

## PROGRAMAÇÃO BACK END

### Planejamento Semanal 1

#### IDENTIFICAÇÃO DOCENTE

**Professor(a):** Eng. Ms. Helio Augusto de Lima Rangel

**Objetivos:** Introduzir e contextualizar o aluno no mundo da Internet, mostrando sua evolução, princípios de funcionamento, principais tecnologias e ferramentas disponíveis para desenvolvimento de projetos de software para WEB. Apresentar o projeto “case” que servirá de exemplo, seus requisitos e artefatos básicos.



*Cara(o) aluna(o), a modalidade de educação a distância exige um perfil diferenciado para seu aluno, pois ele deve ter disciplina e organização, bem como, boa leitura e escrita. O Planejamento Semanal é pensado nessas características. Procure se organizar dividindo o seu tempo buscando realizar as leituras, assistir as videoaulas e realizar as atividades dentro do prazo, visando um melhor aproveitamento da disciplina.*

**IMPORTANTE!** Em caso de dúvidas acione os professores tutores, o próprio professor da disciplina ou a coordenação, pois nós todos estamos a sua disposição para esclarecimentos de dúvidas.



#### ATIVIDADES

##### 1 Atividade: Assistir a Vídeo Aula 1 (O que é a Internet)

**Duração:** 02 horas

**Não é necessário envio de arquivo**

**Atividade:** Assistir ao primeiro vídeo pausadamente, mais de uma vez, procurando tomar nota dos pontos considerados mais importantes;

**Objetivo da Atividade:** Conhecer os princípios da Internet;

**Ação:** Fazer anotações para posterior aprofundamento e auxílio na resposta dos questionários. O aluno deverá preparar um resumo do que foi visto na vídeo aula.

##### 2 Atividade: Assistir a Vídeo sugerido

**Duração:** 02 horas

**Não é necessário envio de arquivo**

**Atividade:** Assistir ao vídeo sugerido no LINK;

**Objetivo da Atividade:** Reforçar os conceitos passados na Vídeo Aula 1;

**Ação:** Assistir o vídeo: <https://youtu.be/koVJrjNs7hE>

Fazer um resumo do que foi visto em aula e anotar detalhes que considerar pertinente para estudo;

##### 3 Atividade: Ler o artigo ARPANET

**Duração:** 04 horas

**Não é necessário envio de arquivo**

**Atividade:** Ler o artigo recomendado, fazendo anotações e um resumo do seu conteúdo;

**Objetivo da Atividade:** Se aprofundar nas origens da Internet.

**Ação:** Acessar o link: <https://www.trabalhosfeitos.com/categoria/arpamet-artigo/551978/0.html>

**4 Atividade: Assistir ao vídeo proposto****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** Ler o artigo recomendado, fazendo anotações e um resumo do seu conteúdo;**Objetivo da Atividade:** Aprender mais sobre *cookies* nos sistemas web.**Ação:** Acessar o link: <https://youtu.be/LXk2nx6hQyM>**5 Atividade: Assistir a Vídeo Aula 2 (Desenvolvimento Back End)****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** Assistir ao segundo vídeo pausadamente, mais de uma vez, procurando tomar nota dos pontos considerados mais importantes;**Objetivo da Atividade:** Entender o que se considera como programação **Back End**, qual o mínimo necessário para se iniciar como desenvolvedor e conhecer técnicas básicas de programação.**Ação:** Fazer anotações para posterior aprofundamento e auxílio na resposta dos questionários. O aluno deverá preparar um resumo do que foi visto na aula.**6 Atividade: Assistir o vídeo recomendado****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** Assistir o Vídeo sobre **Front End / Back End**, Response / Request;**Objetivo da Atividade:** Fixar e expandir os conhecimentos tratados na Vídeo Aula 02;**Ação:** Acessar o link: <https://youtu.be/EEeLI-M5YmI>**7 Atividade: Estudar artigo no link proposto****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** Estudar o material proposto;**Objetivo da Atividade:** Reforçar os conceitos apresentados na Vídeo Aula 02 (**Back End**)**Ação:** Acessar o Link: <https://harve.com.br/blog/desenvolvimento-web/o-que-e-backend-guia-completo>**8 Atividade: Assistir Vídeo proposto****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** Assistir ao vídeo sugerido no LINK;**Objetivo da Atividade:** Reforçar os conceitos apresentados na Vídeo Aula 02 (*Back End*)**Ação:** Acessar o link: <https://youtu.be/Qjk-cSW-jk4>

Fazer um resumo do que foi visto em aula e anotar detalhes que considerar pertinente para estudo;

**9 Atividade: Assistir a Vídeo Aula 03 (O Projeto do Sistema)****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo**

**Atividade:** Assistir ao terceiro vídeo pausadamente, mais de uma vez, procurando tomar nota dos pontos considerados mais importantes.

**Objetivo da Atividade:** Apresentar o escopo do projeto case **Livro Caxa**.

**Ação:** Fazer anotações para posterior aprofundamento e auxílio nas respostas aos questionários. O aluno deverá preparar um resumo do que foi visto no vídeo aula. Como faremos um projeto passo a passo, é importante que o aluno acompanhe o projeto até o final da Vídeo Aula.

**10 Atividade: Ler o material/artigo proposto****Duração:** 01 hora**Não é necessário envio de arquivo**

**Atividade:** Estudar o material proposto

**Objetivo da Atividade:** Reforçar os conceitos apresentados na Vídeo Aula 03

**Ação:** Acessar o link: <https://www.devmedia.com.br/introducao-a-engenharia-de-requisitos/29454>

**11 Atividade: Estudar e relembrar conceitos básicos de modelagem****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo**

**Atividade:** Entender como se relacionam as classes identidade do projeto, analisando como as tabelas estão ligadas, suas chaves primárias e estrangeiras;

**Objetivo da Atividade:** Entender a modelagem básica adotada no projeto.

**Ação:** Acessar o link: <https://youtu.be/hGstS10kCPM>

**12 Atividade: Pesquisar sobre Bancos NOSQL****Duração:** 02 horas**Não é necessário envio de arquivo**

**Atividade:** Pesquisar na Internet

**Objetivo da Atividade:** Desenvolver e aprimorar a habilidade de pesquisa na área de interesse.

**Ação:** Fazer uma pesquisa sobre Projeto Orientado a Objetos utilizando UML, dando foco aos artefatos de diagrama de caso de uso e Documento Visão

**13 Atividade: Assistir ao vídeo proposto****Duração:** 01 hora**Não é necessário envio de arquivo**

**Atividade: Reflexão:** O que é um Desenvolvedor *Front End*, *Back End* e *Full Stack*?

**Objetivo da Atividade:** Assistir ao vídeo.

**Ação:** A: <https://youtu.be/R757L1L7A80>

**14 Atividade: Teste 1: Resolver**

**Duração: 02 horas**

**Encerramento disponível na atividade**

**Atividade:** Resolver o teste

**Objetivo da Atividade:** Fixar os conceitos desenvolvidos no conteúdo teórico.

**Ação:** Resolver o teste e ao terminar enviar o resultado;