

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

Figura 5	–	321x480	9
Figura 6	–	1024x768	9

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
2.4.0.1	HTML e CSS	7
2.4.0.2	Teste Webdevelopers	8
3	EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS	10
3.1	QUALIDADE DO CÓDIGO	10
3.1.1	Style Guide	10
3.1.2	Lint	10
3.1.3	Strict mode	11
3.2	CAIXAS DE DIÁLOGO	11
3.2.1	prompt	11
3.2.2	alert	11
3.2.3	confirm	11
3.3	FUNÇÕES	11
3.3.1	Função anônima com argumento	11
3.3.2	Função anônima sem argumento	11
3.3.3	Função anônima auto-executável	11
3.3.4	Função com nome	11
3.3.5	Função aninhada/interna	11
3.3.6	Passagem de uma função como parâmetro	11
3.4	EVENTOS	11
3.4.1	Evento de carregamento do documento	11
3.4.2	Evento de movimento do mouse	11
3.4.3	Evento de teclado	11
3.4.4	Eventos de formulário	11
3.4.5	objeto event	11
3.4.6	Propagação de eventos no modelo bolha	12
3.5	ACESSO AOS ELEMENTOS DOM DO HTML	12
3.5.1	Via acesso direto	12
3.5.2	Via getElementByID()	12
3.5.3	Via getElementsByName()	12
3.5.4	Via getElementsByTagName()	12
3.5.5	Via seletores CSS	12

3.6	TRATADORES DE EVENTO	12
3.6.1	Evento inline	12
3.6.2	Modo tradicional	12
3.6.3	addEventListener	12
3.6.4	Operador this	12
3.6.5	•	13
3.7	FORMULÁRIO	13
3.7.1	Validação	13
3.7.2	Propriedade Value	13
3.7.3	innerHTML	13
3.7.4	checkbox, radio ou select	13
3.7.5	Acesso via hierarquia	13
3.8	OBJETOS NATIVOS	13
3.8.1	Manipulação de array	13
3.8.2	Manipulação de string	13
3.9	OBJETOS	14
3.9.1	Criar objeto	14
3.9.2	Herança	14
3.10	JQUERY	14
3.10.1	Seletores CSS	14
3.10.2	Seletores hierarquicos	14
3.10.3	Efeitos fade ou slide	14
3.10.4	Tratador de algum evento	14
3.10.5	Manipulação CSS	14
3.10.6	Manipulação do conteúdo	14
3.11	WEB STORAGE	15
3.11.1	LocalStorage e SessionStorage	15
3.11.2	Leitura e escrita de dados simples	15
3.11.3	Leitura e escrita de JSON	15
4	CÓDIGO	16
4.1	ABORDAGEM	16
	Bibliography	17
	REFERÊNCIAS	17

1 INTRODUÇÃO

1.1 JUSTIFICATIVA

1.2 OBJETIVO

O presente projeto tem por objetivo apresentar o site que foi desenvolvido abrangendo os conteúdos da disciplina de Desenvolvimento para Web II. Parametrizamos a elaboração deste site nos pre-requisitos listados pelo docente da disciplina, conforme está definida na está definido no sumário deste.

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

O conteúdo do site é de autoria pessoal. Todas as fotos são do portfólio da fotografa a mesma disponibiliza e cede os direitos de utilização de imagens para este projeto, com citação.

2.2 HTML5 E CSS

Neste projeto foram utilizados *HTML5* e *CSS* um dos exemplos para utilização da *CSS* podem ser conferidos no item *Layout*

2.3 FRAMEWORK

Foi utilizado o framework Bootstrap seguindo uma das recomendações.

2.4 LAYOUT

Conforme indicado pelo docente uma das páginas do projeto precisa ser totalmente responsiva. Desta forma apresentamos a página *index.html*.

Não utilizamos *templates* prontos. Nesta página fazemos utilização de *CSS*.

```
1 <link href="assets/libs/bootstrap/css/bootstrap.css" rel="stylesheet">
2 <link href="assets/resources/css/principal.css" rel="stylesheet">
3 <link href="assets/resources/css/home.css" rel="stylesheet">
```

Esta tela é o primeiro contato que um cliente que esteja visitando a página terá. Por este motivo pensamos em mostrar algumas imagens para que o visitante tenha a sensação de que está no lugar certo.

