

Grelha de Observação da Aula



Nome da escola: Escola Secundária de Gago Coutinho	
Situação geográfica: Alverca	
Turma: Pi9	Horário: 10:45 – 11:30
Sala: E14	Data: 5/01/2016
Sumário: Exercícios de HTML	

CARATERIZAÇÃO

Alunos

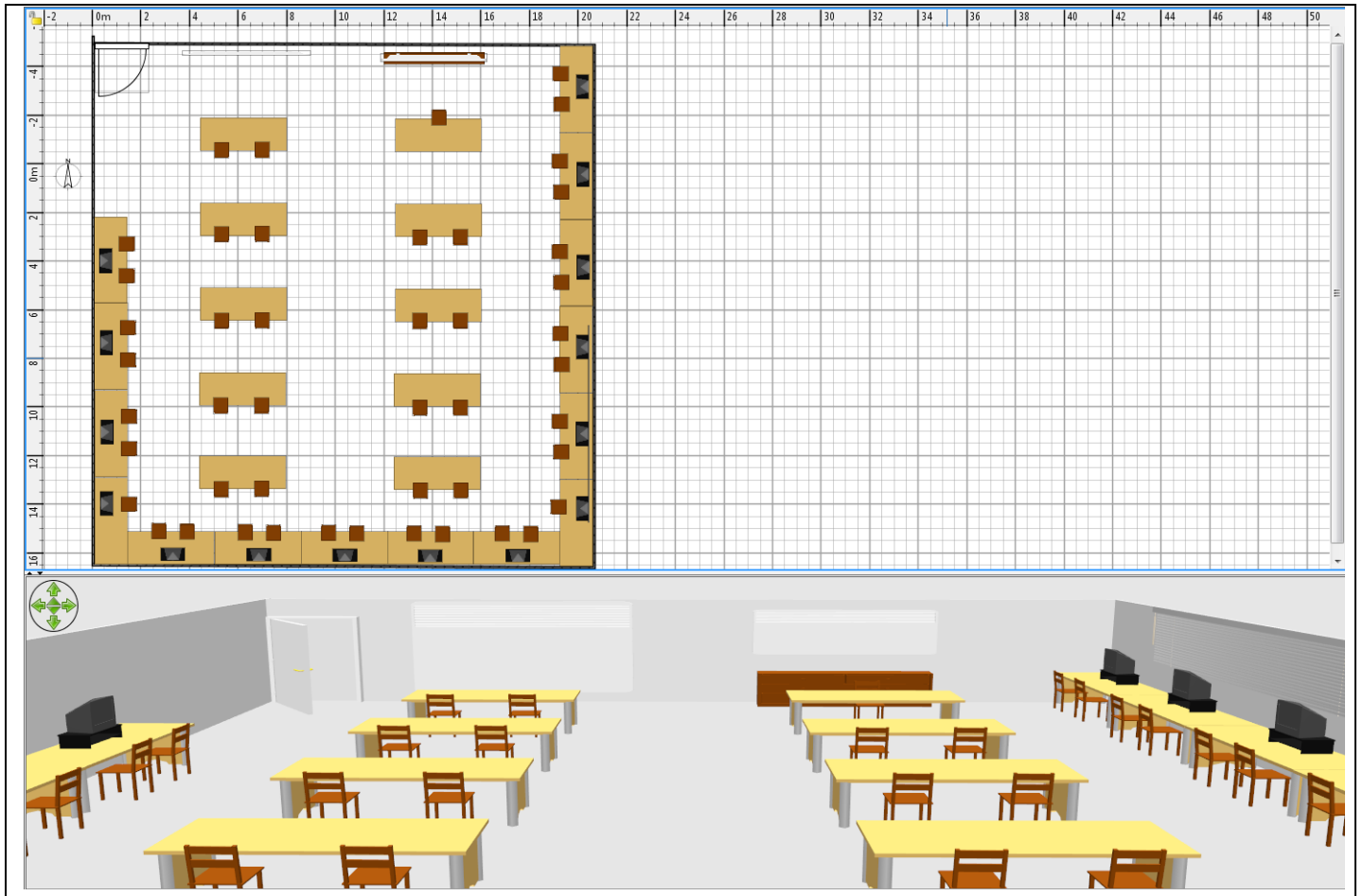
Nº de alunos: 13	Rapazes: 13	Média de idades: 16,69
	Raparigas: X	
Nº de Repetentes do ano anterior: 0 alunos		
Disciplinas preferidas: Educação Física e Inglês		
Disciplinas que revelam mais dificuldades: Matemática e Programação e Sistemas de Informação		
Percurso escolar que pretendem seguir (%): 47% - Curso Superior; 53% Curso Profissional		

Professores

Professora Cooperante: Prof. Vera Rio Maior
Diretora de Turma: Prof. Dulce Gomes
Diretor de Curso: Prof. Maria Ferreira

CONTEXTO DE SALA DE AULA

Desenho (equipamentos e mobiliário)



A disposição interfere:

- Com o movimento dos alunos? Não
- Com os momentos de transição? Não
- Com a interação professor/alunos? Não

Localização dos alunos com pior comportamento:

3 pc do fundo da sala.

Materials:

Projektor

14 computadores com torre

Packet tracer 5.3.0

Descrição:

Mobiliário antigo

Adequação com as atividades a realizar:

Para projetar com recurso a um computador portátil o mesmo deve ser colocado em cima da cadeira que se encontra em cima do móvel.

Grau de acessibilidade:

Nada a assinalar.

Iluminação:

Nada a assinalar.

Sonoridade:

Nada a assinalar.

FASES DA AULA

Início da aula

A professora entra na sala:

Antes dos alunos: com os alunos depois dos alunos

Observações:

Os alunos entram na sala:

Individualmente: dois a dois em grupo

Observações:

Ambiente de entrada:

Calmo: agitado ruidoso

Observações:

Os alunos são agitados nos lugares centrais. Depois de se deslocarem para os computadores a agitação diminuiu.

Há rotinas estabelecidas? Sim Não

Observações:

Os alunos que chegam atrasados interrompem o fluxo da aula? Sim Não

Observações:

Preparação para a Aula

Há rotinas estabelecidas quando se sentam? Sim Não

Os alunos sabem o que vão fazer de seguida? Sim Não

Observações:

Os alunos dirigem-se para os computadores e fazem a sua autenticação. Espírito de ajuda entre os alunos.

Segmentos da Aula

Tempo	Atividades	Observações
10:45	Apresentação dos estagiários à diretora de turma. Fizemos a nossa apresentação à turma	Foi pedida a caracterização à diretora de turma.
11:00	Professora assinala as presenças e escreve o sumário no portal do professor	
11:05 11:10	Correção da ficha de TPC (aula anterior). Fazem testes à rede com o <i>packet tracer</i> de acordo com o exercício.	Contextualização com o que têm em casa. (Ligação à internet)
11:30	Termina a aula e os alunos desligam o PC e saem depois de arrumarem as cadeiras.	A professora continua a ajudar os alunos durante o intervalo.
11:30	Entram os alunos do turno 1.	

- Tipo de atividades:

Simulação com o *packet tracer*

Os alunos estão empenhados na tarefa? Sim Não

Observações:

Todos os alunos terminaram a tarefa.

Estabelecimento da ordem durante as atividades:

Testemunhação individual em grupo

"Scanning" visual Sinais verbais Sinais não verbais Outros

Observações:

As tarefas individuais são muito supervisionadas pelo professor? Sim Não

Observações:

Professora percorre a sala, constantemente.

Resposta às questões do professor: braço no ar em simultâneo

Observações:

Como é feita a gestão dos incentivos?

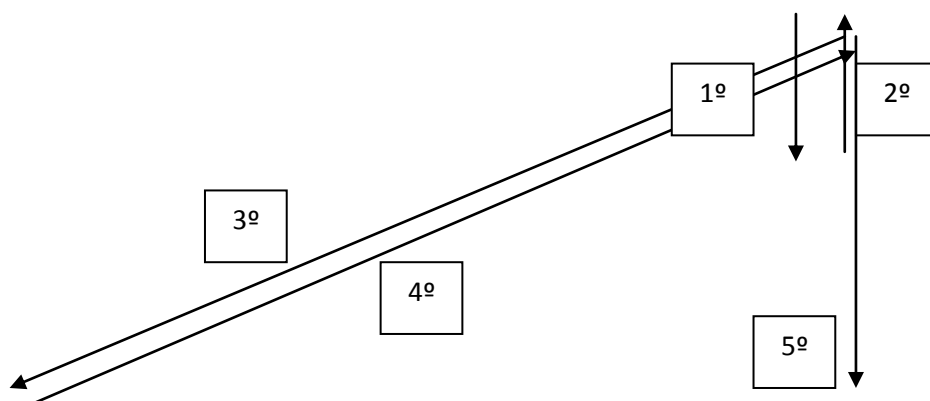
Observações:

O professor tem comportamentos diferenciais relativamente aos melhores e piores alunos? Sim Não

Observações:

- Deslocações do professor: frequentes? Sim Não

Desenho das deslocações



Controlando toda a turma? Sim Não

Passa-se mais tempo em atividades em que o professor é a figura principal? Sim Não

O trabalho é escolhido pelos alunos? Sim Não

- Os alunos normalmente terminam os trabalhos? Sim Não
- O ruído, nas atividades, mantém-se em níveis aceitáveis? Sim Não

Participação

- O professor estimula a participação fazendo perguntas? Sim Não
- A participação levanta problemas de gestão e ritmo? Sim Não
- O professor solicita preferencialmente os melhores alunos? Sim Não
- As perguntas dirigem-se especialmente a setores da sala ou a certos alunos?
Sim Não

Rotinas

- Existem rotinas e regras bem definidas e operacionais? Sim Não
- Em geral o professor faz cumprir as rotinas e as regras? Sim Não
- Como é que os alunos se dirigem ao professor?

Pedem ajuda.

- Os alunos entram ordenadamente na sala? Sim Não

- Os alunos levantam o dedo para falar? Sim Não

- Há rotinas para irem à casa de banho? Sim Não

Não observado.

- Há rotinas de encerramento da lição? Sim Não

Desligar os computadores e arrumar as cadeiras e mesas.

Comportamentos problemáticos e intervenção do professor

- Os maus comportamentos ocorrem mais frequentemente durante o trabalho individual o pequeno grupo a aula em geral

- O professor tem dificuldade em diminuir o carácter público dos comportamentos problemáticos? Sim Não

- Os maus comportamentos contagiam facilmente a turma? Sim Não

Existência de incentivo por parte dos alunos com maus comportamentos.

- Os maus comportamentos ocorrem nas transições ou no próprio fluxo das atividades?

Fluxo da atividade.

- Reação do professor aos maus comportamentos?

Corretiva.

- O procedimento do professor é mais: preventivo ___ remediativo X

- Número de intervenções do professor: uma Breves ou longas?

Breve.

Gestão preventiva da sala de aula

- O professor mostra que está atento? Sim Não

Observações:

- O professor dá respostas imediatas? Sim Não

- O professor é proactivo ou reativo? Proactivo.

- O professor faz "scanning" da sala? Sim Não

- O professor desloca-se pela sala? Sim Não

- A exposição do professor é estimulante? Sim Não

Gestão da sala de aula

- O trabalho está bem organizado (não ameaça a ordem)? Sim Não

- O ritmo é imposto pelo professor? Sim Não

- Há monitorização do ritmo/duração das atividades? Sim Não

- O trabalho é desafiador para os alunos? Sim Não

- As tarefas são simples, pouco desafiadoras, apenas mantêm os alunos calados e não promovem o desenvolvimento? Sim Não

- Os alunos parecem empenhados na tarefa? Sim Não

Arrumar

- O professor deixa tempo suficiente para completar as actividades? Sim Não
- Os trabalhos de casa são indicados com a devida antecedência? Sim Não
- O professor utiliza procedimentos de alerta e dá pistas para avisar os alunos que se aproxima o fim da aula? Sim Não
- Os alunos arrumam os seus materiais e os que utilizaram da sala? Sim Não
- O professor responsabiliza os alunos pela ordem e limpeza da sala? Sim Não

Saída da aula

- Há rotinas estabelecidas para a saída da aula? Sim Não
- A saída é feita de modo ordenado? Sim Não

Escola Secundária de Gago Coutinho

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Gago Coutinho, Alverca do Ribatejo, Vila Franca de Xira

Ano : 11 Turma : 2(11) Ano Letivo : 2015/16
PI9A

Dados dos Alunos

Género	Masculino	13					Total	13				
Retenções no ano de escolaridade atual	0	13					Total	13				
Nº de retenções	0	13					Total	13				
Nacionalidade	Portugal	13					Total	13				
Idade	18	3	17	4	16	5	15	1	Média	16,69	Total	13
ASE	NEEA	1	A	2					Total	3		
Outros	Portugues lingua não materna	0	Ensino articulado	0	NEE	2						
Nº de negativas no ano anterior	0	13										
O português é a tua língua materna?	Sim	13	Não	0								
Com quem vives habitualmente?	Pais	1	pais	1	Pai/Mãe	1	pai,mãe,irmão	1				
	pai mae	1	Pai e Mãe	1	pai e mae	1	Pai	1				
	mae e pai	1	mãe e irmão	1	com os meus pais	1	avós	1				
	mãe	1										

Escola Secundária de Gago Coutinho

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Gago Coutinho, Alverca do Ribatejo, Vila Franca de Xira

Ano : 11 Turma : 2(11) Ano Letivo : 2015/16
PI9A

Quantas horas costumas dormir por dia?	Menos do que 7 horas <input type="text" value="2"/>	Mais do que 10 horas <input type="text" value="1"/>	Entre 9 e 10 horas <input type="text" value="1"/>	Entre 8 e 9 horas <input type="text" value="3"/>
	Entre 7 e 8 horas <input type="text" value="6"/>			
Tens problemas de saúde?	Sim <input type="text" value="6"/>	Não <input type="text" value="7"/>		
Se sim, quais?	Outra <input type="text" value="0"/>	Epilepsia <input type="text" value="0"/>	Dificuldades visuais <input type="text" value="3"/>	Dificuldades motoras <input type="text" value="0"/>
	Dificuldades de linguagem <input type="text" value="0"/>	Dificuldades auditivas <input type="text" value="1"/>	Diabetes <input type="text" value="0"/>	Asma <input type="text" value="1"/>
	Alergia(s) <input type="text" value="2"/>			
Tomas alguma medicação habitualmente?	Sim <input type="text" value="2"/>	Não <input type="text" value="11"/>		
Se sim, que medicação fazes?	Alergia <input type="text" value="1"/>	Acne <input type="text" value="1"/>		
Em que situação aprendes melhor?	Sozinho <input type="text" value="5"/>	Nas aulas <input type="text" value="3"/>	Em grupo <input type="text" value="3"/>	Com um explicador <input type="text" value="1"/>
Em casa, falas sobre escola/estudo?	Raramente <input type="text" value="6"/>	Nunca <input type="text" value="0"/>	Frequentemente <input type="text" value="6"/>	
Tens computador em casa?	Sim <input type="text" value="11"/>	Não <input type="text" value="2"/>		
Em casa, tens ligação à internet?	Sim <input type="text" value="11"/>	Não <input type="text" value="2"/>		

