



Ministério da Educação

Universidade Federal da Fronteira Sul

## Plano de Ensino

### 1 Identificação

Curso: Ciência da Computação (Turno Noturno)

Componente Curricular: GEX099 - Programação II

Turma: 13279

Fase: 4<sup>a</sup>

Ano/Semestre: 2016/1

Número de Créditos: 4

Carga Horária - hora aula: 72

Carga Horária - hora relógio: 60

Professora: Márcia Boell

Horário das aulas: Segundas-feiras (21h 00 - 22h40) e terças-feiras (19h10 - 21h00)

### 2 Objetivo do Curso

O curso tem por objetivo a formação integral de novos cientistas e profissionais da computação, os quais deverão possuir conhecimentos técnicos e científicos e serem capazes de aplicar estes conhecimentos, de forma inovadora e transformadora, nas diferentes áreas de conhecimento da Computação. Adicionalmente, os egressos do curso deverão ser capazes de adaptar-se às constantes mudanças tecnológicas e sociais, e ter uma formação ao mesmo tempo cidadã, interdisciplinar e profissional.

### 3 Ementa

Conceitos de aplicações para a Web. Linguagem de marcação HTML. Folhas de estilos CSS. Linguagens client-side e server-side. Desenvolvimento de aplicações para a Web.

### 4 Objetivos

#### 4.1 Geral

Compreender as técnicas de programação para a web.

#### 4.2 Específicos

Conhecer e aplicar as principais técnicas e ferramentas utilizadas no desenvolvimento de sistemas para a web. Desenvolver programas em linguagens para aplicações Web. Conhecer e utilizar a arquitetura cliente-servidor em sistemas Web.

### 5. Cronograma e Conteúdo Programático

Encontro	Conteúdo
1	Apresentação da disciplina; características de uma aplicação Web; Tecnologias existentes; projetos de aplicação Web. - Pesquisa (ambientes de desenvolvimento de aplicações web)
2	Funcionamento do modelo cliente servidor; URI e URL; O que é um navegador web e quais suas características; Charsets, Servidores web e DNS; Protocolo HTTP e HTTPS; PHP; Introdução; Funcionamento junto ao servidor web.
3	HTML5: Principais tags; Tags obsoletas; Ferramentas de apoio ao desenvolvimento Web. HTML; Planejamento de site; HTML5 CSS3: principais propriedades, valores, resoluções de sites; Sites Responsivos.
4	W3C: Validação de HTML e CSS; Layouts: posicionamentos; CSS; Introdução; sintaxe, especificação de estilos (id, class), formas de inserção (interna, externa e em-linha).



5	CSS; estilo de texto, fontes, tabelas, margens, Bordas; CSS; Seletores. Posicionamento usando float, clearing, static, relative, absolute e fixed. CSS: Cascadeamento de estilos. CSS; Posicionamento de elementos. Desenvolvimento de trabalho (site com HTML5, CSS3 e validar).
6	Apresentações de trabalhos (pesquisa, site utilizando apenas HTML5 e CSS3); Publicar o web site.
7	Formulários HTML; Formulários: Manipulação de dados: Métodos GET e POST para envio de dados.
8	Introdução a Frameworks; Tipos. Pesquisa (quatro frameworks PHP: o que é? como funciona? para que serve cada um?)
9	PHP características básicas, tipos de variáveis, escopo local x global, atribuições, tipos primitivos, funções, conversões explícitas, constantes e comentários. PHP: principais (loops, condicionais, etc).
10	PHP: Arrays Multidimensionais: Array comum, Array bidimensional, tridimensional.
11	PHP: Orientação a objetos, Classes; Objetos; Atributos.
12	PHP: Polimorfismo, Abstração, Encapsulamento, Métodos: private, protected, public.
13	PHP: Polimorfismo, Abstração, Encapsulamento, Métodos: private, protected, public.
14	PHP: Construtores e Destrutores, Herança.
15	PHPOO: Associação; Agregação; Composição; Intercepções.
16	PHPOO: Interfaces; Tratamento de erros.
17	<b>Avaliação 1 (Tudo que foi visto até o dia da prova)</b>
18	Discussão sobre avaliação 1
19	PHPOO: Reflexão
20	SQL: Sintaxe SQL, Utilizando SQL no PHP.
21	PHP: Introdução ao PHP PDO
22	PHP: cookies e sessões.
23	Desenvolvimento de trabalhos
24	PHP; Organização de funções em bibliotecas. PHP; Gerar arquivo PDF das aplicações PHP; MVC.
25	PHP; Organização de funções em bibliotecas. PHP; Arquivos.
26	Conexão com banco de dados; Criação de tabelas; Comandos SQL básicos; Estudo de caso.
27	JavaScript: Histórico, Características Gerais, Linguagem JavaScript
28	Ajax com JQuery, Ajax eventos. Desenvolvimento de aplicação empregando as técnicas estudadas em aula



<b>29</b>	<b>Recuperação</b>
30	Discussão sobre a avaliação 2.
31	MD5; atividade prática.
<b>32</b>	<b>Avaliação 2</b>
33	Apresentação de trabalhos.
34	Entrega de listas de exercícios.
35	Discussão sobre avaliação 2.

Obs.: O plano e cronograma podem ser alterados ao longo do semestre. O aluno deve consultar as atualizações, periodicamente, através do ambiente Moodle.

