



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET				
UNIDADE OFERTANTE: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO				
CÓDIGO: GBC084		PERÍODO/SÉRIE: 8º		TURMA: C
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	
TEÓRICA: 30	PRÁTICA: 30	TOTAL: 60	OBRIGATÓRIA: (x)	OPTATIVA: ()
PROFESSOR(A): DANIEL ANTÔNIO FURTADO			ANO/SEMESTRE: 2023/2	
OBSERVAÇÕES:				

2. EMENTA

Aspectos históricos da Internet. Sistemas Multimídia. Análise de tendências. Desenvolvimento de projetos Web. Linguagens e ambientes de concepção de projeto de sistemas multimídia interativos na Web. Projeto gráfico avançado para a Web. Inovações de projeto e utilização de ferramentas. Famílias de linguagens para produção na Web. Animação gráfica para a Web. Principais conceitos de programação dinâmica para a Web. Desenvolvimento de aplicação dinâmica. Aplicações multicamadas. Aplicações Web *server-side* e *client-side*. JSP. Objetos distribuídos via Web. Conectividade com o banco de dados.

3. JUSTIFICATIVA

Fatores como o crescimento da Internet, o crescimento do comércio eletrônico, o surgimento de novas tecnologias como smartphones, tablets e redes sociais, assim como o aumento das velocidades de conexão, fazem com que a demanda por sistemas computacionais acessados pela Internet seja cada vez maior. Nesse contexto, o aprendizado de conceitos e tecnologias fundamentais associadas ao processo de desenvolvimento de sistemas Web se torna crucial para que o profissional da área de Ciência da Computação possa atender à demanda por esses sistemas de forma robusta e eficiente.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Fornecer uma visão geral do funcionamento de sistemas na Web e os protocolos envolvidos.

Objetivos Específicos:

Introduzir o paradigma da programação para a Internet, que possui uma lógica de construção de programas substancialmente diferente das demais; Conceituar as arquiteturas de 2, 3 e n camadas, apresentando as diferenças e, principalmente, as vantagens que elas oferecem; Qualificar profissionais para o desenvolvimento de



aplicações voltadas para a Internet/Intranet e que sejam disponibilizadas através de um browser; Apresentar padrões de projeto para melhor estruturação dos sistemas na web; Apresentar as tecnologias mais empregadas no desenvolvimento de sistemas para web, inclusive com o uso de *frameworks*; Introduzir conceitos de segurança associados ao uso de sistemas na web.

5. PROGRAMA

1. Introdução aos sistemas Web:
 - Internet e comércio eletrônico: um resumo histórico;
 - Fundamentos da Internet: conceitos básicos, protocolos e tecnologias;
 - Sistemas estáticos x sistemas dinâmicos;
 - Arquiteturas de sistemas Web;
2. Desenvolvimento Web no lado cliente (*client-side*):
 - Desenvolvimento de interfaces gráficas para a Web (HTML e CSS);
 - Modelo de objeto de documento (DOM);
 - Manipulação de páginas de Internet no lado cliente, incluindo processamento de eventos, interatividade, formulários e validação (JavaScript);
 - Aspectos de segurança na Web: *Cross Site Scripting (XSS)*;
 - Ferramentas e bibliotecas para o aprimoramento de páginas Web;
 - Responsividade em páginas Web;
3. Desenvolvimento Web no lado servidor (*server-side*):
 - Conceitos de programação dinâmica para a Web;
 - Desenvolvimento de aplicação dinâmica;
 - Processamento de formulários;
 - Formatos para intercâmbio de dados na Web (XML, JSON);
 - Comunicação assíncrona entre cliente e servidor (Ajax);
 - Introdução aos serviços web;
 - Login, cookies e sessões;
 - Desenvolvimento web dinâmico com Java e frameworks;
4. Desenvolvimento Web com banco de dados:
 - Comunicação com servidor de banco de dados;
 - Aspectos de segurança: *SQL Injection* e *Prepared Statements*;
 - Transações;
 - Requisições Ajax e bancos de dados;
5. Desenvolvimento e apresentação de um projeto para a Web.

6. METODOLOGIA

O conteúdo será consolidado de forma gradativa e integrada, de modo que o aluno possa aplicar os conhecimentos adquiridos anteriormente com os atuais.

As aulas teóricas serão ministradas em sala de aula, com o auxílio de projetor multimídia, nas segundas-feiras das 13h10h às 14h50. As aulas práticas serão ministradas em laboratório de informática nas quartas-feiras das 16h50 às 18h30. O controle de frequência será realizado por meio de chamada oral, que poderá ocorrer em qualquer momento durante o período da aula.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