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Gago Coutinho, Alverca do Ribatejo, Vila Franca de Xira

Ano : 11 Turma : 2(11) Ano Letivo : 2015/16
PI9A

Qual a tua disciplina favorita?	Redes 1	psinf 1	Programação e Redes de Computadores 1	Programação 1
	programação 1	Português 1	matematica 1	Educação Física 1
	Educação física 1	Arquitetura de computadores 1	Arquitetura de Computadores 1	arquitetura de computadores 1
Qual a disciplina de que menos gostas?	sistemas operativos 1	Redes de Comunicação 1	redes 1	RCOM 1
	Matemática 3	Matematica 1	Física-Química 1	fisica ou quimica 1
	fisica e quimica 1	área de integração 1		
O que contribui mais para o insucesso escolar dos alunos?	Indisciplina na sala de aula 1	Falta de estudo 4	Falta de atenção/concentração 5	Dificuldades em compreender o professor 1
	Desinteresse pela disciplina 0	Conteúdos difíceis 1		
Consideras-te um aluno...	Médio 10	Fraco 0	Bom 3	
Até quando pensas estudar?	Ensino superior 6	12º ano 7		
Gostas de estudar?	Sim 2	Não 11		

Escola Secundária de Gago Coutinho

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Gago Coutinho, Alverca do Ribatejo, Vila Franca de Xira

Ano : 11 Turma : 2(11) Ano Letivo : 2015/16
PI9A

O que costumás fazer nos tempos livres?	Vou ao cinema	7	Vou à internet	10	Vejo televisão	8	Pratico desporto	8
	Passeio	3	Oiço música	10	Leio	1	Jogo no computador	12
	Encontro-me com amigos	11						
Quando estudas?	Raramente	4	Nunca	1	Em véspera de teste	7	Diariamente	1
Onde costumás estudar?	Noutro local	0	Não estudo	1	Na explicação	0	Na escola	0
	Em casa de familiares	0	Em casa de amigos	0	Em casa	12		
Tens ajuda no estudo?	Sim	4	Não	9				
Que profissão gostarias de ter?	Técnico de computadores	1	Programador ou Gestor de Redes	1	programador	1	nao sei	1
	Militar/Polícia	1	militar	1	Informático	1	Engenheiro Informático	2
	Algo que tivesse a ver com o meu curso mais para o lado da arquitetura	1						
Escreve aqui o que considerares importante o teu DT saber	Preciso de motivação	1	não precisa saber nada de mim	1	Nada	1	Fazer visitas de estudo como à games week etc...	1
	fazer visitas de estudo á games week etc	1						

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Gago Coutinho, Alverca do Ribatejo, Vila Franca de Xira

Ano : 11 Turma : 2(11) Ano Letivo : 2015/16
PI9A

Dados do Pai

Nacionalidade	Portugal	13						
Form. Académica	Formação Desconhecida	1	Básico (1º ciclo)	1	Básico (2º ciclo)	3	Básico (3º ciclo)	3
	Secundário	3	Licenciatura	1	Mestrado	1		
Sit. Emprego	Trabalhador por conta de outrem	6	Trabalhador por conta própria como empregador	2	Desempregado	2	Situação Desconhecida	1
	Reformado	1	Outra	1				
Idade	45	2	48	2	41	1	50	1
	49	1						

Escola Secundária de Gago Coutinho

Caracterização da Turma

Escola : Escola Secundária Gago Coutinho, Alverca do Ribatejo, Vila Franca de Xira

Ano : 11 Turma : 2(11) Ano Letivo : 2015/16
PI9A

Dados da Mãe

Nacionalidade	Portugal	12	Equador	1				
Form. Académica	Básico (1º ciclo)	2	Básico (3º ciclo)	5	Secundário	4	Bacharelato	1
	Licenciatura	1						
Sit. Emprego	Trabalhador por conta de outrem	6	Situação Desconhecida	4	Desempregado	3		
Idade	45	3	40	1	47	1	41	1
	39	1						

Dados do Encarregado de Educação

Parentesco	Mãe	7	Pai	5	Outro	1		
Nacionalidade	Portugal	13						
Form. Académica	Formação Desconhecida	1	Básico (1º ciclo)	1	Básico (2º ciclo)	1	Básico (3º ciclo)	4
	Secundário	3	Bacharelato	1	Licenciatura	1	Mestrado	1
Sit. Emprego	Trabalhador por conta de outrem	6	Situação Desconhecida	4	Desempregado	3		

**Exmo. Senhor Diretor da
Escola Secundária de Gago Coutinho**

████████████████████ e Sandra Cristina Paiva Resende, alunos do 2º ano do curso de mestrado em ensino de informática do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa, orientados pelo professor doutor João Filipe de Matos e pela professora cooperante Vera Rio Maior, vêm requerer a V. Ex.ª autorização para procederem à recolha de dados dos alunos do curso profissional de técnico de gestão e programação de sistemas informáticos, segundo ano, turmas 2ºPI9 e 2ºPI9A respetivamente, nomeadamente, a resposta a questionários, inquéritos ou entrevistas, fotografias de algumas aulas e eventualmente, outras formas de recolha de dados no estudo relacionado com a caracterização dos alunos do curso profissional. Serão salvaguardadas desde já todas as questões legais e éticas decorrentes do processo de recolha e tratamento de dados.

O estudo surge no âmbito da intervenção pedagógica que se realizará ao longo do presente ano letivo, nas referidas turmas. Este trabalho de investigação culminará com elaboração do relatório final das unidades curriculares de Iniciação à Prática Profissional III e IV, do referido mestrado.

Os dados recolhidos terão um caráter confidencial, servindo apenas para a fundamentação empírica do relatório acima descrito.

Oportunamente serão informados os respetivos diretores de turma e serão solicitadas aos encarregados de educação as devidas autorizações para a participação dos seus educandos nesse estudo.

Alverca, 2 de Novembro de 2015

Autorizado
3/11/2015

Pedem deferimento,

████████████████████

Sandra Cristina Paiva Resende

(Sandra Cristina Paiva Resende)

Exmo. (a) Senhor(a) Encarregado(a) de Educação

Chamo-me Sandra Resende e sou aluna do mestrado em ensino de informática da Universidade de Lisboa, estando nesse âmbito a estagiar na Escola Secundária de Gago Coutinho onde irei realizar a minha intervenção pedagógica com vista a adquirir habilitação profissional para o ensino. Pretendo realizar um estudo relacionado com a utilização de estratégias de ensino/aprendizagem na disciplina de Redes de Comunicação, que sejam promotoras e facilitadoras da aprendizagem dos alunos.

O estudo insere-se na elaboração de uma dissertação referente ao 2º ano do mestrado em ensino de informática, do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa.

Para a realização do estudo e elaboração da dissertação necessito do contributo do seu educando, nomeadamente na resposta a questionários, inquéritos ou entrevistas e de recolha de imagens de aulas.

Por esse motivo, venho pedir a sua autorização para a participação do seu educando no estudo dando os contributos acima referidos.

Os dados recolhidos terão um carácter confidencial, servindo apenas para a fundamentação empírica da dissertação, pelo que não serão divulgados em contexto individual.

Informo, ainda, que já pedi autorização à direção desta escola.

Agradeço desde já a atenção dispensada.

Com os melhores cumprimentos,

A Professora,

Sandra Resende

Alverca, 18 de Janeiro de 2016

Tomei conhecimento:

A Diretora de Curso

A Diretora da Turma

(Maria Ferreira)

(Dulce Gomes)



Eu, _____ Encarregado (a) de Educação do(a) aluno(a) _____, nº _____, da turma PI9A, do 11ºano, autorizo o meu educando a contribuir com a sua participação para a dissertação de mestrado de Sandra Resende.

Alverca, 18 de Janeiro de 2016.

Assinatura do(a) Encarregado(a) de Educação: _____

Exma. Senhora
Diretora da Turma PI9A, do 11ºano

Pretendo realizar um estudo relacionado com a utilização de estratégias de ensino/aprendizagem na disciplina de Redes de Comunicação, que sejam promotoras e facilitadoras da aprendizagem dos alunos.

O estudo insere-se na elaboração de uma dissertação referente ao 2ºano do mestrado em ensino de informática, do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa.

Para a realização do estudo e elaboração da dissertação necessito do contributo dos alunos de Redes de Comunicação, nomeadamente na resposta a questionários, inquéritos ou entrevistas e de recolha de imagens de aulas.

Por esse motivo, venho informar V. Ex.^a que irei fazer a recolha dos dados acima referidos nas aulas de Redes de Comunicação.

Os dados recolhidos terão um carácter confidencial, servindo apenas para a fundamentação empírica da dissertação, pelo que não serão divulgados em contexto individual.

Informo, ainda, que já pedi autorização à direção desta escola.

Agradeço desde já a atenção dispensada.

Com os melhores cumprimentos,

A Professora,

(Sandra Cristina Paiva Resende)

ESCOLA SECUNDÁRIA DE GAGO COUTINHO ALVERCA DO RIBATEJO

Critérios de Avaliação do Grupo de Informática

Ano Letivo 2015 / 2016

Competências		INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	Peso Atribuído	PERCENTAGENS POR DOMÍNIO
Aprender a conhecer Aprender a fazer	Competências no Domínio dos Conceitos	<ul style="list-style-type: none"> ○ Testes sumativos ○ Grelhas de observação direta com aplicação de conhecimentos e desempenho de novas situações; 	- 50%	60%
	Competências no Domínio das Práticas	<ul style="list-style-type: none"> ○ Trabalho Individual e/ou em grupo ○ Execução dos trabalhos práticos 	- 10%	
Aprender a conviver Aprender a ser	Competências no Domínio das Atitudes / Comportamentos	○ Pontualidade	- 5%	20%
		○ Disciplina na realização das atividades	- 5%	
		○ Iniciativa e respeito pela opinião dos colegas	- 5%	
		○ Responsabilidade demonstrada	- 5%	

* Distribuindo a percentagem de forma equitativa pelos tipos de trabalhos realizados e caso não existam trabalhos práticos esta percentagem será acrescentada às competências nos domínios dos conceitos.

** Caso não existam testes sumativos proceder-se-á à execução de um tratamento prático/projecto, revertendo a percentagem das competências no domínio dos conceitos para o domínio das práticas.

Notas:

- Os testes podem ser realizados interactivamente no computador, caso em que a classificação e a correção surgem automaticamente na forma de página Web após um clique executado pelo aluno no fim do teste. • Na reunião de 16 de Outubro de 2008, o Conselho Pedagógico determinou que nos testes realizados interactivamente no computador o aluno tem que ficar com uma cópia assinada pelo professor, em papel, com a correção e respetiva classificação.

- Material necessário: Caderno, material de escrita, pen e fotocópias quando solicitado.

A representante de grupo
Vera Rio Maior

Curso	Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	11º ano - Turma 1	Data:	
Módulo	5 - Desenvolvimento de páginas web dinâmicas	Redes de Comunicação	Professora:	Sandra Resende

Grelha de Observação de Aulas (Individual)


Número	Nome	Assiduidade	Pontualidade	Comportamento	Empenho	Autonomia							Observações	Total
		✓	5	5	5	5								20
1														0
2														0
3														0
4														0
5														0
6														0
7														0
8														0
9														0
10														0
11														0
12														0
13														0

Classificação atribuída numa escala de 1 a 5 valores
 [1] - Fraco | [2] - Razoável | [4] - Bom | [5] Muito Bom



Observação individual

	Muito Bom (5)	Bom (4)	Razoável (2)	Fraco (1)
Pontualidade	Muito Pontual.			Muito pouco pontual.
Comportamento	<p>Atitude bastante positiva que contribui para o bom ambiente de trabalho.</p> <p>Demonstrou uma postura adequada.</p>	Atitude positiva que contribui para o bom desenrolar do trabalho.	Mostrou-se interessado em contribuir para o bom desenrolar do trabalho.	<p>Optou por uma atitude negativa, prejudicando o desenrolar do trabalho.</p> <p>Postura desadequada em sala de aula.</p>
Empenho	<p>Produz resultados além dos esperados.</p> <p>Realiza com distinção todas as tarefas.</p> <p>Levantou questões pertinentes e respondeu de forma adequada às questões colocadas pelo professor.</p>	<p>Produz os resultados esperados.</p> <p>Realiza todas as tarefas.</p> <p>Respondeu de forma adequada às questões colocadas pelo professor, quer ao grupo, quer à turma.</p>	<p>Aproxima-se dos resultados esperados.</p> <p>Realiza a maioria das suas tarefas.</p> <p>Respondeu sempre que solicitado às questões colocadas pelo professor.</p>	<p>Não produz os resultados esperados.</p> <p>Realiza poucas, ou nenhuma tarefa.</p> <p>Nunca respondeu às questões colocadas pelo professor, quer no grupo, quer perante a turma.</p>
Autonomia	<p>Papel bastante ativo no desenvolvimento do projeto.</p> <p>Coordena o projeto.</p> <p>Resolve problemas.</p> <p>Justifica decisões.</p> <p>Sugere alternativas.</p>	<p>Papel ativo no desenvolvimento do projeto.</p> <p>Ajuda na organização das tarefas do projeto.</p>	<p>Desempenha um papel um pouco passivo no grupo, no entanto, responde sempre que é solicitado.</p>	<p>Papel passivo no desenvolvimento do projeto.</p> <p>Nunca resolve problemas, nem sugere alternativas.</p>

Equipa de trabalho:

	Tarefas		
Desafio 2	1	Pesquisa de produtos	
	2	Estruturar a aplicação por camadas	
	3	Array multidimensional	
	4	Mostrar produtos numa tabela	
	5	Incluir todos os ficheiros no index	
Layout	1	Alteração do ficheiro CSS	
	2	Logótipo / Banner / _____	
	3	Ícones do site	
	4	Outros: _____	
	<u>Dificuldades:</u>		
<u>Observações:</u>			

