

INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE

Campus Ibirama

Conceitos Básicos – Desenvolvimento Web

Professor Eduardo Stahnke

W3C e Padrões Web

- A W3C é o órgão responsável por recomendar padrões de desenvolvimento web
- O grande objetivo de seguir os padrões do W3C é de possibilitar que a informação veiculada pelo site permaneça independente do dispositivo utilizado pelo visitante e que seja acessível

HTML

- A Linguagem de Marcação de Hipertexto é uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Web que são interpretadas pelos navegadores
- Os documentos em HTML são arquivos de texto simples que podem ser criados e editados em qualquer editor de textos comum

CSS

- A CSS serve para formatar e estilizar as páginas web
- É uma linguagem simples e poderosa
- Com ela é possível formar qualquer tipo de layout, de maneira muito mais clara e eficiente, se comparada com a antiga formatação incluída em códigos HTML

Tableless

- Uma forma de desenvolvimento de sites, sugerida pela W3C, que não utiliza tabelas para disposição de conteúdo na página
- Defende que os códigos HTML devem ser usados para o propósito que foram criados, sendo que tabelas foram criadas para exibir dados tabulares.

Usabilidade

- A Usabilidade é “filha” da Interação Humano-Computador (IHC) e “neta” da Engenharia de Software, podendo ser definida como o grau de facilidade com que o usuário consegue interagir com determinada interface.
- A usabilidade aborda a forma como o usuário se comunica com a máquina e como a tecnologia responde à interação do usuário