## 6. Procedimentos Metodológicos (estratégias de ensino, equipamentos, entre outros)

Conduzir a disciplina com aulas expositivas/dialogadas enquanto discutidos os itens de cunho teórico, evoluindo em tópicos específicos para exercícios práticos, demonstrações, contextualização baseada em publicações atualizadas. Uso de atividades em laboratórios com o objetivo de apresentar/exercitar os conceitos estudados.

Não será permitido o uso de equipamentos eletrônicos (computadores, smart-phones, tablets, etc) que não sejam explicitamente para uso na disciplina. O não atendimento a esta regra será passível de punição para toda a turma.

## 7. Avaliação do Processo Ensino-Aprendizagem

A avaliação tem caráter integrador, uma vez que existe um crescimento gradativo na mobilização dos conhecimentos, habilidades e atitudes desenvolvidos. O resultado é expresso sob a forma de nota que varia de 0 (zero) a 10 (dez), com intervalos de 0,1 (um décimo). É exigido, no mínimo, a média 6,0 (seis) para fins de aprovação na unidade curricular.

A avaliação tem caráter integrador, uma vez que existe um crescimento gradativo na mobilização dos conhecimentos, habilidades e atitudes desenvolvidos. O resultado é expresso sob a forma de nota que varia de 0 (zero) a 10 (dez), com intervalos de 0,1 (um décimo). É exigido, no mínimo, a média 6,0 (seis) para fins de aprovação na unidade curricular.

O resultado final do aproveitamento é expresso através da média aritmética dos graus G1 e G2, conforme equação (1).

$$Nf = (G1 + G2)/2 \quad (1)$$

Os graus G1 e G2 são compostos pela seguinte equação (2):

$$GX = 0,7 * PX + 0,3 * TX, \text{ sendo: } \begin{array}{l} PX \text{ a nota da avaliação teórica do grau 1 ou} \\ \text{2 (0 a 10).} \end{array}$$

$$TX \text{ é a média dos trabalhos do grau 1 ou 2} \\ \text{(0 a 10).}$$

Em caso de plágio as seguintes regras serão aplicadas.

Prova:

– O aluno recebe nota zero na prova onde o plágio foi detectado, além disso, por demonstrar prática não aceitável o caso será levado ao conhecimento do colegiado;

Trabalhos:

– **É permitido usar conteúdo da internet, livros, colegas, entre outros, contanto que uma citação seja feita.** A nota do trabalho será proporcional ao conteúdo original;

– Caso seja detectado plágio o aluno recebe zero no trabalho em questão, além disso, por demonstrar

prática não aceitável o caso será levado ao conhecimento do colegiado;

## 7.1 RECUPERAÇÃO: NOVAS OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO

Tendo em vista que o objetivo do processo de ensino aprendizagem é permitir verificar se, ao final do período letivo, os estudantes possuem as competências e habilidades mínimas necessárias relacionadas aos conteúdos da disciplina, então a recuperação será realizada da seguinte forma: uma prova de substituição de grau contemplando o conteúdo abordado pelas avaliações G1 e G2. Sendo sua nota final definida pela equação (4).

$$Nf = (Nota do maior grau + Nota da substituição)/2 \quad (4)$$

Somente será permitida a substituição de um dos graus quando a média for inferior a 6,0.

A substituição de grau deve ser realizada na data estabelecida no Calendário Acadêmico. Ao realizar a substituição de grau o aluno atingira a média final com nota máxima 6,0 (seis). Tal critério é utilizado para beneficiar os alunos que alcançaram nota acima da média nos Graus 1 e 2.

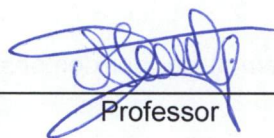
## 8. Referências

### 8.1 Básicas

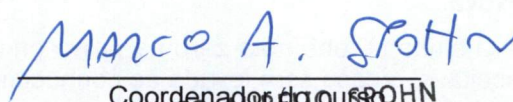
- 1.SILVA, Mauricio Samy. **Criando Sites com HTML: Sites de Alta Qualidade com HTML e CSS**. São Paulo: Novatec, 2008.
- 2.FREEMAN, Eric. **Use a Cabeça HTML com CSS e XHTML**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.
- 3.DALL'OGGIO, Pablo. **PHP: programando com orientação a objetos**. 2. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2009.
4. DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J.; NIETO, T. R. **Internet e world wide web: como programar**. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2003.
- 5.SOARES, Wallace. **PHP 5: Conceitos, Programação e Integração com Banco de Dados**. São Paulo: Erica, 2004.
- 6.NIEDAUER, Juliano. **Desenvolvendo Websites com PHP**. São Paulo: NOVATEC, 2004.
- 7.GOLCALVES, Edson. **Desenvolvendo Aplicações Web com JSP, Servlets, Java Server Faces, Hibernate, EJB 3 Persistence e Ajax**. 1. ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

### 8.2 Complementares

- 1.BRAGA, Bruno da Rocha. **Web development: usando o visual HTML editor**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.
- 2.CASTAGNETTO, Jesus et al. **Profissional PHP programando**. São Paulo: Makron Books, 2001. 770p.
- 3.RAMALHO, Jose Antonio Alves. **HTML avançado**. Rio de Janeiro: Makron Books do Brasil, 1997.
- 4.THAU, Dave. **O livro de Java Script**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.



Professor



Coordenador do curso  
MARCO AURELIO SPOTT  
SIAPE nº. 1521671  
Coord. do Curso de Ciência da Computação  
Universidade Federal da Fronteira Sul-UFFS  
Campus Chapecó-SC