



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

| PLANO DE DISCIPLINA   |              |                            |              |
|---|--------------|----------------------------|--------------|
| IDENTIFICAÇÃO   |              |                            |              |
| CAMPUS: João Pessoa   |              |                            |              |
| CURSO: Bacharelado em Engenharia de Software                    |              |                            |              |
| DISCIPLINA: Programação para Web II                             |              | CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES22 |              |
| PRÉ-REQUISITO: Programação para Web I, Introdução à Programação |              |                            |              |
| UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ]<br>Eletiva [ ] |              | SEMESTRE/ANO: 2º           |              |
| CARGA HORÁRIA   |              |                            |              |
| TEÓRICA: 32h  | PRÁTICA: 35h | EaD: 0h                    | EXTENSÃO: 0h |
| CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas-aula                             |              |                            |              |
| CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h  |              |                            |              |
| DOCENTE RESPONSÁVEL: Luiz Carlos Rodrigues Chaves               |              |                            |              |

| EMENTA |
|--------|
|--------|

Linguagem de Script de aplicações Web no lado cliente. Sintaxe da Linguagem de Script: tipos, expressões, sentenças, funções, objetos e JSON, expressão regular, módulos, callbacks e noções de programação funcional. Geração dinâmica de conteúdo Web no navegador. Manipulação do Document Object Model e de recursos do Navegador. Framework/bibliotecas de geração de conteúdo dinâmico. Consumo de dados de API de modo assíncrono. Uso de serviços de nuvem para manter dados e garantir autenticação de usuários.

| OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR |
|---|
|---|

**Objetivo Geral:**

Estudar os conceitos básicos de uma aplicação Web dinâmica no lado cliente para criar e publicar um projeto em equipe ao longo da disciplina.

**Objetivos Específicos:**

- Introduzir os conceitos de Linguagem de Script;
- Manipular recursos do navegador usando Linguagem de Script;
- Usar ferramentas de componentes Web de interface;
- Consumir dados de API para geração de conteúdo dinâmico;
- Usar serviços de nuvem para gerenciar dados e usuários.

| CONTEÚDO PROGRAMÁTICO |
|-----------------------|
|-----------------------|

- Unidade 1: Introdução à Linguagem de Script
  - Fundamentos
  - Linguagem Javascript: Padrão ECMA, W3C e Biblioteca ou Frameworks
- Unidade 2: Sintaxe Javascript

- Introdução ao Javascript
- Elementos básicos
- Expressões
- Sentenças
- Funções
- Objetos
- Unidade 3: Objetos Nativos do Javascript
  - String
  - Number
  - Array
  - RegExp
  - Date
- Unidade 4: Recursos do Navegador
  - Fundamentos
  - Eventos
  - Objetos do Browser
  - API DOM
  - HTML DOM
  - AJAX e Fetch API
- Unidade 5: Frameworks e Bibliotecas
  - Fundamentação
  - Demonstração

#### 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

- [ x ] Quadro
- [ x ] Projetor
- [ ] Vídeos/DVDs
- [ ] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [ ] Equipamento de Som
- [ x ] Laboratório
- [ x ] Softwares: Visual Studio Code, git, Google Chrome, SO Linux

#### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

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

Época das avaliações:

- Avaliação 1 – Prova prática após o término da Unidade 3.
- Avaliação 2 – Apresentação do projeto Web após o término da Unidade 4.
- Avaliação 3 – Apresentação do projeto Web após o término da Unidade 5.

#### BIBLIOGRAFIA

##### **Bibliografia Básica:**

FREEMAN, Eric T, ROBSON, Elisabeth. Use a cabeça! Programação JavaScript. Alta Books, 2016. ISBN-13: 9788576089902.

HAVERBEKE, Marjin. Eloquent JavaScript: A Modern Introduction to Programming. No Starch Press, 2018. ISBN: 9781593279509. Disponível em <https://eloquentjavascript.net/>.

SILVA, Maurício Samy. Javascript: Guia do Programador. São Paulo: Novatec, 2010. ISBN: 9788575222485.

##### **Bibliografia Complementar:**

ADRIANO, Thiago da Silva. Guia prático de TypeScript Melhore suas aplicações JavaScript. Casa do Código, 2021.

ISBN: 9786586110777.

BROWN, Ethan. Programação web com Node e Express: Beneficiando-se da Stack JavaScript. Novatec, 2020. ISBN: 9786586057089.

MACHADO, Kheronn Khennedy. Angular 11 e Firebase: Construindo uma aplicação integrada com a plataforma do Google. Casa do Código, 2021. ISBN: 9788572540360.

RAUSHMAYER, Axel. JavaScript for impatient programmers. Independently Published, 2019. ISBN: 9781091210097. Disponível em <https://exploringjs.com/impatientjs/toc.html>.

SILVA, Maurício Samy. React Aprenda Praticando. São Paulo: Novatec, 2021. ISBN: 9786586057393.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Luiz Carlos Rodrigues Chaves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 04/09/2025 10:31:39.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 04/09/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 760642  
Verificador: 5c497a5d91  
Código de Autenticação:



Av. Primeiro de Maio, 720, Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-435  
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-1200