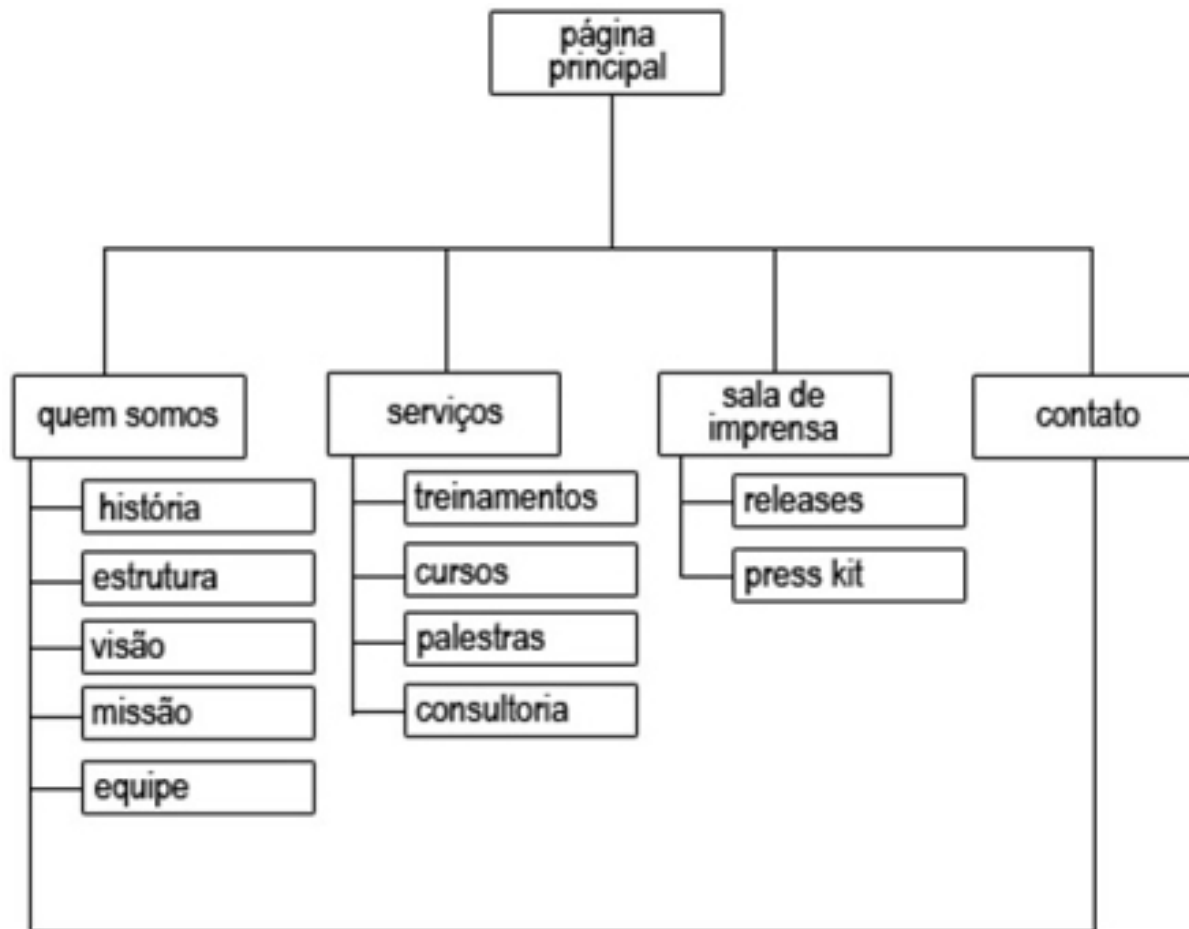
Acessibilidade

- Acessibilidade na Web significa que pessoas com deficiências podem perceber, entender, navegar e interagir além de poder contribuir para a web
- Fazer um site acessível não é só se preocupar com um determinado grupo de pessoas: É se preocupar com todas as pessoas que acessam seu site

Arquitetura da Informação

- É o "estudo da organização da informação que permite ao usuário chegar ao seu entendimento"
- Na prática, ela se refere à organização da estrutura de um *site* e seu conteúdo, rotulagem e categorização da informação e o design dos sistemas de navegação e de busca