Aula	Sem.	Data	Conteúdo/Descrição	Carga Horária (hora-aula)
1	1ª	08/01/2024	Introdução ao desenvolvimento Web e introdução à HTML	2
2	1ª	10/01/2024	Front-End: HTML – introdução à linguagem - hospedagem	2
3	2ª	15/01/2024	Front-End: HTML – elementos semânticos, formulários	2
4	2ª	17/01/2024	Front-End: HTML – exercícios	2
5	3ª	22/01/2024	Front-End: CSS – introdução, seletores, propriedades	2
6	3ª	24/01/2024	Front-End: CSS – exercícios	2
7	4ª	29/01/2024	Front-End: CSS – propriedades, pseudo-classes e elementos	2
8	4ª	31/01/2024	Front-End: CSS – exercícios	2
9	5ª	05/02/2024	Front-End: Responsividade, design flexível	2
10	5ª	07/02/2024	Front-End: Responsividade, design flexível – exercícios	2
11	7ª	19/02/2024	Front-End: JavaScript – linguagem, Document Object Model	2
12	7ª	21/02/2024	Front-End: Javascript – exercícios	2
13	8ª	26/02/2024	Front-End: Javascript – eventos, manipulação da DOM tree	2
14	8ª	28/02/2024	Front-End: Javascript – exercícios	2
15	9ª	04/03/2024	Back-End: programação server-side	2
16	9ª	06/03/2024	1ª Avaliação (35 pontos) e entrega da 1ª parte do projeto	2
17	10ª	11/03/2024	Back-End: acesso a banco de dados	2
18	10ª	13/03/2024	Back-End: exercícios	2
19	11ª	18/03/2024	Back-End: aspectos de segurança e transações	2
20	11ª	20/03/2024	Back-End: exercícios	2
21	12ª	25/03/2024	Back-End: protocolo HTTP e requisições assíncronas (Ajax)	2
22	12ª	27/03/2024	Back-End: exercícios	2
23	13ª	01/04/2024	Back-End: requisições com Fetch, promises, async/await	2
24	13ª	03/04/2024	Back-End: exercícios	2
25	14ª	08/04/2024	Back-End: cookies, sessões, login	2
26	14ª	10/04/2024	Back-End: exercícios	2
27	15ª	15/04/2024	Back-End: serviços web e desenvolvimento com frameworks	2
28	15ª	17/04/2024	Back-End: desenvolvimento com frameworks	2
29	15ª	18/04/2024	Back-End: desenvolvimento com frameworks – Trabalho TDE	2
30	16ª	22/04/2024	2ª Avaliação (35 pontos, em sala de aula)	2
31	16ª	24/04/2024	Avaliação de recuperação	2
32	16ª	--	Apresentação de projetos (agendado com os alunos - TDE)	2
33	16ª	--	Apresentação de projetos (agendado com os alunos - TDE)	2
34	16ª	--	Apresentação de projetos (agendado com os alunos - TDE)	2
35	16ª	--	Apresentação de projetos (agendado com os alunos - TDE)	2
36	16ª	--	Vista final de atividades (agendado com os alunos - TDE)	2
Carga Horária Total				72



Atendimento e Comunicação com os Discentes

A comunicação com a turma será realizada pelo Microsoft Teams. Durante a primeira semana de aula será enviado para o e-mail do aluno (@ufu.br) um link para entrada na equipe da turma no Microsoft Teams.

O atendimento aos alunos ocorrerá preferencialmente por chat de mensagens e/ou chamadas de áudio no ambiente do Microsoft Teams nas quintas e sextas-feiras das 9h às 11h. O atendimento também poderá ocorrer presencialmente em horário agendado com o professor.

Slides de aula, exercícios e trabalhos serão disponibilizados no website do professor no endereço:
www.furtado.prof.ufu.br

7. AVALIAÇÃO

O sistema de avaliação é organizado da seguinte forma:

- **35 pontos** – 1ª Avaliação individual em laboratório: **06/03/2024**
 - O roteiro da atividade será disponibilizado durante a aula;
 - A entrega deverá ser efetuada no final da mesma aula, conforme orientações do roteiro.
- **35 pontos** – 2ª Avaliação individual em sala de aula: **22/04/2024**
 - Avaliação individual, sem consulta;
 - O aluno poderá utilizar uma **única** folha de papel A4 com anotações **escritas à mão**. No final da prova, a folha deve ser entregue juntamente com as respostas das questões.
- **15 pontos** - Trabalhos e atividades semanais
 - Atividade individual;
- **15 pontos** - Projeto – Desenvolvimento de Sistema Web
 - Entrega da primeira parte: **06/03/2024**
 - Entrega final: **23/04/2024**
 - Atividade em equipes de no máximo 2 alunos;
 - O projeto deverá ser entregue conforme orientações no próprio roteiro da atividade. Posteriormente, deverá ser apresentado ao professor por todos os membros da equipe em dia e horário agendado pelo professor.

Avaliação de Recuperação

Para os alunos que não atingirem 60 pontos e que tenham frequência mínima de 75%, será aplicada uma avaliação de recuperação sobre todo o conteúdo no valor de 35 pontos, a qual substituirá a primeira ou a segunda avaliação semestral, conforme for mais vantajoso para o aluno. Sua nota final ficará limitada a 60 pontos.

Data da avaliação de recuperação: **24/04/2024 (em horário normal de aula)**.

8. BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica

1. DEITEL, H. M.; DEITEL P. **Ajax, Rich Internet applications e desenvolvimento Web para programadores**. São Paulo: Prentice Hall, 2008.
2. GONÇALVES, E. **Desenvolvendo aplicações Web com JSP, Servlets, JavaServer Faces, Hibernate, EJB 3 Persistence e AJAX**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.
3. HORSTMANN, C.; CONELL, G. **Core Java 2: Advanced Features**. 7. ed, Prentice Hall, 2006. v. 2.

Bibliografia Complementar

1. ALUR, D.; CRUPI, J.; MALKS, D. **Core J2EE Patterns**. Campus: Elsevier. 2004.
2. ARNOLD, K.; GOSLING, J. **The Java programming language**. 4. ed. Boston: Addison-Wesley, 2006.



3. BAUER, C.; KING, G. **Hibernate em ação**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005.
4. BAUER, C.; KING, G. **Java persistence com Hibernate**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.
5. WELING, L.; THOMSON, L. **PHP e MySQL: desenvolvimento web**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

Material de Apoio Online

Materiais de apoio complementares e materiais de aula como slides, exercícios e trabalhos, serão disponibilizados no website do professor no endereço www.furtado.prof.ufu.br

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação em: _____