Equipa de trabalho:

		Tarefas	
Desafio 3	1	Adicionar itens ao carrinho de compras	
	2	Visualizar os itens comprados no carrinho	
	3	Alterar o ícone do carrinho	
	4	Operação de continuar a comprar	
	5	Operação de esvaziar carrinho	
	6	Operação de remover produtos	
Desafio 4	1	Array de utilizadores	
	2	Finalizar compra	
	3	Link do finalizar compra	
	4	Formulário para login	
	5	Operação de login e verificação dos dados	
	6	Tratamento de erros: Login inválido	
		<u>Dificuldades:</u>	
<u>Observações:</u>			

Curso	Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos				11º ano - Turma 1		Data:	
Módulo	5 - Desenvolvimento de páginas web dinâmicas		Redes de Comunicação			Professora:	Sandra Resende	

Grelha de Avaliação do Produto Inicial (1ª Etapa)

		Cumprimento do prazo definido	Utilização correta do modelo MVC	Definição da estrutura do site	Otimização e qualidade da solução encontrada	Criatividade										Total
Equipa	Elementos	10%	30%	30%	20%	10%									Observações	100%
Equipa 1																0
Equipa 2																0
Equipa 3																0
Equipa 4																0

Curso	Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	11º ano - Turma 1	Data:	
Módulo	5 - Desenvolvimento de páginas web dinâmicas	Redes de Comunicação	Professora:	Sandra Resende

Grelha de Avaliação do Produto Final

		Cumprimento dos prazos definidos para as tarefas.	Utilização correta da sintaxe	Relacionamento de conceitos e a sua aplicação prática	Criatividade na identificação da solução	Cumprimento dos objetivos	Qualidade do produto final	Retificações							Observações	Total
Equipa	Elementos	10%	20%	20%	15%	10%	15%	10%								100%
																0
																0
																0
																0

Curso	Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	11º ano - Turma 1	Data:	
Módulo	5 - Desenvolvimento de páginas web dinâmicas	Redes de Comunicação	Professora:	Sandra Resende

Grelha de Avaliação da Apresentação

		Organização da apresentação	Criatividade	Qualidade da apresentação	Capacidade de transmitir as ideias	Capacidade de cativar a audiência	Utilização correta dos conceitos	Defesa	Gestão do Tempo					Observações	Total
Equipa	Elementos	10%	10%	15%	15%	10%	20%	15%	5%						100%
															0
															0
															0
															0

Classificação atribuída numa escola de 1 a 20 valores

Título:

Lojastar

Autora:

Sandra Resende

Criado no âmbito da disciplina de Didática de Informática III do Mestrado em Ensino de Informática no ano letivo 2015/2016



O Cenário de Aprendizagem *Lojastar* de Sandra Resende está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Objetivo Geral:

Desenvolver uma loja *online* com o objetivo de participar no concurso *lojastar*.

Objetivos Específicos:

- Compreender os conceitos de sessão e *cookies*.
- Aplicar sessão utilizando a linguagem PHP.
- Tratar erros de execução em páginas dinâmicas.
- Consolidar conhecimentos adquiridos nas linguagens PHP, HTML e CSS através da sua aplicação prática.

Atividades /Tarefas:

- Definição da ideia para o projeto.
- Planeamento da estrutura do *site*.
- Desenvolvimento do projeto:
 - Catálogo de produtos;
 - Compra de produtos;
 - Autenticação do utilizador;
 - Finalização da compra.
- Apresentação dos projetos.
- Eleição do projeto vencedor.

Recursos:

- Computadores com ligação à Internet.
- Site de apoio.
- Aplicações: IDE Netbeans e Wamp.

Espaços

Sala de aula



Adaptado de: <http://infobeckons.com/wp-content/uploads/2015/05/ecommerce2.jpg>

Papéis

Professor - O professor é o orientador das atividades, estimulando, observando e intervindo no sentido de uma aprendizagem construtiva.

Alunos - Os alunos, organizados em grupo, devem resolver e participar nos desafios propostos. São os principais atores no desenvolvimento do seu trabalho questionando o professor sempre que necessário.

Resumo da narrativa

O concurso “Lojastar” é uma iniciativa promovida pelo clube de informática da escola. Este concurso procura incentivar os alunos a criar uma loja *online* enquanto programadores e participantes ativos no desenvolvimento da Internet, permitindo estimular o raciocínio lógico, o pensamento crítico e a criatividade, bem como promover o trabalho colaborativo. Para participar, os alunos devem formar uma equipa (3 a 4 alunos) e superar os desafios propostos.

Palavras-chave: programação *web*, comércio eletrónico e concurso.

Curso Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos

Ano letivo 2015/2016

Código e Grupo: 550

Informação a prestar aos Encarregados de Educação nos termos do n.º8, do art.º 10º do Despacho 17860/2007, de 13 de Agosto.

Disciplina: Redes de Comunicação Componente de Formação Técnica

Ano:2 Turma: PI 9

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Calendarização	Módulos	Temas/Conteúdos	Total de Horas Previstas	Total de Horas do Período
1º Período	Módulo 3	Redes de Computadores avançado (termina a 3 de Novembro)	30	56
	Módulo 4	Páginas Web Estáticas	26	
2º Período	Módulo 4	Páginas Web Estáticas (termina a 5 Janeiro)	4	47,5
	Módulo 5	Páginas Web Dinâmicas (termina a 25 de fevereiro)	30	
	Módulo 8 op1	Acesso a Bases de Dados Via Web	13,5	
3º Período	Modulo 8 Op1	Acesso a Bases de Dados Via Web (termina a 12 de Maio)	26,5	44,5
	Módulo 6	Programação e sistemas de Comunicação (termina a 8 de Junho)	18	
Total			148	148

Nota - No conjunto das aulas previstas estão incluídas as aulas destinadas à realização de atividades de avaliação (testes sumativos, trabalhos etc.) e de preparação da avaliação bem como, visitas de estudo, etc. O número de aulas previstas poderá sofrer alterações de acordo com: a avaliação diagnóstica realizada; o ritmo de aprendizagem da turma, etc. Dessas alterações resultarão ajustamentos na previsão efectuada e deles devem ser informados o Conselho de Turma e os Encarregados de Educação no final de cada período.

Os Critérios de Avaliação da disciplina bem como o material necessário, aprovados em Conselho Pedagógico, encontram-se na página Web da escola.

Curso:	Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	Disciplina:	Redes de Comunicação	Professora Cooperante:	Vera Rio Maior
Professora:	Sandra Resende	Módulo:	Desenvolvimento de Páginas Web Dinâmicas	Turma:	T1: 11º ano

Aula nº	
Data:	19/02/2016
Hora:	10:00
Duração:	90 minutos
Sala:	E14

Sumário:
 Lançamento do projeto com a visualização de dois vídeos.
 Análise do enunciado do projeto.
 Organização das equipas de trabalho.
 Desenvolvimento do Projeto (Desafio 1): Planeamento da estrutura do *site*.

Objetivos Gerais:
 Planear a estrutura do *site*.
 Compreender os princípios gerais do padrão de desenvolvimento MVC.
 Aplicar os princípios gerais do padrão MVC.

- Recursos:**
- Computador
 - Projetor
 - Apresentação multimédia (R1)
 - Vídeos (R2)
 - Folha de registo das equipas (R3)
 - Enunciado do projeto (R4) e do desafio 1 (R5)
 - Site de apoio (<http://learnphp.wix.com/webphp>)
 - Aplicação criada pela professora (R6)
 - Grelhas de observação e avaliação

Conteúdos	Objetivos Específicos	Estratégias/Atividades	Duração (min)
		Efetuar a chamada. Apresentar o sumário. (R1)	5
		Lançamento do projeto através da visualização de dois vídeos. (R2)	8
		Apresentação dos objetivos e cronograma do projeto com suporte a uma apresentação multimédia. (R1) e (R4) Debate das ideias gerais. Exposição de um exemplo do projeto. (R6)	10
		Definição e organização das equipas de trabalho Constituição de equipas de trabalho de 3 ou 4 elementos. (R3)	5
		Apresentação dos objetivos do desafio 1 do projeto com suporte a uma apresentação multimédia. (R1) e (R5) Debate das ideias gerais.	60
Estrutura de um site	Esboçar a estrutura do <i>site</i> .	Método ativo: Guiar as equipas de trabalho na realização do desafio 1.	
Padrão de desenvolvimento MVC	Organizar as funcionalidades a incluir no <i>site</i> de acordo com o padrão de desenvolvimento MVC.		
		Breve antevisão da próxima aula.	2

- Avaliação:**
- Pontualidade
 - Observação direta
 - Grelha de avaliação do Produto Inicial (Desafio 1)

- Atividades de Extensão:**
- Criação e organização dos ficheiros do projeto no IDE Netbeans de acordo com o padrão de desenvolvimento MVC.

Notas da Professora:

Curso:	Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	Disciplina:	Redes de Comunicação	Professora Cooperante:	Vera Rio Maior
Professora:	Sandra Resende	Módulo:	Desenvolvimento de Páginas Web Dinâmicas	Turma:	T1: 11º ano

Aula nº	111 e 112
Data:	22/02/2016
Hora:	8:15
Duração:	90 minutos
Sala:	E14

Sumário:	Desenvolvimento do Projeto (Desafio 2): Catálogo de produtos.
-----------------	---

Objetivos Gerais:	Consolidar conhecimentos na linguagem PHP e HTML.
--------------------------	---

Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Projetor • Apresentação multimédia (R1) • Enunciado do desafio 2 (R2) • Folha de resumo das tags HTML (R3) • Netbeans IDE • Wamp • Site de apoio (http://learnphp.wix.com/webphp) • Grelhas de observação e avaliação
------------------	---

Conteúdos	Objetivos Específicos	Estratégias/Atividades	Duração (min)
		Efetuar a chamada. Apresentar o sumário e os objetivos da aula. (R1)	5
		Breve revisão sobre os princípios do padrão de desenvolvimento MVC. Fornecer feedback do produto inicial (desafio 1). Pequeno debate sobre o produto desenvolvido no desafio 1.	13
		Apresentação dos objetivos do desafio 2 do projeto com suporte a uma apresentação multimédia. (R1), (R2) e (R3) Debate das ideias gerais.	

Avaliação:	<ul style="list-style-type: none"> • Pontualidade • Observação direta • Grelha de monitorização do projeto (a preencher pelos alunos)
-------------------	--

<u>Linguagem PHP:</u>			
• Tipos de dados compostos: <i>array</i> multidimensionais	Criar estruturas de dados compostas.		70
• Estruturas de controlo	Aplicar estruturas de controlo.		
• Operadores	Utilizar diversos tipos de operadores.	Método ativo: Guiar as equipas de trabalho na realização do desafio 2.	
• Inclusão de arquivos	Utilizar os comandos <code>require</code> e <code>include</code> .		
<u>Linguagem HTML:</u>			
• Tabelas	Criar tabela para mostrar a estrutura de dados.		2
• Formulários	Usar formulários.		
		Breve antevisão da próxima aula.	

Atividades de Extensão:	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar o número de produtos no array.
--------------------------------	---

Notas da Professora:	
-----------------------------	--

Curso:	Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	Disciplina:	Redes de Comunicação	Professora Cooperante:	Vera Rio Maior
Professora:	Sandra Resende	Módulo:	Desenvolvimento de Páginas Web Dinâmicas	Turma:	T1: 11º ano

Aula nº	113 e 114
Data:	23/02/2016
Hora:	10:00
Duração:	90 minutos
Sala:	E14

Sumário:
Conclusão do Desafio2. Desenvolvimento do projeto: Layout do site.

Objetivos Gerais:
Consolidar conhecimentos nas linguagens HTML, CSS e PHP.

Recursos:
<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Projetor • Apresentação multimédia (R1) • Netbeans IDE • Wamp • Site de apoio (http://learnphp.wix.com/webphp) • Grelhas de observação e avaliação

Conteúdos	Objetivos Específicos	Estratégias/Atividades	Duração (min)
		Efetuar a chamada. Apresentar o sumário e os objetivos da aula. (R1)	5
		Fornecer <i>feedback</i> sobre o produto intermédio.	5
Linguagem PHP:			
• Tipos de dados compostos: <i>array</i> multidimensionais	Criar estruturas de dados compostas.	Método ativo: Guiar as equipas de trabalho na conclusão do desafio 2 e na modificação dos ficheiros fornecidos ou na criação de novas views.	78
• Estruturas de controlo	Aplicar estruturas de controlo.		
• Operadores	Utilizar diversos tipos de operadores.		
• Inclusão de arquivos	Utilizar os comandos <code>require</code> e <code>include</code> .		
Linguagem HTML:			
• Tabelas	Criar tabela para mostrar a estrutura de dados.		
• Formulários	Usar formulários.		
Linguagem CSS	Utilizar formatação por estilos CSS		
Layout	Alterar o aspeto gráfico do site.		
		Breve antevisão da próxima aula.	2

Avaliação:
<ul style="list-style-type: none"> • Pontualidade • Observação direta • Grelha de monitorização do projeto (a preencher pelos alunos)

Atividades de Extensão:
<ul style="list-style-type: none"> • Colocar produtos da loja em destaque (novidade ou promoção)

Notas da Professora:

Curso:	Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	Disciplina:	Redes de Comunicação	Professora Cooperante:	Vera Rio Maior
Professora:	Sandra Resende	Módulo:	Desenvolvimento de Páginas Web Dinâmicas	Turma:	T1: 11º ano

Aula nº	115 e 116
Data:	26/02/2016
Hora:	10:00
Duração:	90 minutos
Sala:	E14

Sumário:
 Tratamento de dados enviados através de formulários (métodos POST e GET).
 Variáveis SuperGlobais.
 Sessão e Cookies.
 Desenvolvimento do Projeto (Desafio 3): Compra de produtos I.

Objetivos Gerais:
 Compreender os métodos POST e GET.
 Conhecer algumas variáveis SuperGlobais.
 Compreender os conceitos de sessão e cookies.
 Aplicar sessão.
 Consolidar conhecimentos na linguagem PHP e HTML.