Arquitetura da Informação



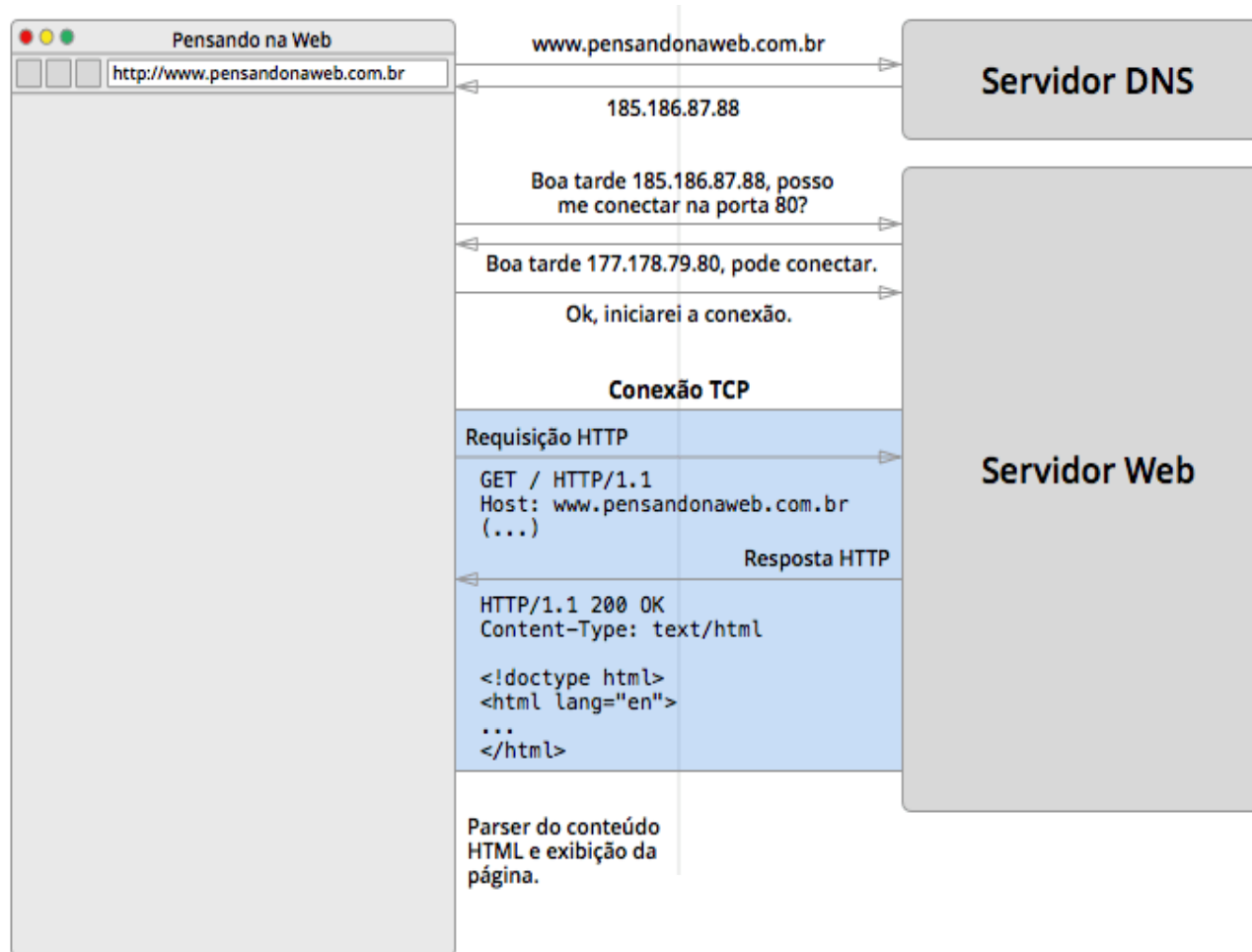
Wireframe, Mockup e Protótipo

- Wireframe: representação de baixa fidelidade de um design
- Mockup: representação estática de média a alta fidelidade de um design
- Protótipo: representação de média a alta fidelidade do produto final e que simula a interface de interação do usuário

Como a Web Funciona?

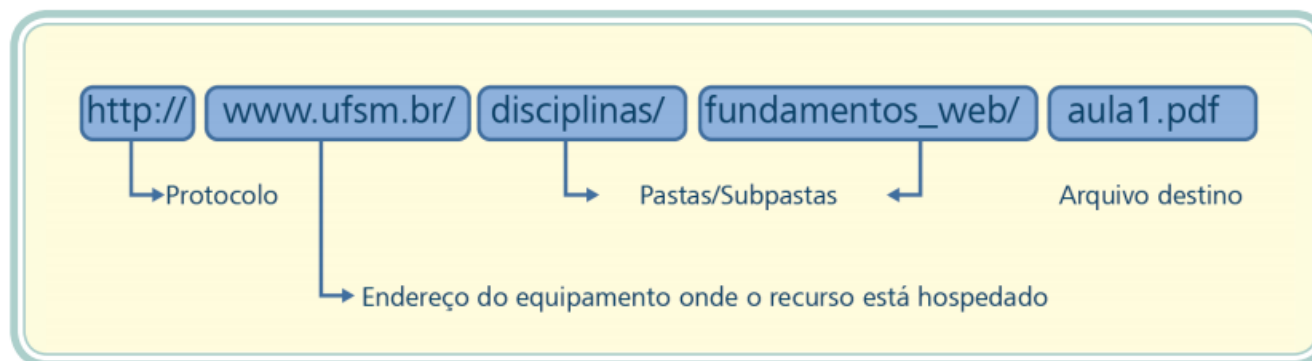
- Cliente: Envia uma solicitação ao servidor
- Servidor: Recebe a solicitação, processa e devolve o resultado ao cliente

Como a Web Funciona?



URL – Uniform Resource Locator

- É o termo correto que devemos utilizar quando nos referimos a um endereço na internet
- Ela nos remete a um destino único (uma página, um vídeo, um documento, um serviço, etc.)



Linguagens de Programação *Client-Side*

- As linguagens de programação do ‘lado cliente’ inseridos no código HTML com a finalidade de incrementar as suas funcionalidades
- Esses códigos são interpretados pelos navegadores no momento em que as páginas são carregadas
- A principal linguagem é o Javascript

Linguagens de Programação *Server-Side*

- Ao contrário do que acontece nas linguagens *client-side*, as linguagens *server-side* são processadas nos servidores onde estão armazenadas as páginas
- Entre as mais populares estão: ASP, Java, PHP e Ruby.