.1	prompt	8
3.2.2	alert	8
3.2.3	confirm	8
3.3	FUNÇÕES	8
3.3.1	Função anônima com argumento	8
3.3.2	Função anônima sem argumento	8
3.3.3	Função anônima auto-executável	8
3.3.4	Função com nome	8
3.3.5	Função aninhada/interna	8
3.3.6	Passagem de uma função como parâmetro	8
3.4	EVENTOS	8
3.4.1	Evento de carregamento do documento	8
3.4.2	Evento de movimento do mouse	8
3.4.3	Evento de teclado	8
3.4.4	Eventos de formulário	8
3.4.5	objeto event	8
3.4.6	Propagação de eventos no modelo bolha	9
3.5	ACESSO AOS ELEMENTOS DOM DO HTML	9
3.5.1	Via acesso direto	9
3.5.2	Via getElementByID()	9
3.5.3	Via getElementsByName()	9
3.5.4	Via getElementsByTagName()	9
3.5.5	Via seletores CSS	9
3.6	TRATADORES DE EVENTO	9
3.6.1	Evento inline	9

3.6.2	Modo tradicional	9
3.6.3	addEventListener	9
3.6.4	Operador this	9
3.6.5	•	10
3.7	FORMULÁRIO	10
3.7.1	Validação	10
3.7.2	Propriedade Value	10
3.7.3	innerHTML	10
3.7.4	checkbox, radio ou select	10
3.7.5	Acesso via hierarquia	10
3.8	OBJETOS NATIVOS	10
3.8.1	Manipulação de array	10
3.8.2	Manipulação de string	10
3.9	OBJETOS	11
3.9.1	Criar objeto	11
3.9.2	Herança	11
3.10	JQUERY	11
3.10.1	Seletores CSS	11
3.10.2	Seletores hierarquicos	11
3.10.3	Efeitos fade ou slide	11
3.10.4	Tratador de algum evento	11
3.10.5	Manipulação CSS	11
3.10.6	Manipulação do conteúdo	11
3.11	WEB STORAGE	12
3.11.1	LocalStorage e SessionStorage	12
3.11.2	Leitura e escrita de dados simples	12
3.11.3	Leitura e escrita de JSON	12
4	CÓDIGO	13
4.1	ABORDAGEM	13
	Bibliography	14
	REFERÊNCIAS	14

1 INTRODUÇÃO

1.1 JUSTIFICATIVA

1.2 OBJETIVO

O presente projeto tem por objetivo apresentar

1.3 ESTRUTURA DO PROJETO

O Capítulo 1 – Introdução, irá definir o que vem a ser o projeto e quais os objetivos a serem analisados. No Capítulo 2, estaremos apresentando as exigências Gerais definidas como requisito para elaboração do projeto. O Capítulo 3, apresentará respostas para as exigências específicas e seus devidos tópicos. Por fim, no Capítulo 4 apresentaremos alguns trechos de código.

Toda formatação para este texto incluindo a formatação para apresentação dos códigos elaborados foram feitos utilizando a linguagem *LaTeX*.

1.4 METODOLOGIA UTILIZADA

Utilizaremos o método de pesquisa aplicada cuja meta é contribuir para fins práticos buscando solução para problema concreto.

2 EXIGÊNCIAS GERAIS

2.1 CONTEÚDO

2.2 HTML5 E CSS

2.3 FRAMEWORK

2.4 LAYOUT

3 EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS

O sistema deve ser implementado contendo as funcionalidades referentes aos tópicos apresentados abaixo. Cada tópico será avaliado separadamente. Para o aluno obter nota máxima em cada tópico, ele precisa utilizar todas as estruturas listadas nos respectivos sub-tópicos. Também serão consideradas as boas práticas de programação em JavaScript, uso adequado de notações e conceitos aprendidos, organização do código e criatividade.

3.1 QUALIDADE DO CÓDIGO

3.1.1 STYLE GUIDE

Objetivo: apresentar o uso de apenas 10 regras do style escolhido.

3.1.2 LINT

Objetivo: mostrar a correção de apenas 5 problemas informados pelo lint.

