



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Programação Web I

Vigência: a partir de 2022/2

Período letivo: 4º semestre

Carga horária total: 60h

Código: SL.TDS.21

Ementa: Estudo de documento de marcação de páginas, tags de formatação, de inclusão de objetos e de ligação (hyperlinks). Práticas de construção de formulários estáticos e dinâmicos. Inclusão e estilização de imagens. Estudo de estilização de linguagem de marcação com folhas de estilo. Aplicação de linguagem de programação e tecnologias client-side. Manipulação dinâmica de conteúdo e estrutura de documentos através do modelo de objetos de documentos. Utilização de interação com o usuário e tratamento de eventos. Estudo de bibliotecas de linguagens de script;

Conteúdos

UNIDADE I - Linguagens de Marcação

- 1.1 Definições e conceitos
- 1.2 Definições e sintaxe geral da marcação
- 1.3 Elementos e atributos
- 1.4 Estrutura e estilização

UNIDADE II - Folhas de Estilo

- 2.1 Definições e conceitos
- 2.2 Modelo CSS
- 2.3 Seletores
- 2.4 Estilização de textos
- 2.5 Cores e background
- 2.6 Cabeçalhos e links
- 2.7 Listas
- 2.8 Formulários
- 2.9 Tabelas web standards
- 2.10 Posicionamento
- 2.11 Layout

UNIDADE III – Introdução à Linguagem de Acesso Direto

- 3.1 Sintaxe e estrutura
- 3.2 Criação de scripts
- 3.3 Tipos de dados e operadores



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

3.4 Arrays

3.5 Estruturas de Decisão e Repetição

3.6 Funções e Objetos

UNIDADE IV – Manipulação de Objetos DOM HTML

4.1 HTML e JavaScript

4.2 Acessando o documento via DOM

UNIDADE V – Bibliotecas Script

5.1 Introdução

5.2 Características

5.3 Sintaxe

Bibliografia Básica

SILVA, Maurício Samy. **Web Design Responsivo**. São Paulo, SP: Novatec, 2014.

STEFANOV, Stoyan. **Primeiros Passos com React: Construindo aplicações web**. São Paulo, SP: Novatec, 2016.

BONATTI, Denilson. **Desenvolvimento de Jogos em HTML 5**. Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2014. ISBN Digital: 978-85-7452-701-7

Bibliografia Complementar

MEYER, Jeanine. **O guia Essencial do HTML 5: usando jogo para aprender HTML5 e JavaScript**. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2011.

LAWSON, Bruce; SHARP, Remy. **Introdução ao HTML 5**. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2011.

SOUSA, Roque F. M. **Canvas HTML 5**. Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2013. ISBN Digital: ISBN Digital: 978-85-7452-700-0

SEGURADO, V.S. **Projeto de Interface com o Usuário**. Org. Valquiria Santos Segurado. São Paulo : Pearson Education do Brasil, 2015. ISBN Digital: 978-85-430-1730-3

SILVA, Maurício Samy. **HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web**. São Paulo, SP: Novatec, 2011.