- Recursos:**
- Computador
 - Projetor
 - Apresentação multimédia (R1)
 - Enunciado do desafio 3 (R2)
 - Vídeo (R3)
 - Exemplos de código em PHP (R4)
 - Netbeans IDE
 - Wamp
 - Site de apoio <http://learnphp.wix.com/webphp>
 - Grelhas de observação e avaliação

Conteúdos	Objetivos Específicos	Estratégias/Atividades	Duração (min)
		Efetuar a chamada. Apresentar o sumário e os objetivos da aula. (R1)	5
Formulários	Compreender os métodos POST e GET. Tratar os dados dos formulários.		
Variáveis SuperGlobais	Conhecer algumas variáveis SuperGlobais.		
Sessão e Cookies	Entender o protocolo http. Conhecer os conceitos de sessão e cookies. Reconhecer as funções inerentes às sessões e cookies. Compreender a utilização das variáveis de sessão.	Método expositivo: Abordagem teórica dos conteúdos. (R1), (R3) e (R4).	40
		Apresentação dos objetivos do desafio 3 do projeto com suporte a uma apresentação multimédia. (R1) e (R2) Debate das ideias gerais.	
Sessão	Utilizar funções para sessão. Definir variáveis de sessão.		
Estruturas de controlo	Aplicar estruturas de controlo.		
Operadores	Utilizar operadores.		
Variáveis	Definir variáveis. Manipular variáveis.	Método ativo: Guiar as equipas de trabalho na realização do desafio 3.	43
Linguagem HTML	Utilizar linguagem HTML.		
		Breve antevisão da próxima aula.	2

- Avaliação:**
- Pontualidade
 - Observação direta

- Atividades de Extensão:**
- Utilização de *Cascading Style Sheets*.

Notas da Professora:

Curso:	Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	Disciplina:	Redes de Comunicação	Professora Cooperante:	Vera Rio Maior
Professora:	Sandra Resende	Módulo:	Desenvolvimento de Páginas Web Dinâmicas	Turma:	T1: 11º ano

Aula nº	117 e 118
Data:	29/02/2016
Hora:	8:15
Duração:	90 minutos
Sala:	E14

Sumário:
 Revisão dos conceitos lecionados na aula anterior.
 Desenvolvimento do Projeto (Desafio 3): Compra de produtos (continuação).
 Desenvolvimento do Projeto (Desafio 4): Autenticação do Utilizador e Finalização da compra.

Objetivos Gerais:
 Aplicar sessão.
 Consolidar conhecimentos na linguagem PHP e HTML.

- Recursos:**
- Computador
 - Projetor
 - Apresentação multimédia (R1)
 - Enunciado do desafio 3 (R2)
 - Enunciado do desafio 4 (R3)
 - Folha de Resumo dos conceitos sessão e cookies (R4)
 - Netbeans IDE
 - Wamp
 - Site de apoio <http://learnphp.wix.com/webphp>
 - Grelhas de observação e avaliação

Conteúdos	Objetivos Específicos	Estratégias/Atividades	Duração (min)
		Efetuar a chamada. Apresentar o sumário e os objetivos da aula. (R1) Revisão dos conceitos sessão e cookies. (R4)	15
		Apresentação dos objetivos do desafio 3 e 4 do projeto com suporte a uma apresentação multimédia. (R1), (R2) e (R3). Debate das ideias gerais.	
Sessão	Utilizar funções para sessão. Definir variáveis de sessão. Manipular variáveis de sessão.		73
Tipos de dados compostos: array multidimensionais	Criar estruturas de dados compostas.	Método ativo: Guiar as equipas de trabalho na realização do desafio 3 e 4.	
Estruturas de controlo	Aplicar estruturas de controlo.		
Operadores	Utilizar operadores.		
Variáveis	Definir variáveis. Manipular variáveis.		
Linguagem HTML	Utilizar linguagem HTML.		
		Breve antevisão da próxima aula.	2

- Avaliação:**
- Pontualidade
 - Observação direta
 - Grelha de monitorização do projeto

- Atividades de Extensão:**
- Utilização de *Cascading Style Sheets*.

Notas da Professora:

Curso:	Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	Disciplina:	Redes de Comunicação	Professora Cooperante:	Vera Rio Maior
Professora:	Sandra Resende	Módulo:	Desenvolvimento de Páginas Web Dinâmicas	Turma:	T1: 11º ano

Aula nº	119 e 120
Data:	1/03/2016
Hora:	10:00
Duração:	90 minutos
Sala:	E14

Sumário:
Tratamento de erros. Conclusão dos desafios 3 e 4.

Objetivos Gerais:
Tratar erros de execução em páginas dinâmicas. Consolidar conhecimentos na linguagem PHP e HTML.

Recursos:
<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Projetor • Apresentação multimédia (R1) • Enunciado do desafio 3 (R2) • Enunciado do desafio 4 (R3) • Folha resumo: Tratamento de Erros (R4) • Netbeans IDE • Wamp • Site de apoio http://learnphp.wix.com/webphp • Grelhas de observação e avaliação

Conteúdos	Objetivos Específicos	Estratégias/Atividades	Duração (min)
		Efetuar a chamada. Apresentar o sumário e os objetivos da aula. (R1)	5
Tratamento de erros	Conhecer os tipos de tratamento de erros.	Método expositivo: Abordagem teórica dos conteúdos. (R1) e (R4)	13
		Apresentação dos objetivos finais do desafio 3 e 4 do projeto com suporte a uma apresentação multimédia. (R1), (R2) e (R4) Debate das ideias gerais.	
Tratamento de erros	Tratar erros de execução.		
Sessão	Utilizar funções para sessão. Definir variáveis de sessão.		
Estruturas de controlo	Aplicar estruturas de controlo.		
Operadores	Utilizar operadores.		
Variáveis	Definir variáveis. Manipular variáveis.		
Linguagem HTML	Utilizar linguagem HTML.		
		Breve antevisão da próxima aula.	2

Avaliação:
<ul style="list-style-type: none"> • Pontualidade • Observação direta • Grelha de monitorização do projeto

Atividades de Extensão:
<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de <i>Cascading Style Sheets</i>.

Notas da Professora:

Curso:	Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos	Disciplina:	Redes de Comunicação	Professora Cooperante:	Vera Rio Maior
Professora:	Sandra Resende	Módulo:	Desenvolvimento de Páginas Web Dinâmicas	Turma:	T1: 11º ano

Aula nº	121 e 122
Data:	4/03/2016
Hora:	10:00
Duração:	90 minutos
Sala:	E14

Sumário: Apresentação final dos projetos. Preenchimento de questionários.
--

Objetivos Gerais: Refletir sobre os produtos desenvolvidos.

Recursos:
<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Projetor • Apresentação multimédia (R1) • Netbeans IDE • Wamp • Site de apoio http://learnphp.wix.com/webphp • Grelhas de observação e avaliação

Avaliação:
<ul style="list-style-type: none"> • Pontualidade • Observação direta • Grelha de avaliação da apresentação final

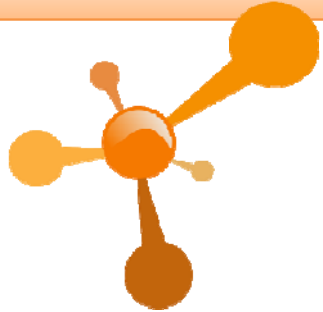
Conteúdos	Objetivos Específicos	Estratégias/Atividades	Duração (min)
		Efetuar a chamada. Apresentar o sumário. (R1)	5
		Organização das apresentações.	3
		Apresentação dos produtos desenvolvidos (máximo 10 minutos por equipa).	70
		Auto e heteroavaliação	
		Fornecer <i>feedback</i> sobre o projeto.	12
		Eleição do projeto vencedor e entrega de prémios.	
		Preenchimento de questionários.	

Notas da Professora:



Redes de Comunicação

Módulo 5 – Desenvolvimento de páginas web dinâmicas



Sumário

Objetivos

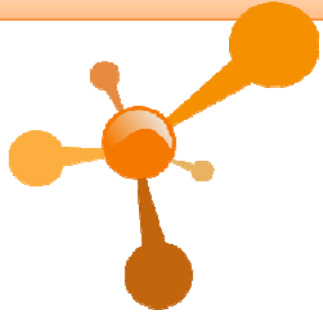
Aula

**Próxima
Aula**

Aula nº 109 e 110

Sumário:

- Lançamento do projeto com a visualização de dois vídeos.
- Análise do enunciado do projeto.
- Organização das equipas de trabalho.
- Desenvolvimento do Projeto (Desafio 1): Planeamento da estrutura do site.



Lançamento do projeto

Sumário

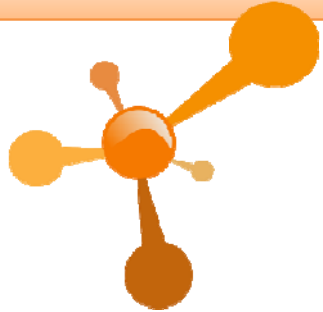
Objetivos

Aula

Próxima
Aula



<http://learnphp.wix.com/webphp#!projeto/madmk>



Sumário

Objetivos

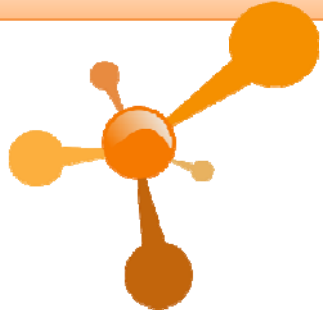
Aula

**Próxima
Aula**

Projeto Lojastar

O projeto “Lojastar” está inserido num concurso promovido para esta intervenção pedagógica e visa a criação de um protótipo para uma loja *online* utilizando as linguagens de programação HTML, CSS e HTML.





Projeto Lojastar

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

1ª Etapa

Desafio 1: Planeamento da
Estrutura do Site

2ª Etapa

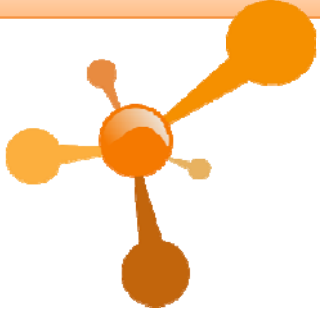
Desafio 2: Catálogo de
Produtos

Apresentação Intermédia e
Modificação da folha de estilo

Desafio 3: Compra de
Produtos

Desafio 4: Autenticação do
utilizador e Finalização da compra

Apresentação Final



Equipas de trabalho

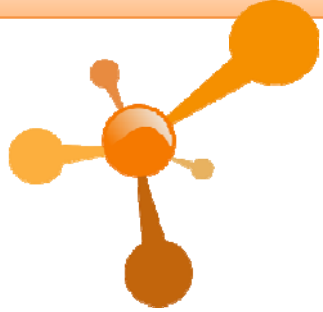
Sumário

Objetivos

Aula

**Próxima
Aula**

**3 Grupos de 3 elementos
1 Grupo de 4 elementos**



Desafio 1 – Tarefa 1

Sumário

Objetivos

Aula

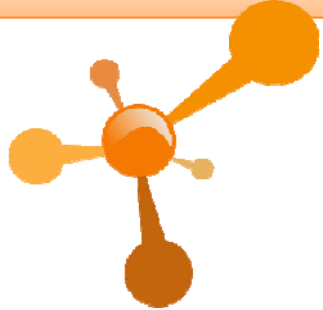
**Próxima
Aula**

Ideia para a loja

Nome para a loja: _____

Setor de atividade: _____

Categoria dos produtos: _____



Desafio 1 – Tarefa 2

Sumário

Objetivos

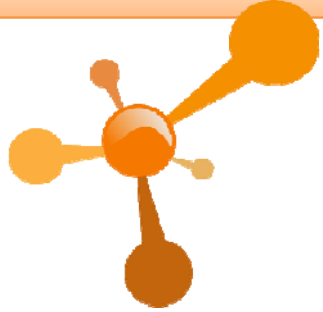
Aula

**Próxima
Aula**

Model (Dados)

View (Vista)

Controller (Controlador)



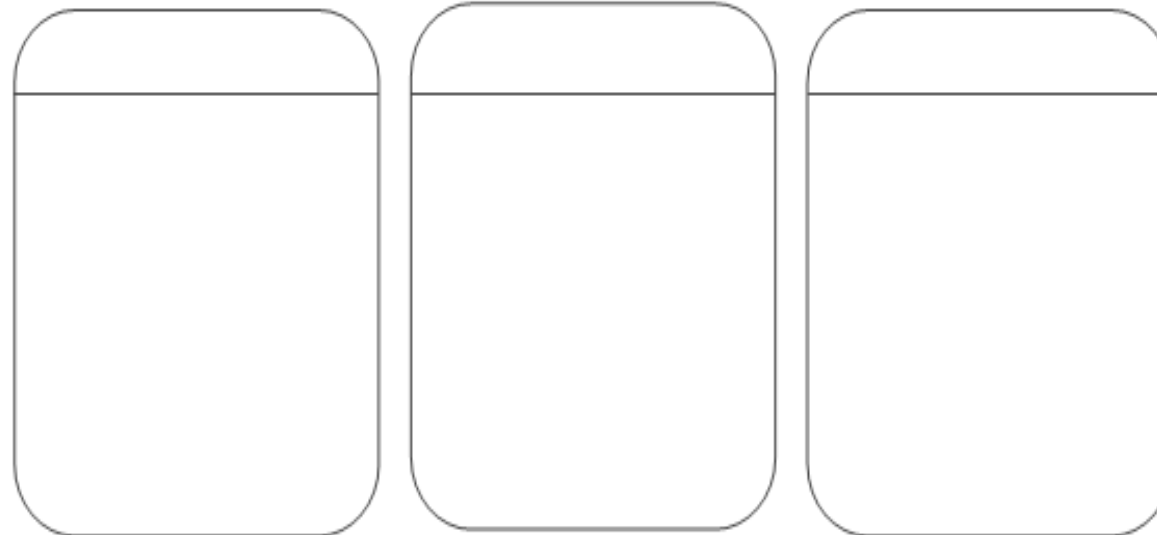
Desafio 1 – Tarefa 3

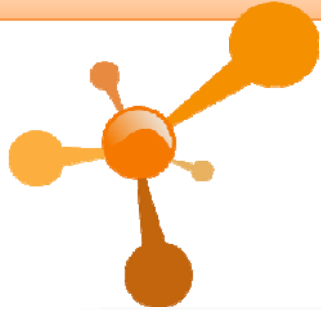
Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula





Desafio 1 – Tarefa 4

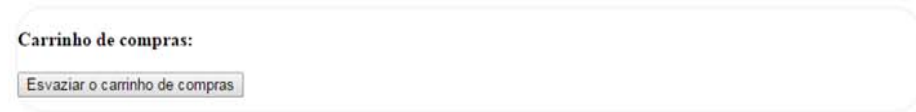


	Nome	Preço	Marca	Descrição	
	TV LED PANASONIC	1799€	PANASONIC	TV LED SMART TV 3D 50" PANASONIC TX-L50DT60E	Comprar
	TV LED SAMSUNG	999.99€	SAMSUNG	TV LED SMART TV 48" SAMSUNG UE48JU6400K	Comprar



login:

password:



	Nome	Preço	Marca	Descrição	
	TV LED PANASONIC	1799€	PANASONIC	TV LED SMART TV 3D 50" PANASONIC TX-L50DT60E	Remove
	TV LED PANASONIC	1799€	PANASONIC	TV LED SMART TV 3D 50" PANASONIC TX-L50DT60E	Remove

Total: 3598 €





Desafio 1 – Tarefa 4



Loja Star (A minha loja online)

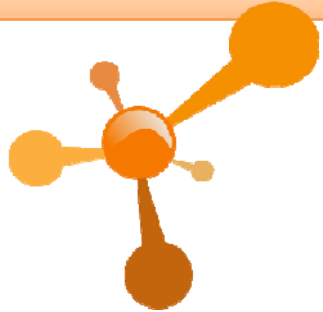


Compra finalizada:

	Nome	Preço	Marca	Descrição
	TV LED PANASONIC	1799€	PANASONIC	TV LED SMART TV 3D 50" PANASONIC TX-L50DT60E
	TV LED PANASONIC	1799€	PANASONIC	TV LED SMART TV 3D 50" PANASONIC TX-L50DT60E
	Portes de envio	3.75€		
Total: 3601.75 €				

Dados para pagamento via multibanco

Entidade:	1234
Referência:	987654321
valor:	3601.75 €



Desafio 1 – Tarefa 4

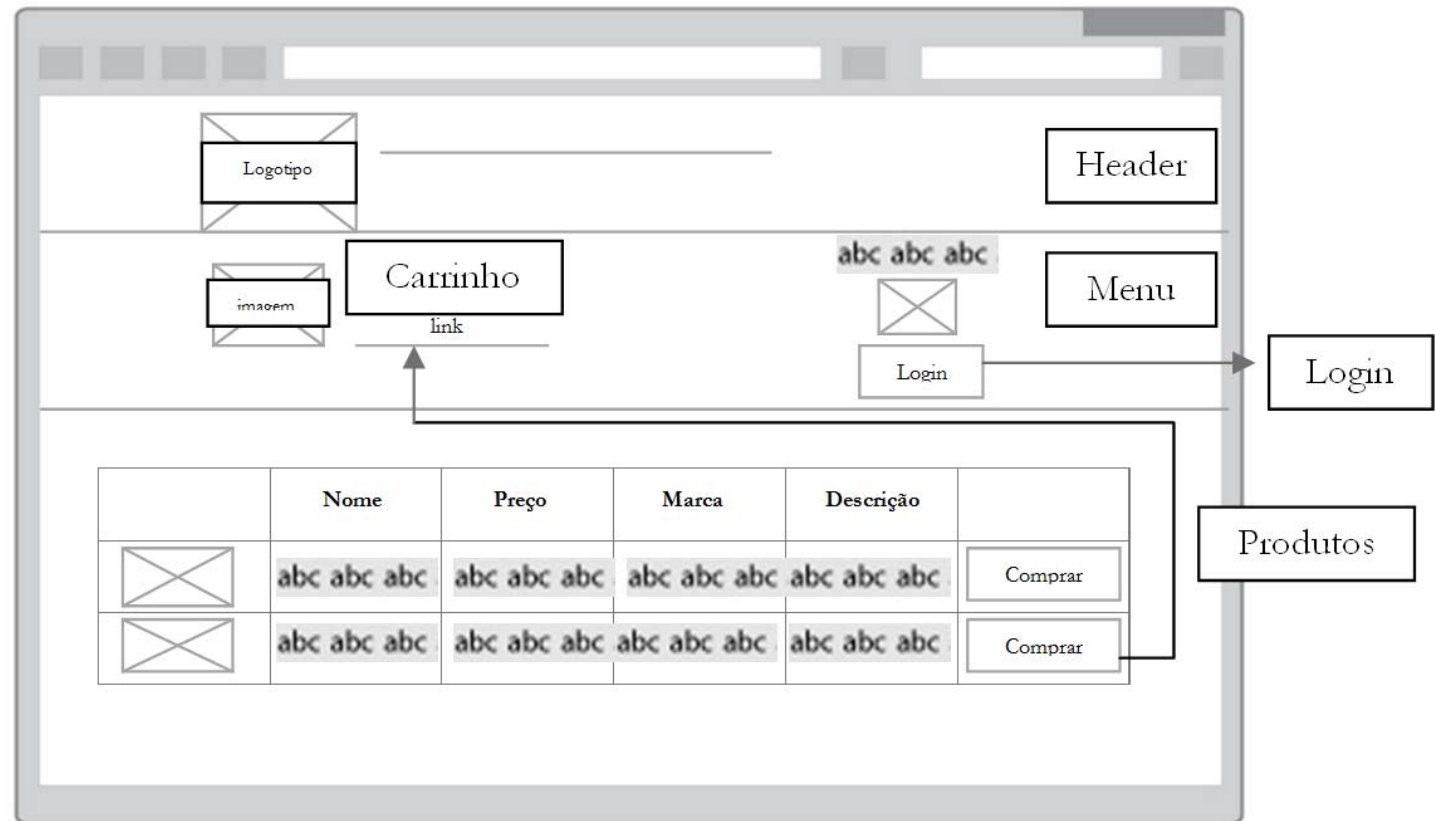
Sumário

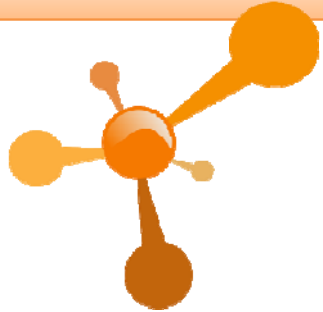
Objetivos

Aula

Próxima
Aula

Exemplo





Desafio 1 – Tarefa 4

Tarefa 4: Estrutura do esqueleto do site (*Wireframe*)

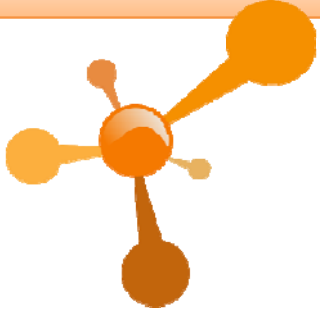
Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula





Próxima Aula

Sumário

Objetivos

Aula

**Próxima
Aula**

Enunciado Geral

O comércio eletrónico possibilita a aquisição de produtos com maior comodidade para os clientes, já que estes podem efetuar compras sem ter de se deslocar, recebendo os bens no local desejado. Os processos associados à venda de produtos *on-line* são complexos e envolvem várias atividades distintas, por exemplo, pesquisa de produtos, gestão do carrinho de compras e a execução de encomendas.

O projeto “Lojastar” está inserido num concurso promovido para esta intervenção pedagógica e visa a criação de um protótipo de loja *online* utilizando as linguagens de programação HTML, CSS e PHP.

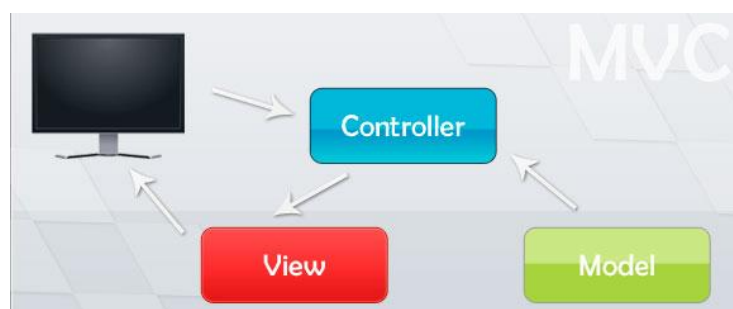
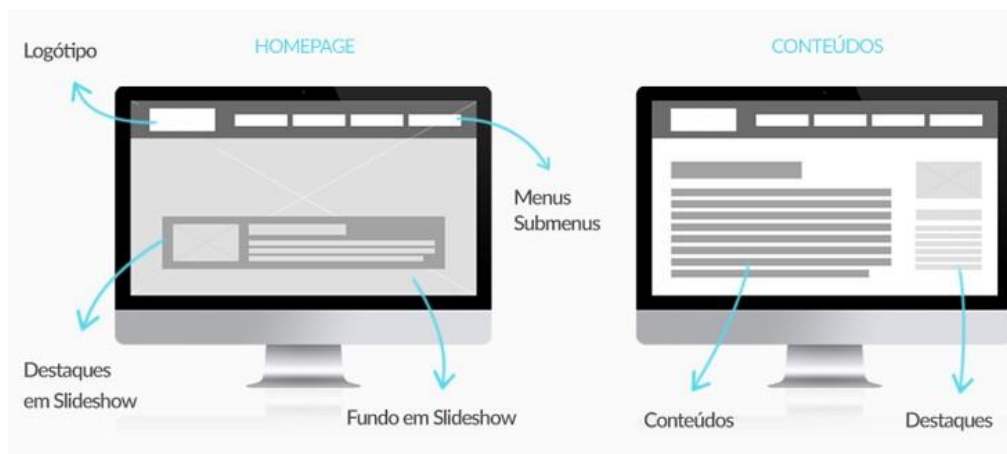


O projeto é composto obrigatoriamente por duas etapas:

1ª Etapa: Desenvolvimento do esquema da página e organização da aplicação em camadas

19 Fevereiro

↳ Desafio 1: Planeamento da estrutura do site (19/02)



Avaliação:

Cumprimento do prazo	10%
Utilização correta do modelo MVC	30%
Definição da estrutura do site	30%
Otimização e qualidade da solução encontrada	20%
Criatividade	10%

2ª Etapa: Desenvolvimento da loja *online***22 Fevereiro a 1 Março**↳ Desafio 2: Catálogo de Produtos (22/02)

O desafio 2 tem como objetivo a criação do catálogo de produtos. Para tal, os alunos deverão pesquisar os produtos na Internet e de seguida criar um *array* multidimensional para guardar os dados. Posteriormente deverão mostrá-los através de uma tabela criada com recurso às linguagens HTML e PHP.

↳ Apresentação Intermédia e Modificação da folha de estilo CSS (23/02)

Nesta sessão serão discutidos cada um dos projetos, procedimentos e estruturas desenvolvidas. Os alunos deverão também modificar uma folha de estilo CSS fornecida pela professora.

↳ Desafio 3: Compra de Produtos (26/02) e (29/03)

O terceiro desafio contempla as seguintes tarefas: adicionar itens ao carrinho de compras, identificar o número de itens no carrinho e visualizar os itens comprados, bem como as operações: esvaziar, remover um item e continuar a comprar.

↳ Desafio 4: Autenticação do utilizador e finalização da compra (1/03)

No quarto desafio pretende-se a autenticação do utilizador e a finalização da compra, através do envio de uma mensagem.

Avaliação:

Cumprimento do prazo	10%
Utilização correta da sintaxe	20%
Relacionamento de conceitos e a sua aplicação prática	20%
Criatividade	15%
Cumprimento dos objetivos	10%
Qualidade do produto final	15%
Retificações	10%

Apresentação final e Auto e Heteroavaliação**4 Março**

Cada equipa apresentará os resultados, soluções e problemas encontrados. Seguir-se-á um momento em que os alunos deverão ser capazes de promover a autocorreção e avaliar o seu desempenho e o dos colegas da equipa. Será posteriormente, anunciado o projeto vencedor.

Desafio 1: Planeamento da Estrutura do Site (Duração prevista: 60 minutos)

Equipa de trabalho:

Objetivos

- Planear a estrutura do *site*;
- Compreender e aplicar os princípios gerais do padrão de desenvolvimento MVC.



Lê com atenção o enunciado.



Tarefas – Realize todas as tarefas no enunciado, utilizando o espaço destinado para o efeito.



Saber mais...

Enunciado

Neste desafio deves definir a ideia para o projeto e planear a estrutura do *site*. Um bom planeamento é fundamental para a concretização do projeto. Começa por definir a ideia para a tua loja, tendo em consideração o nome da loja, o setor de atividade (por exemplo: informática, desporto, etc.) e a categoria dos produtos (por exemplo: computadores, roupa de desporto, etc.). Depois deves organizar a aplicação por camadas tendo em consideração os princípios do padrão de desenvolvimento MVC (Model View Controller). E por fim deves fazer o esboço do site.

