



CST EM SISTEMAS PARA INTERNET

PLANO DE DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

CURSO: **Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet**

DISCIPLINA: **Linguagem de Script**

CÓDIGO DA DISCIPLINA: **21**

PRÉ-REQUISITO: **Linguagem de Marcação, Algoritmo e Programação Estruturada**

UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []

SEMESTRE: **2020.1**

CARGA HORÁRIA

TEÓRICA: **35 h**

PRÁTICA: **32 h**

EaD: **0 h**

CARGA HORÁRIA SEMANAL: **4 h**

CARGA HORÁRIA TOTAL: **67 h**

DOCENTE RESPONSÁVEL: **Luiz Carlos Rodrigues Chaves**

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

Apresentar ao aluno conceitos sobre Linguagens de Script através da versão corrente do Javascript. Manipular HTML, CSS e recursos do Navegador por meio de Javascript. Consumir e gerar páginas através de API. Demonstrar alguns componentes e recursos Web Front End através de biblioteca ou frameworks.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1	Introdução à Linguagem de Script	4 h
1.1	Fundamentos	
1.2	Linguagem Javascript: Padrão ECMA, W3C e Biblioteca ou Frameworks	
2	Sintaxe Javascript	18 h
2.1	Introdução ao Javascript	
2.2	Elementos básicos	
2.3	Expressões	
2.4	Sentenças	
2.5	Funções	
2.6	Objetos	
3	Objetos Nativos do Javascript	15 h
3.1	String	
3.2	Number	
3.3	Array	
3.4	RegExp	



CST EM SISTEMAS PARA INTERNET

3.5	Date	
4	Recursos do Navegador	15 h
4.1	Fundamentos	
4.2	Eventos	
4.3	Objetos do Browser	
4.4	API DOM	
4.5	HTML DOM	
4.6	AJAX e Fetch API	
5	Frameworks e Bibliotecas	15 h
5.1	Fundamentação	
5.2	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

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório com Mac OS atualizado
- Softwares: Atom, Sublime Text, git, node, Google Chrome, Pencil, Virtual Box
- Outros: acesso à Internet

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 – Prova prática após o término da Unidade 4.

Avaliação 3 – Apresentação do projeto Web após o término da Unidade 5.

Avaliação 4 – Publicação de um artigo de blog após o término da Unidade 5.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

MORRISON, Michael. Use a cabeça: JavaScript. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

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



CST EM SISTEMAS PARA INTERNET

YANK, Kevin; ADAMS, Cameron. Só JavaScript. São Paulo: Bookman, 2009.

Bibliografia Complementar:

MILETTO, Evandro Manara; BERTAGNOLLI, Silvia de Castro. Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento WEB com HTML, CSS, Javascript e PHP. Porto Alegre: Bookman, 2014.

SILVA, Maurício Samy. Ajax com jQuery requisições AJAX com a simplicidade de jQuery. São Paulo: Novatec, 2009.

SILVA, Maurício Samy. jQuery: a biblioteca do programador JavaScript. 2 ed. São Paulo: Novatec, 2010.

SILVA, Maurício Samy. jQuery Mobile: desenvolva aplicações web para dispositivos móveis com HTML, CSS3, AJAX, jQUERY E jQUERY UI. São Paulo: Novatec, 2012.

SILVA, Osmar J. JavaScript avançado: animação, interatividade e desenvolvimento de aplicativos. 1. ed. São Paulo: Érica, 2003.

OBSERVAÇÕES
