

PLANO DE DISCIPLINA		
IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET		
DISCIPLINA: Linguagens de Script	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 26	
PRÉ-REQUISITO: Algoritmos e Lógica de Programação (14) e Linguagens de Marcação (16)		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória <input checked="" type="checkbox"/> Optativa <input type="checkbox"/> Eletiva <input type="checkbox"/>	SEMESTRE: 2º	
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 37 h	PRÁTICA: 30 h	EaD:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 aulas		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h		
DOCENTE RESPONSÁVEL: A definir		

#### EMENTA

Apresentar a utilidade da Linguagem de Script para o Front End de uma aplicação Web. Sintaxe da Linguagem de Script: tipos, expressões, sentenças, funções, objetos, expressão regular. Geração dinâmica de conteúdo HTML e CSS de modo nativo à Linguagem de Script ou usando alguma extensão (biblioteca ou frameworks). Manipulação do Document Object Model (DOM) e de recursos do Navegador. Consumir dados de API de modo assíncrono. Utilizar componentes e recursos Web Front End através de biblioteca ou frameworks.

#### OBJETIVOS

Geral

- Desenvolver a habilidade de construir o Front End de uma aplicação Web com o uso de linguagens de script.

Específicos

- Compreender as características das linguagens de script;
- Dominar o uso de expressões regulares;
- Manipular páginas HTML utilizando JavaScript;
- Utilizar componentes e recursos Web Front-End através de biblioteca ou frameworks.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Linguagens de script: Introdução; Fundamentos; Aplicações.
- JavaScript: Sintaxe; Elementos básicos; Expressões; Funções; Arrays; Objetos; Eventos.
- Expressões regulares: Validação de formulários.
- Document Object Model: Fundamentos; API DOM.
- Bibliotecas e Frameworks: Conceitos básicos; Aplicação.
- Recursos avançados: Armazenamento no lado do cliente; Web Workers; API de arquivos; Geolocalização; Web Sockets; Representação Gráfica (SVG/Canvas).

#### METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas, utilizando os recursos audiovisuais, projeção de tela de apresentação, quadro branco e marcador para quadro branco. Aulas realizadas em laboratório com microcomputadores e softwares específicos; Utilização de roteiros de aulas práticas, listas de exercícios e trabalhos de pesquisa; Utilização de trabalhos individuais ou em grupo.

#### RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório

- [ x ] Softwares: Atom, Sublime Text, Git, Node, Google Chrome, Virtual Box.  
[ ] Outros.

#### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Provas escritas e práticas, trabalhos práticos e teóricos e listas de exercícios.

#### BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

- FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. Bookman, 2013.
- FREEMAN, Eric. Use a Cabeça! Programação em HTML 5. Alta Books, 1ª ed., 2014.
- MORRISON, Michael. Use a Cabeça! JavaScript. Alta Books, 2008.

Bibliografia Complementar:

- BENEDETTI, Ryan; CRANLEY, Ronan. Use a Cabeça! JQuery. Alta Books, 2013.
- CARBONI, Irenice de Fátima. Lógica de programação. Pioneira Thomson Learning, 2003. São Paulo.
- DAMIANI, Edgard B. JavaScript: Guia de consulta rápida. Novatec, 2001. São Paulo.
- HOGAN, Brian P. HTML 5 e CSS3: Desenvolva Hoje com o Padrão de Amanhã. Ciência Moderna, 2012. Rio de Janeiro.
- MACEDO, Marcelo da Silva. Construindo sites adotando padrões Web. Ciência Moderna, 2004.

Bibliografia Suplementar

- REVISTA PRINCIPIA. João Pessoa: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, 1996- . ISSN 1517-0306 versão online. Disponível em: <https://periodicos.ifpb.edu.br/index.php/principia>. Acesso em: 30 ago. 2023.
- REVISTA DE INFORMÁTICA TEÓRICA E APLICADA. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010- . ISSN: 0103-4308 versão online. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/rita>. Acesso em: 30 ago. 2023.
- REVISTA DE SISTEMAS E COMPUTAÇÃO - RSC. Universidade de Salvador, 2011- . ISSN: 2237-2903 versão online. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/rsc>. Acesso em: 30 ago. 2023.

#### OBSERVAÇÕES

Nenhuma