Site de apoio: <http://learnphp.wix.com/webphp>



Tarefa 1: Ideia para a loja

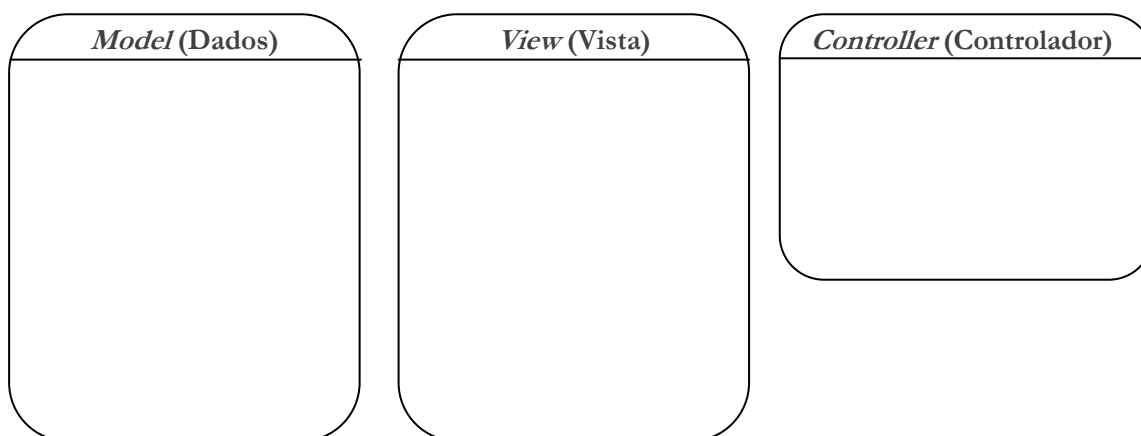
Nome para a loja: _____

Setor de atividade: _____

Categoria dos produtos: _____

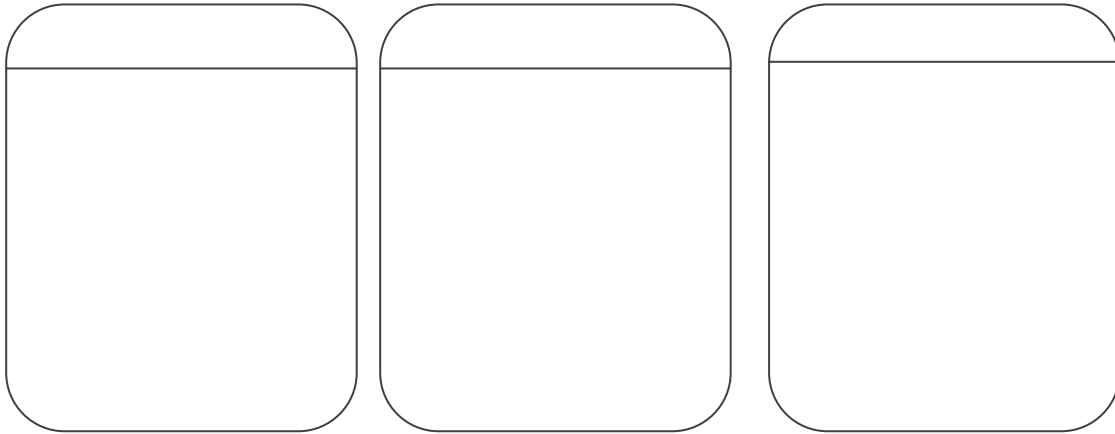


Tarefa 2: Organização da aplicação por camadas (MVC)

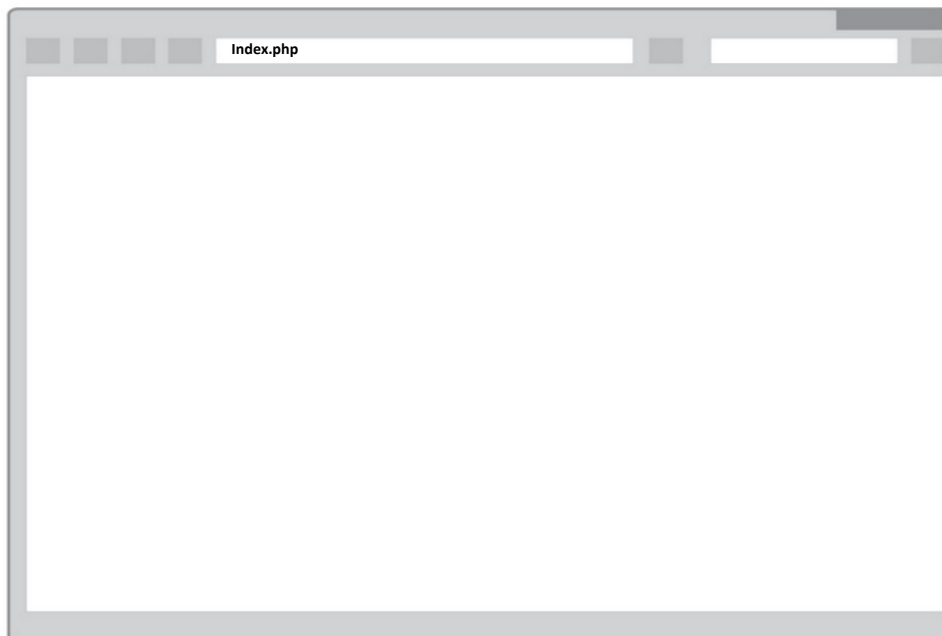




Tarefa 3: Model - Campos



Tarefa 4: Estrutura do esqueleto do site (*Wireframe*)



Wireframe

- Guia visual que representa a estrutura do esqueleto do site.
- Descreve o *layout* da página ou da disposição do conteúdo do site, incluindo elementos de interface e sistemas de navegação, e como eles funcionam juntos.
- Não inclui estilo, cores ou gráfico, o foco principal está na funcionalidade, comportamento e prioridade de conteúdos.



Page:

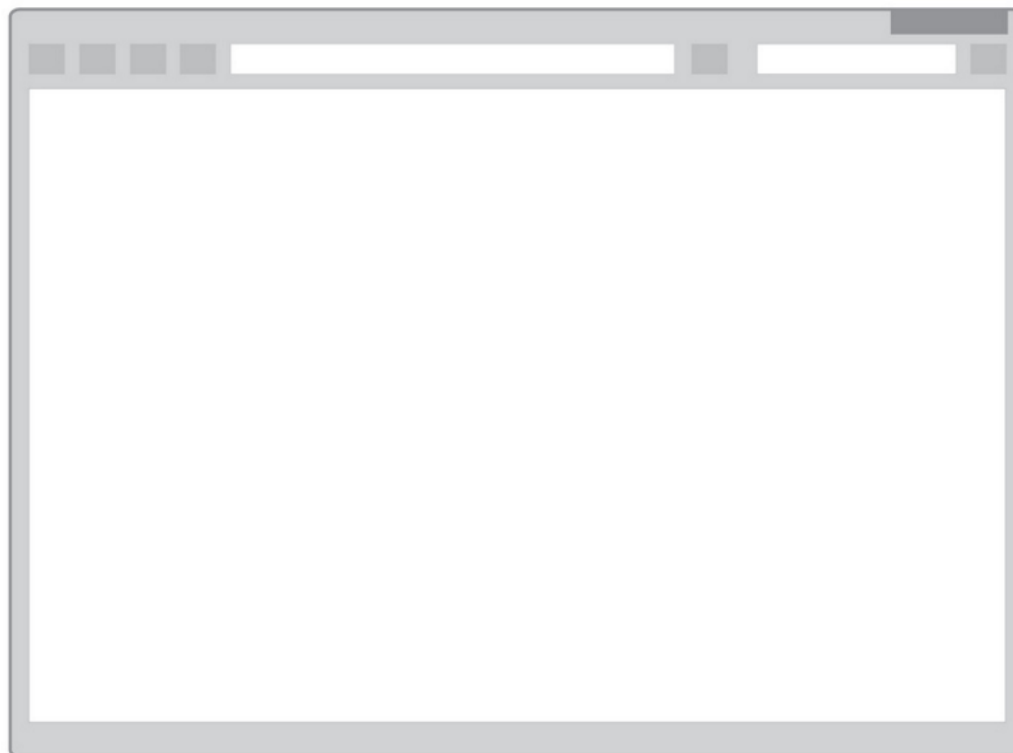
Project:

Client:

Author:

Notes:

nunda



Page:

Project:

Client:

Author:

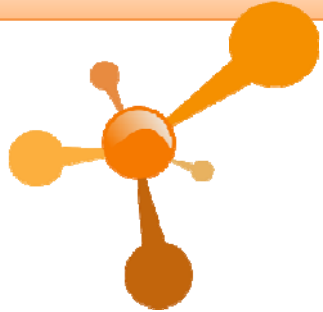
Notes:

nunda



Redes de Comunicação

Módulo 5 – Desenvolvimento de páginas web dinâmicas



Aula nº 111 e 112

Sumário

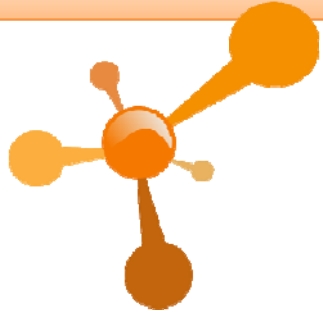
Objetivos

Aula

**Próxima
Aula**

Sumário:

- Desenvolvimento do Projeto (Desafio 2): Catálogo de Produtos.



Sumário

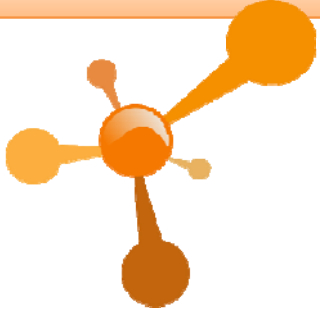
Objetivos

Aula

Próxima
Aula

Objetivos da aula

- Utilizar estruturas de dados compostas (*array* multidimensionais);
- Aplicar estruturas de controlo (*foreach, etc.*);
- Inserção de ficheiros através dos comandos *require* e *include*.
- Criar uma tabela para mostrar os produtos.



Padrão de Desenvolvimento MVC (Model View Controller)

Sumário

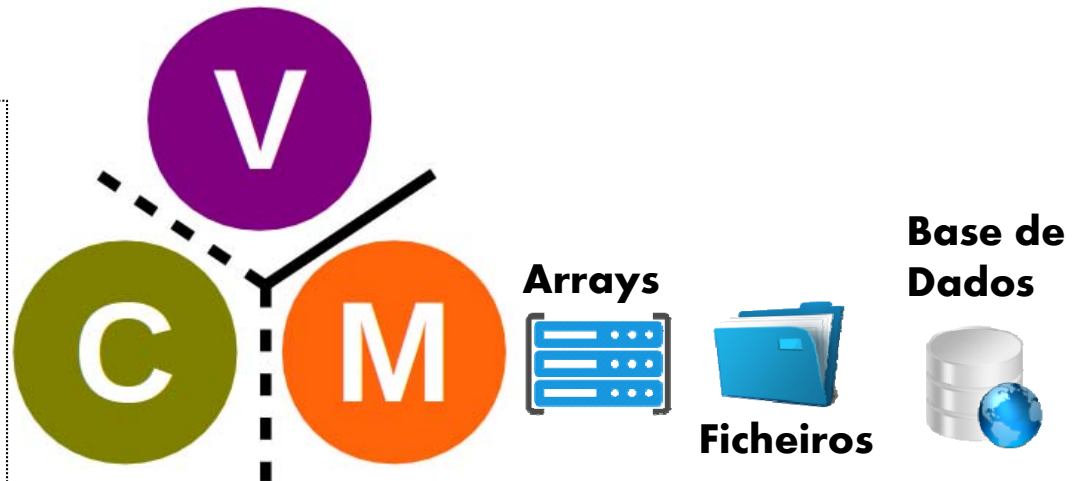
Objetivos

Aula

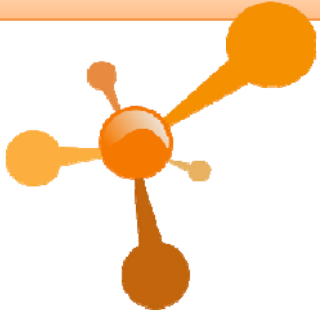
Próxima Aula

Uma *visão (view)* pode ser qualquer saída de representação dos dados, como uma tabela ou um diagrama.

O *controlador (controller)* faz a mediação da entrada, convertendo-a em comandos para o modelo ou visão.



O *modelo (model)* consiste nos dados da aplicação e regras de negócios.



Desafio 1: *Feedback*

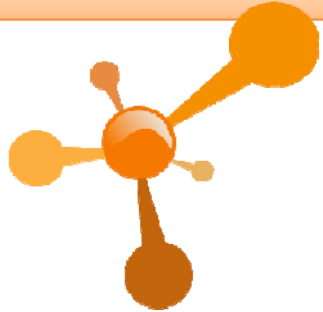
Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

Equipa 1	Equipa 2	Equipa 3	Equipa 4
Tarefa 1	Tarefa 1	Tarefa 1	Tarefa 1
Tarefa 2 (obs: Falta a vista para o finalizar compra)	Tarefa 2 (sugestões na folha)	Tarefa 2 (obs: Falta a vista para o finalizar compra e login)	Tarefa 2 (obs: Falta a vista para o finalizar compra)
Tarefa 3 <i>id</i>	Tarefa 3 <i>id</i> 	Tarefa 3 <i>id</i> (obs: Falta a imagem nos produtos)	Tarefa 3 <i>id</i> (obs: Falta a imagem nos produtos)
Tarefa 4 (obs: Login, Carrinho e Finalizar compra)	Tarefa 4 	Tarefa 4 (obs: Login, Carrinho e Finalizar compra)	Tarefa 4



Desafio 2

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

Nota: Dividir pelos elementos da equipa as Tarefa 1 / Tarefa 2 e 3



Tarefa 1: Pesquisa de produtos

Deves incluir na tua pesquisa, todos os requisitos definidos para os produtos na tarefa 3 do desafio 1 (por exemplo: marca, imagem e preço).

Preocupações:

- as imagens dos produtos devem ter tamanhos semelhantes.
- atribuir nomes simples às imagens (exemplo: 1.jpg, 2.jpg).
- pesquisar apenas 5 produtos.