3.1.3 STRICT MODE

3.2 CAIXAS DE DIÁLOGO

3.2.1 PROMPT

3.2.2 ALERT

3.2.3 CONFIRM

3.3 FUNÇÕES

3.3.1 FUNÇÃO ANÔNIMA COM ARGUMENTO

3.3.2 FUNÇÃO ANÔNIMA SEM ARGUMENTO

3.3.3 FUNÇÃO ANÔNIMA AUTO-EXECUTÁVEL

3.3.4 FUNÇÃO COM NOME

3.3.5 FUNÇÃO ANINHADA/INTERNA

3.3.6 PASSAGEM DE UMA FUNÇÃO COMO PARÂMETRO

3.4 EVENTOS

3.4.1 EVENTO DE CARREGAMENTO DO DOCUMENTO

3.4.2 EVENTO DE MOVIMENTO DO MOUSE

3.4.3 EVENTO DE TECLADO

Objetivo: - usar `charCode` ou `KeyCode`.

3.4.4 EVENTOS DE FORMULÁRIO

Objetivo: `onfocus` e `onblur`.

3.4.5 OBJETO EVENT

Objetivo: Imprimir alguma propriedade do objeto event recebido como parâmetro

3.4.6 PROPAGAÇÃO DE EVENTOS NO MODELO BOLHA

3.5 ACESSO AOS ELEMENTOS DOM DO HTML

3.5.1 VIA ACESSO DIRETO

Pelo id do elemento HTML

3.5.2 VIA GETELEMENTBYID()

3.5.3 VIA GETELEMENTSBYNAME()

3.5.4 VIA GETELEMENTSBYTAGNAME()

3.5.5 VIA SELETORES CSS

Usados na função `querySelector()` ou `jQuery`

3.6 TRATADORES DE EVENTO

3.6.1 EVENTO INLINE

Objetivo: especificar o tratador de evento inline

3.6.2 MODO TRADICIONAL

Objetivo: especificar o tratador de evento no carregamento da página HTML no modo tradicional.

3.6.3 ADDEVENTLISTENER

Objetivo: especificar o tratador de evento no carregamento da página HTML com a função `addEventListener`.

3.6.4 OPERADOR THIS

Objetivo: usar o operador `this` em funções tratadoras de eventos.

3.6.5 •

3.7 FORMULÁRIO

3.7.1 VALIDAÇÃO

Validação de formulário com onsubmit usando os métodos tradicionais

3.7.2 PROPRIEDADE VALUE

Ler e escrever em elementos input com a propriedade value

3.7.3 INNERHTML

Alterar o conteúdo de elementos div ou p com a propriedade innerHTML

3.7.4 CHECKBOX, RADIO OU SELECT

Manipulação de elemento de listagem, como checkbox, radio ou select

3.7.5 ACESSO VIA HIERARQUIA

Acesso aos elementos de um formulário via hierarquia (caminho) de objetos, ou seja, array forms e elements

3.8 OBJETOS NATIVOS

3.8.1 MANIPULAÇÃO DE ARRAY

Usar métodos para manipulação de array

3.8.2 MANIPULAÇÃO DE STRING

Usar métodos para manipulação de string

3.9 OBJETOS

3.9.1 CRIAR OBJETO

Criar objeto usando função construtora ou notação literal

3.9.2 HERANÇA

Usar herança prototipal

3.10 JQUERY

3.10.1 SELETORES CSS

Uso de seletores CSS - id, classe e tag

3.10.2 SELETORES HIERARQUICOS

Uso de seletores hierarquicos - ancestral/descendente, pai/filho, anterior/proximo

3.10.3 EFEITOS FADE OU SLIDE

3.10.4 TRATADOR DE ALGUM EVENTO

Especificar o tratador de algum evento via jQuery

3.10.5 MANIPULAÇÃO CSS

Manipulação do CSS via função css() e addClass()/removeClass()

3.10.6 MANIPULAÇÃO DO CONTEÚDO

Manipulação do conteúdo de um input e div usando jQuery

3.11 WEB STORAGE

3.11.1 LOCALSTORAGE E SESSIONSTORAGE

3.11.2 LEITURA E ESCRITA DE DADOS SIMPLES

3.11.3 LEITURA E ESCRITA DE JSON

4 CÓDIGO

4.1 ABORDAGEM

REFERÊNCIAS

,
2016.

