

IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO NA MODALIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA		
DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB II		
PRÉ-REQUISITO: PROGRAMAÇÃO WEB I		
UNIDADE CURRICULAR: OBRIGATORIA [X] OPTATIVA [] ELETIVA []		
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 60 h	PRÁTICA: 20 h	CARGA HORÁRIA TOTAL: 80 h

EMENTA

Definição e conceito. Linguagem Client-Side: Diferença do JavaScript e Linguagem Server-Side. Objetos do JavaScript. Manipulação de Dados. Formatação dos caracteres. Formatação do documento. Variáveis; Palavras reservadas. Operadores. Funções. Eventos. Condições. Formulários. Mensagens de erro. Caixas de mensagem. Linguagem Server-Side: Introdução e sintaxe básica. Utilização de ferramentas para desenvolvimento Web. Tipos. Variáveis. Constantes. Expressões. Operadores. Testes condicionais. Comandos de repetição. Funções. Classes e objetos. Internacionalização. Formulários HTML. Criação de bancos de dados. Acesso a bancos de dados. Consultas complexas. Sessões. Upload de arquivos. Implementação de Estudo de caso. Web Semântica e Ontologias na Educação.

OBJETIVOS

Geral:

Permitir o aprendizado de conceitos e técnicas avançadas para a construção de aplicações web de forma produtiva, priorizando o reuso e integração de sistemas.

Específicos:

- ⑩ Tornar o aluno capacitado a entender os fundamentos da integração de software;
- ⑩ Aplicar e gerenciar os principais frameworks utilizados no desenvolvimento de sistemas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- ⑩ Linguagens que rodam do lado do cliente
- ⑩ Linguagens que rodam do lado do servidor
- ⑩ Programação com JS
- ⑩ Programação Orientada a Objetos
- ⑩ Paradigmas de desenvolvimento WEB
- ⑩ Aplicações avançadas para a WEB
- ⑩ Persistência de dados em bancos de dados SQL
- ⑩ Persistência de dados em bancos de dados NoSQL
- ⑩ WebServices
- ⑩ Serviços Rest
- ⑩ Práticas: criando aplicações avançadas

METODOLOGIA DE ENSINO

Seguindo a metodologia de ensino a distância, os conteúdos serão trabalhados por meio de: ferramentas de interação online, tais como fórum, wiki, chat e e-mail; orientações através de videoconferências, webconferências e videoaulas; materiais didáticos produzidos em linguagem dialógica. Utilização de um Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma moodle.

METODOLOGIA DE ENSINO

- ⑩ Exposição e discussão do conteúdo programático nos fóruns temáticos, esclarecendo dúvidas por meio da interação entre professores, alunos e tutores.

⑩ As aulas serão ministradas através de atividades teóricas no ambiente *online* com a utilização das novas tecnologias da comunicação.

⑩ Atividades de leitura e estudo utilizando a *Internet* e outros veículos de comunicação, tais como televisão e ou rádio.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de som
- Laboratório
- Softwares
- Outros: computadores; plataforma moodle.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua e formativa, por meio de atividades presenciais e *online*.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java: como programar. 10. ed. Pearson, 2016.

NIEDERAUER, Juliano. Desenvolvendo Websites com PHP. 3. ed. Novatec, 2017.

SILVA, Maurício Samy. jQuery Mobile: desenvolva aplicações web para dispositivos móveis com HTML5, CSS3, AJAX, jQuery e jQuery UI. 2. ed. Novatec, 2013.

Bibliografia Complementar:

FREEMAN, Steve; PRYCE, Nat. Desenvolvimento de software orientado a objetos, guiado por testes. Alta Books, 2012

GOMES, Daniel Adorno. Web Services SOAP em java: guia prático para o desenvolvimento de web services em Java. Novatec, 2011.

LUCKOW, Décio Heinzelmann; MELO, Alexandre Altair de. Programação Java para web: aprenda a desenvolver uma aplicação financeira. 2. ed. Novatec, 2015.

MENEZES, Nilo Ney Coutinho. Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. Novatec, 2014.

RODRIGUES, Andréa. Desenvolvimento para internet. LT, 2010