Desafio 2

Sumário

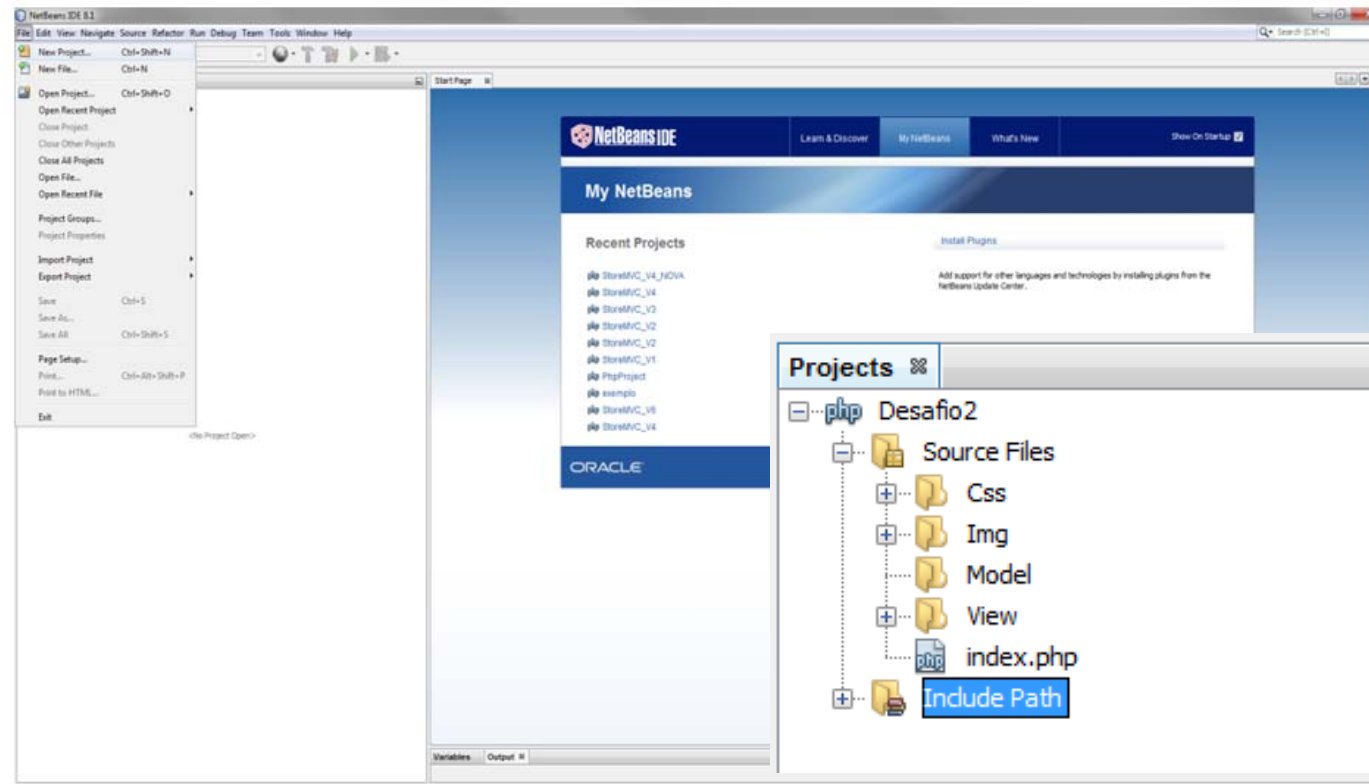
Objetivos

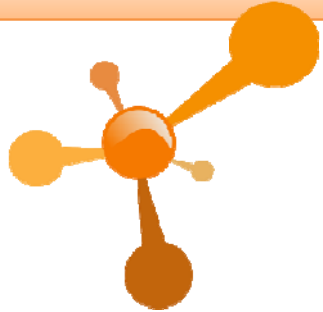
Aula

Próxima
Aula



Tarefa 2: Estruturar por camadas a aplicação





Desafio 2

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

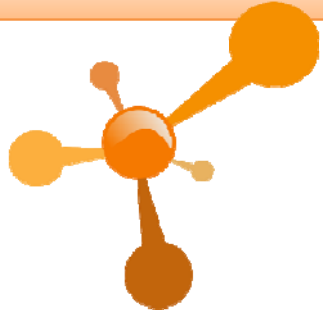


Tarefa 3: Criar um *array* multidimensional (matriz) de produtos



Sintaxe do array
multidimensional

```
<?php
$produtos =array(
    array(
        'id' => 0,
        'nome' => 'TV Panasonic',
        'imagem' => '1.jpg'),
    array(
        'id' => 1,
        'nome' => 'TV LG',
        'imagem' => '2.jpg'),
    array(
        'id' => 2,
        'nome' => 'TV SAMSUNG',
        'imagem' => '3.jpg'),
);
?>
```



Desafio 2

Sumário

Objetivos

Aula

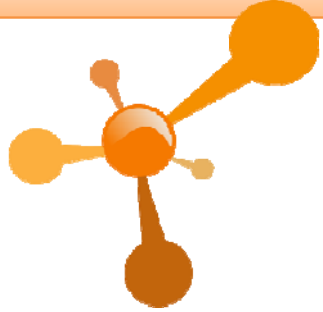
Próxima
Aula



Tarefa 5: Incluir os ficheiros no index.php

exemplo

```
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css">
    <title></title>
  </head>
  <body>
    <?php include 'View/Mostrar_Header.php'; ?>
    <?php include 'View/Mostrar_Menu.php'; ?>
    <?php include 'View/Mostrar_Produtos_1.php'; ?>
    <?php include 'View/Mostrar_Footer.php'; ?>
  </body>
</html>
```



Próxima Aula

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula



**Apresentação
(Eleger o Porta Voz)**



**Alteração da folha de
estilos CSS e Layout do
Site**

Desafio 2: Catálogo de Produtos (*Duração prevista: 70 minutos*)Equipa de trabalho: **Objetivos**

- Pesquisar os produtos na Internet;
- Utilizar estruturas de dados compostas (*array* multidimensionais);
- Criar uma tabela para mostrar os produtos.



Lê com atenção o enunciado.

**Tarefa 1** – Pesquisa na Internet.**Tarefa 2, 3, 4 e 5** – Utilizar a aplicação Netbeans IDE.**Saber mais...****Enunciado**

Neste desafio deves dividir pelos elementos da equipa, as seguintes tarefas:

Tarefa 1 (PC1)	Pesquisar produtos na Internet	Nota: ter em consideração o planeamento definido no desafio 1 (especialmente a Tarefa 2 – MVC e Tarefa 3 - Campos).
Tarefa 2 e 3 (PC2)	Estruturar a loja <i>online</i> na aplicação Netbeans IDE Criar um <i>array</i> multidimensional para os produtos	

E posteriormente deverão mostrá-los através de uma tabela criada com recurso à linguagem HTML.

Site de apoio: <http://learnphp.wix.com/webphp>**Tarefa 1: Pesquisa de produtos**

Deves incluir na tua pesquisa, todos os requisitos definidos para os produtos na tarefa 3 do desafio 1 (por exemplo: marca, imagem e preço).

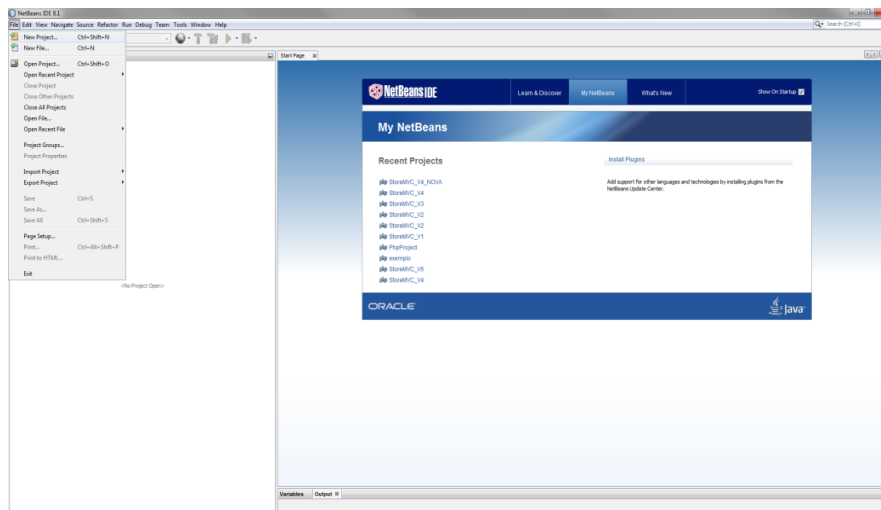
Preocupações:

- as imagens dos produtos devem ter tamanhos semelhantes.
- atribuir nomes simples às imagens (exemplo: 1.jpg, 2.jpg).
- pesquisar apenas 5 produtos.



Tarefa 2: Estruturar por camadas a aplicação

1) Acede à aplicação Netbeans IDE. Clica em File → New Project.

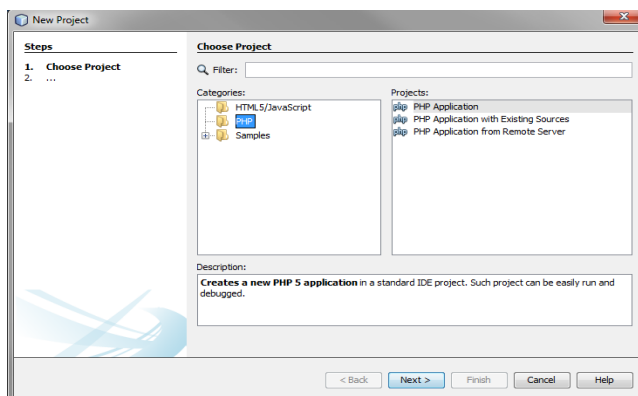


NetBeans IDE

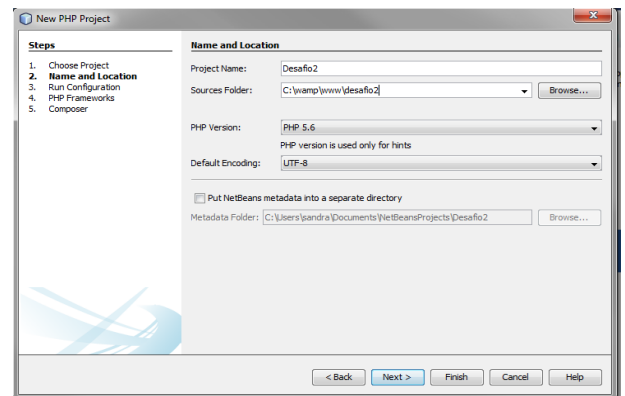
O NetBeans IDE é um ambiente de desenvolvimento - uma ferramenta para programadores, que permite escrever, compilar, fazer *debug* e instalar programas. Este IDE é completamente escrito em Java, mas pode suportar qualquer linguagem de programação. Existe também um grande número de módulos para estender as funcionalidades do IDE NetBeans. O NetBeans IDE é um produto livre, sem restrições à sua forma de utilização.

2) Escolher as opções **PHP** e **PHP Application**.

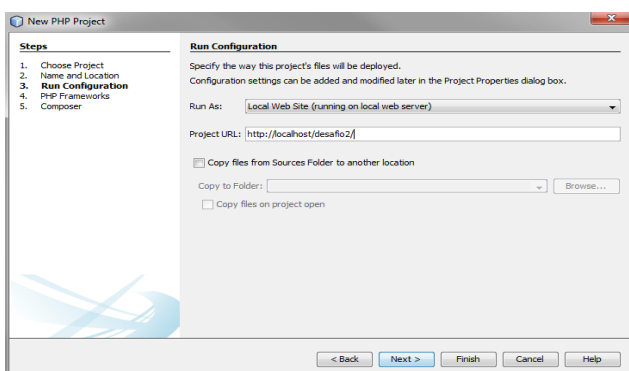
A versão do Netbeans que vais utilizar permite programar nas linguagens HTML, JavaScript e PHP, existem outras distribuições do Netbeans que encontras para download no site: <https://netbeans.org/>



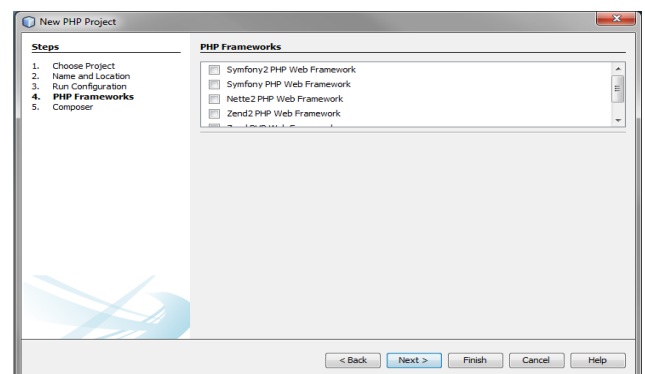
3) Escrever o nome do projeto (por exemplo: desafio2) e de seguida procurar a pasta do servidor wamp (c:\wamp\www) deves acrescentar o nome do projeto (como podes observar no exemplo: c:\wamp\www\desafio2)



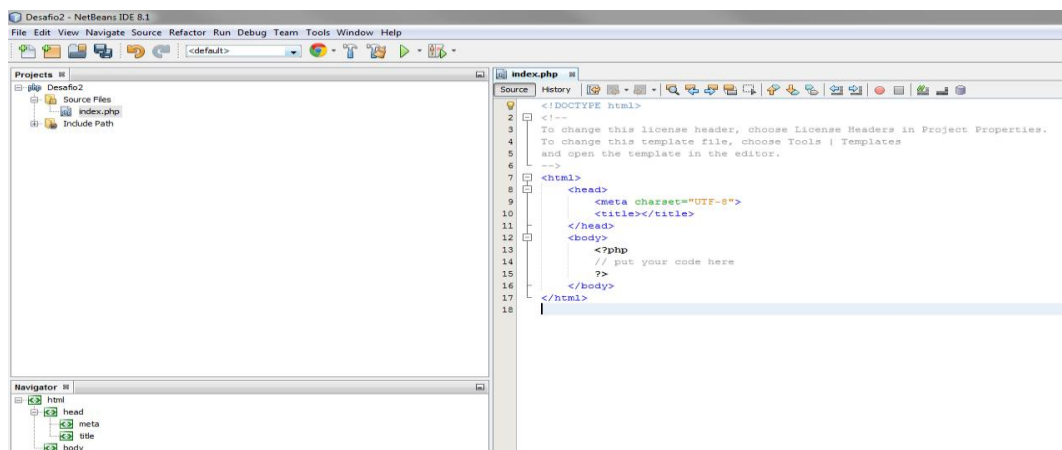
4) Na Run Configuration escolhe na opção Run As, Local Web Site (running on local web server) e na opção Project URL, deves ter escrito, [http://localhost/\[nome do projeto\]](http://localhost/[nome do projeto]), neste exemplo é desafio 2.



5) Na próxima janela PHP Frameworks, não tens que fazer nenhuma alteração, basta clicar em Finish.

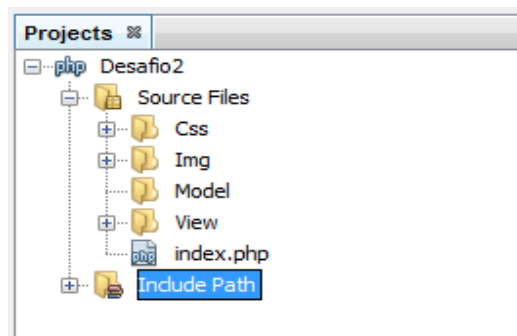
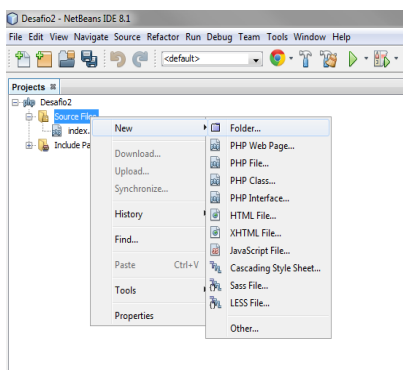


6) Vais obter um resultado semelhante ao apresentado na figura abaixo.



7) Para organizar o código do projeto, cria 4 pastas. Para isso deves clicar com o botão direito do rato em cima da pasta denominada Source File e escolher a opção New → Folder.

