EMENTA

Apresentação de princípios de projeto OO. Caracterização dos padrões de projeto. Tipos de padrões de projeto. Elementos essenciais de um padrão de projeto. Padrões para atribuição de responsabilidade. Introdução a padrões arquiteturais. Reusabilidade. Padrões do catálogo GOF. Aplicação de padrões de projeto no desenvolvimento de sistemas de informação orientado a objetos.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

GAMMA, E., et al. Padrões de Projeto: Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos. Bookman, 2000.

FREEMAN, E. e FREEMAN, E. Use a Cabeça! Padrões de Projeto (Design Patterns). 2ª edição. Alta Books, 2007.

LARMAN, Craig. Utilizando UML e Padrões: uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientado a Objetos e ao Desenvolvimento Iterativo. 3ª edição. Bookman, 2007.

Bibliografia Complementar:

HORSTMANN, C.S. e CORNELL, G. **Core Java**. São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2010. DEITEL, Paul J. e DEITEL, Harvey. **JAVA: Como programar**. São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2011.

SIERRA, K.. **Use a Cabeça! Java**. 2ª edição. Alta Books, 2007.

BOOCH, Grady; RAMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML: Guia do Usuário**. 2ª Edição. Campus, 2006. ISBN 978-85-352-1784-1.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: Uma Abordagem Prática**. 2ª Edição. Novatec Editora, 2011. ISBN 978-85-7522-281-2.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.

EMENTA DE DISCIPLINA					
IDENTIFICAÇÃO					
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas					
DISCIPLINA: Desenvolvimento de Aplicações Web I CÓDIGO			DA DISCIPLINA: 34		
PRÉ-REQUISITO:					
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			PERÍODO: 3º		
CARGA HORÁRIA					
TEÓRICA: 33h	PRÁTICA: 34h		EaD: 0h		
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a					
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h					

EMENTA

Linguagens de marcação. Estruturação de sites com o uso de linguagens de marcação. Formatação de sites com o uso de linguagens de estilos. Padrões Web. Criação e validação de linguagens de marcação. Linguagens de script para a Web. Processamento do lado cliente. Vetores e objetos. Modularização com o uso de funções. Manipulação de elementos. Expressões regulares. Bibliotecas e frameworks.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

FREEMAN, E.; FREEMAN, E. Use a cabeça! HTML com CSS e XHTML. Alta Books, 2008; SILVA, M.S. Fundamentos de HTML5 e CSS3. Novatec, 2015; MORRISON, M. Use a Cabeça! JavaScript. Alta Books, 2008.

Bibliografia Complementar:

SILVA, M. S. REACT Aprenda Praticando. Novatec, 2021;

JARGAS, A. M. **Expressões Regulares** - 5^a edição: Uma Abordagem Divertida. São Paulo, 2016

HOGAN, B.P. HTML 5 e CSS 3: **desenvolva hoje com o padrão de amanhã**. Ciência Moderna, 2012;

HOLZNER, S. **Sams Teach Yourself XML in 21 Days**. Disponível em http://www.informit.com/library/library.aspx?b=STY_XML_21days

HAVERBEKE, M. **Eloquent Javascript: A Modern Introduction to Programming**. Disponível em http://eloquentjavascript.net/

MONCUR, Michael. **Sams Teach Yourself JavaScript in 24 Hours**. Disponível em http://www.informit.com/library/library.aspx?b=STY_JavaScript_24_hours

PILGRIM, Mark. Dive Into HTML5. Disponível em http://diveintohtml5.info/

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.

EMENTA DE DISCIPLINA					
IDENTIFICAÇÃO					
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas					
DISCIPLINA: Metodologia de Pesquisa Científica		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 35			
PRÉ-REQUISITO: nenhum.					
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] [PERÍODO: 3º		
CARGA HORÁRIA					
TEÓRICA: 33h	PRÁTICA: 0h		EaD: 0h		
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2h/a					
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33h					

EMENTA

Elaboração de trabalhos acadêmicos: resumo, resenha crítica e seminário. Fontes de pesquisa. Plágio acadêmico e científico. Trabalhos científicos. A organização dos textos científicos e acadêmicos (Normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT). Meios de divulgação da pesquisa científica.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

KÖCHE, J. C. Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.