Desta forma deixamos na página inicial apenas um *slider* onde são apresentadas cinco (5) fotos. Este *slider* foi montado para apresentar uma transição de fotos de maneira simples.

O intervalo entre uma foto e outra é feito de modo que apareça um efeito de opacidade.

O efeito de opacidade e transição foi conseguido utilizando *CSS transitions* seguindo algumas ideias de Rich Bradshaw em seu site (??).

2.4.0.1 HTML E CSS

Criamos um arquivo chamado *home.css* onde estão as configurações *crossfade* do *css*. São estas configurações as responsáveis pelos efeitos de transição/animação das 5 imagens. Este efeito se dá por 30s.

Também foi criado um arquivo chamado *principal.css* neste, estão as configurações para o menu *menuToggle* que utilizamos nesta página e que também utilizaremos nas demais páginas deste projeto.

Abaixo um trecho do arquivo *index.html* onde na tag `< nav >` adicionamos a classe *menu* e suas configurações são definidas no arquivo *principal.css*.

```

1 <nav class="menu" id="theMenu">
2   <div class="menu-wrap">
3     <h1 class="logo"><a href="index.html#home">StudioE</a></h1>
4     <i class="fa fa-arrow-right menu-close"></i>
5     <a href="index.html"><span>HOME</span></a>
6     <a href="galeria.html"><span>AUTORAIS</span></a>
7     <a href="cliente.html"><span>CLIENTES</span></a>
8     <a href="contato.html"><span>ORCAMENTOS</span></a>
9     <a href="contato.html"><span>CONTATO</span></a>
10    <a href="about.html">INFORMACOES</a>
11    <a href="https://www.facebook.com/estercamposfotografia"><i class="
      fa fa-facebook"></i></a>
12    <a href="#"><i class="fa fa-twitter"></i></a>
13    <a href="#"><i class="fa fa-envelope"></i></a>
14  </div>
15  <!-- Menu button -->
16  <div id="menuToggle"><i class="fa fa-bars navicon img-responsive"></i>
      </div>
17 </nav>

```

Para o ícone do menu, foi configurado no *css* as seguintes linhas:

```

1 #menuToggle {
2   position: absolute;
3   top: 3px;
4   left: 0;

```



```

5     right: 10;
6     z-index: 11;
7     opacity: 1;
8     text-align: center;
9     font-size: 30px;
10    color: #000;
11    width: 20px;
12    height: 20px;
13    line-height: 30px;
14    padding: -10px;
15    cursor: pointer;
16    -webkit-transition: all .1s ease-in-out;
17    transition: opacity 0.5s;
18    -moz-transition: all .1s ease-in-out;
19    -ms-transition: all .1s ease-in-out;
20    -o-transition: all .1s ease-in-out;
21    transition: all .1s ease-in-out;
22 }

```

Ao passar o *mouse* em cima do ícone mudamos a cor do ícone para cinza claro:

```

1  #menuToggle:hover {
2      color: #ccc;
3      -webkit-transition: all .1s ease-in-out;
4      -moz-transition: all .1s ease-in-out;
5      -ms-transition: all .1s ease-in-out;
6      -o-transition: all .1s ease-in-out;
7      transition: all .1s ease-in-out;
8  }

```

2.4.0.2 TESTE WEBDEVELOPERS

Utilizamos a extensão para navegador web *WebDevelopers* para testar a responsividade desta página. Este teste foi feito utilizando o navegador web *Mozilla Firefox for Linux Mint* versão 49.0.2 e *Web Developer* versão 1.2.11.

Web Developer é um plugin que "adiciona um menu e uma barra com várias ferramentas de desenvolvimento para web"

```

1  chrome://web-developer/content/generated/
    view-responsive-layouts.html#content

```

Abaixo listamos duas imagens que mostram um resultado do teste. Mais testes podem

ser realizados durante a apresentação deste projeto.



Figura 5: 321x480



Figura 6: 1024x768

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

Rich Bradshaw. Cross fading images, November de 2016.

Rich Bradshaw. Cross fading images, Nov. 2016,.

Timothy. Budd. Applets and web programming., Junho de 2016.