8) Deves atribuir às pastas os mesmos nomes que constam na figura abaixo.

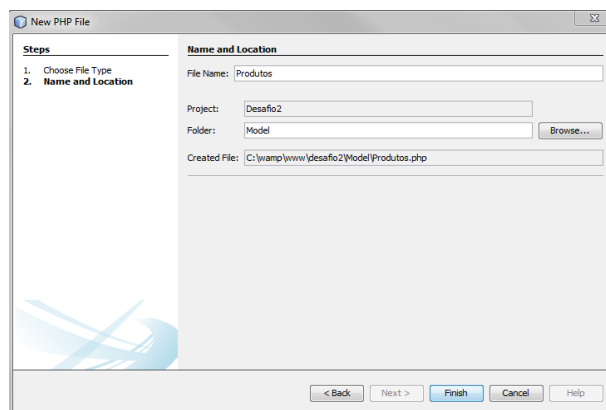
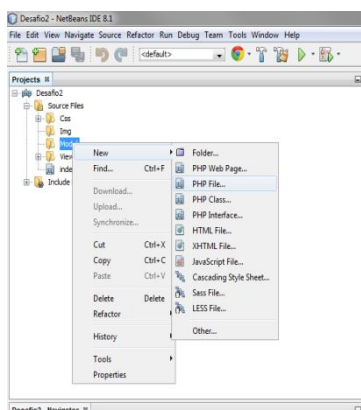


A pasta model servirá para guardar os ficheiros com dados (ou seja, os arrays), a pasta view para todos os ficheiros de vistas, a pasta css para guardar o ficheiro de estilo e a pasta img para guardar todas as imagens.



Tarefa 3: Criar um *array* multidimensional (matriz) de produtos

- 1) Começa por criar um ficheiro PHP, dentro da pasta Model (seguir as opções: botão direito do rato → New → PHP File). De seguida escrever o nome do ficheiro (por exemplo: produtos) e clica em Finish. Neste momento tens um ficheiro PHP onde deves criar o *array* para os produtos. Atenção: deves utilizar os nomes dos ficheiros definidos no Desafio1.



- 2) Cria o código para o *array* com os respetivos campos definidos no Desafio1. Deves incluir um campo id com um número unívoco para identificar cada produto e escrever as características dos produtos nos respetivos campos (exemplo: 'nome' => 'TV Panasonic').
- 3) Copiar as imagens para a pasta img (c:\wamp\www\img).



Sintaxe do array multidimensional

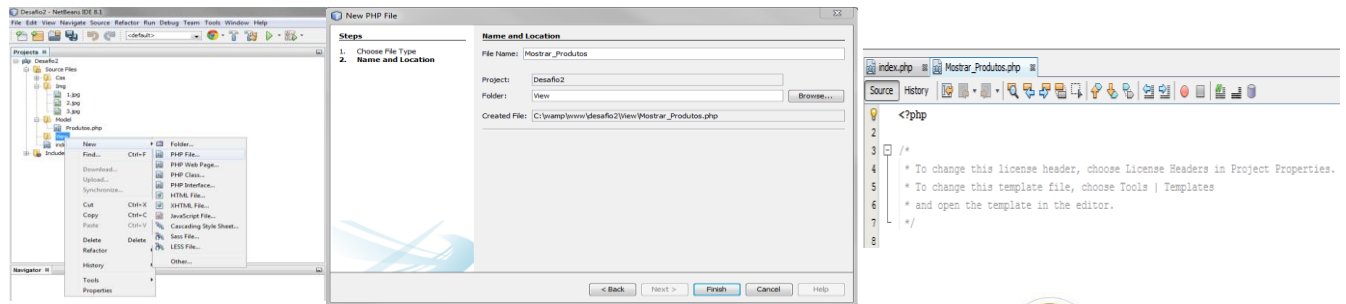
```
<?php
$productos =array(
    array(
        'id' => 0,
        'nome' => 'TV Panasonic',
        'imagem' => '1.jpg'),
    array(
        'id' => 1,
        'nome' => 'TV LG',
        'imagem' => '2.jpg'),
    array(
        'id' => 2,
        'nome' => 'TV SAMSUNG',
        'imagem' => '3.jpg'),
);
?>
```



Tarefa 4: Mostrar os produtos numa tabela.

- 1) Começa por criar um ficheiro PHP, dentro da pasta View (seguir as opções: botão direito do rato → New → PHP File). De seguida escrever o nome do ficheiro (por exemplo: mostrar_produtos) e clica em Finish. Neste momento tens um ficheiro PHP onde deves criar a tabela para mostrar os produtos.

Atenção: deves utilizar os nomes dos ficheiros definidos no Desafio1.



- 2) Deves eliminar o código comentado (`/*...*/`) que aparece. Para criares a tabela vais precisar dos dados guardados no array, por isso terás que incluir esse ficheiro. Os dados existentes nesse ficheiro são fundamentais para a aplicação, deves por isso usar o comando require.
- 3) Cria a tabela em HTML que te permita mostrar os dados.



Inclusão de ficheiros

include - comando que possibilita a inclusão de ficheiros de código.

A sintaxe é:

include 'ficheiro_a_incluir.php';

require - comando para incluir ficheiros, garantindo que o mesmo seja sempre carregado e, caso não exista, impeça a execução do restante código PHP.

A sintaxe é:

Require 'ficheiro_obrigatorio.php';



Tarefa 5: Incluir os ficheiros no index.php

Básicos

<html>
<head>
<title></title>

Meta tags
CSS
Javascript

</head>
<body>
Conteúdo

</body>
</html>

Head

<link rel="stylesheet" href="#" type="text/css">* Ligação ao CSS

<script language="Javascript" type="text/javascript"> Inclusão do Javascript

<meta charset="UTF-8"> Meta informação

Geral

<html> Cria uma página HTML

<head> Parte não exibida na página

<title> Cria o nome da página na barra de título

<body> Parte visível na página

Tabelas

<caption> Legenda da tabela
<table> Define a tabela
<tr> Linha da tabela
<th> Célula de Cabeçalho
<th colspan="?"> Número de colunas da célula de cabeçalho
<td> Célula de dados
<td colspan="?"> Número de colunas da célula de dados
<td rowspan="?"> Número de linhas da célula de dados
<thead> Seção para cabeçalho da tabela
<tbody> Seção para corpo da tabela
<tfoot> Seção para rodapé da tabela

Tabelas

<table>
<thead>
<tr>
<th>
</th>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>
</td>
</tr>
</tbody>
<tfoot>
<tr>
<td>
</td>
</tr>
</tfoot>
</table>

Estrutural

<p> Parágrafo

 Mudança de linha
<hr> Linha horizontal
<div> Estrutura de conteúdo em bloco
<i> / Itálico
 / Negrito
 Estrutura de conteúdo em linha

Listas

 lista ordenada
 item em linha

 lista não ordenada

Links

 Link na próxima página
 Link para outra página
 Link para e-mail

Atributos da tag <input type>

button
checkbox
file
hidden
image
password
radio
reset
submit
text

Imagens

 Mostra a imagem
alt Texto alternativo
width Largura
height Altura

Formulários

<form> Define o formulário
<fieldset> Grupo de itens no formulário
<input type="?"> Indicar o elemento a inserir
<option> Opções drop-down
<select> Drop-down
<textarea> Caixa de texto alargada

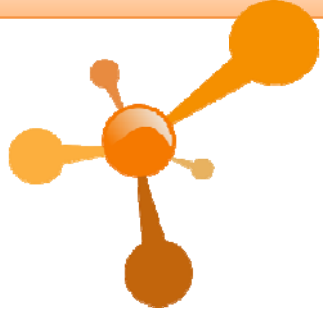
Atributos da tag <form>

action URL para enviar dos dados
method GET ou POST
name nome
target _self, _parent, _blank e _top



Redes de Comunicação

Módulo 5 – Desenvolvimento de páginas web dinâmicas



Sumário

Objetivos

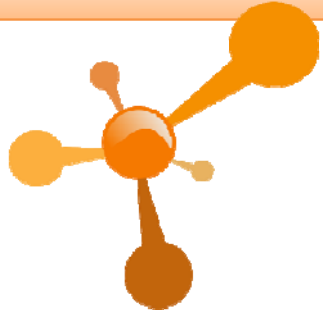
Aula

**Próxima
Aula**

Aula nº 115 e 116

Sumário:

- Tratamento de dados enviados através de formulários (métodos POST e GET).
- Variáveis SuperGlobais.
- Sessão e Cookies.
- Desenvolvimento do Projeto (Desafio 3): Compra de Produtos.



Sumário

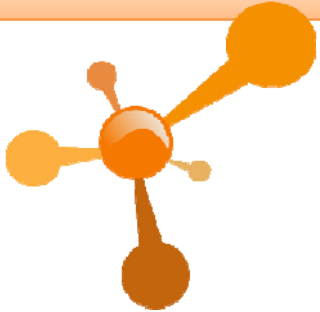
Objetivos

Aula

**Próxima
Aula**

Objetivos da aula

- Compreender os métodos POST e GET para o tratamento dos dados enviados através de formulários.
- Conhecer algumas variáveis SuperGlobais.
- Compreender os conceitos de sessão e cookies.



Formulários

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

1) Criar o formulário

```
<form action="/index.php" method="post">
</form>
```

Define qual é o script que vai processar a informação.

Define a forma de envio dos dados.

2) Tratar os dados introduzidos

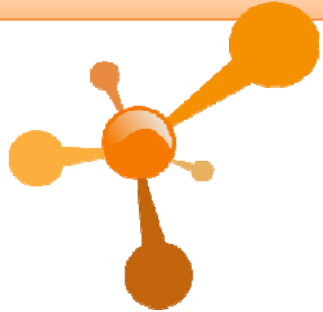
GET

\$_GET ['name']

POST

\$_POST ['name']

Exemplos: <http://learnphp.wix.com/webphp#!blank-1/jdiwt>



Variáveis SuperGlobais

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

\$_SERVER

array que contém informação sobre algumas variáveis do servidor.

\$_GET

array que contém as informações enviadas por Get.

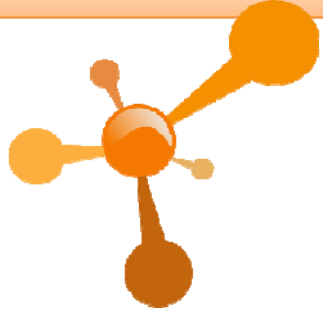
\$_POST

array que contém as informações enviadas por Post.

\$_REQUEST

array que contém a mesma informação que o \$_GET, \$_POST e \$_COOKIES todos juntos.

Exemplos: <http://learnphp.wix.com/webphp#!blank/soere>



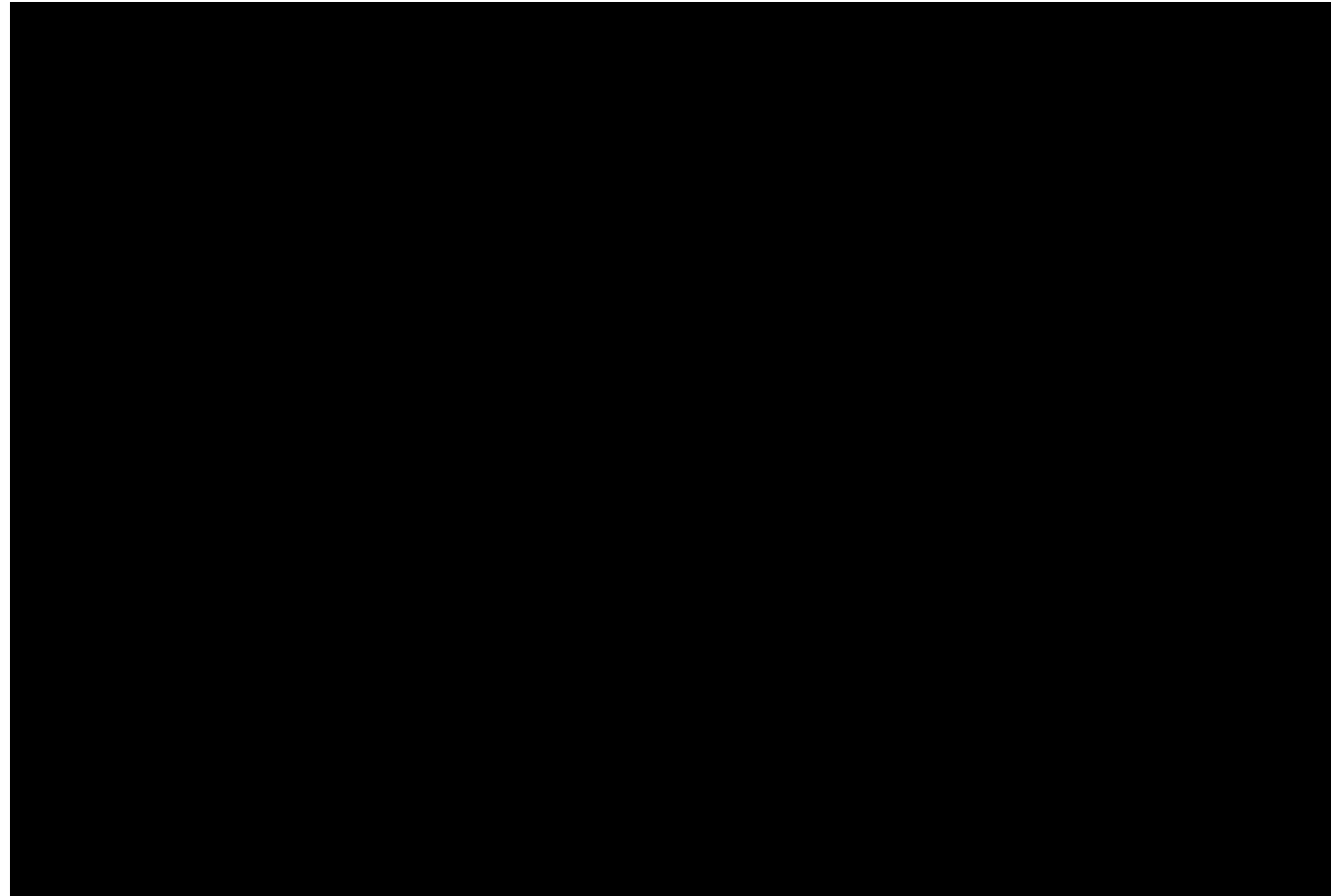
Protocolo HTTP

Sumário

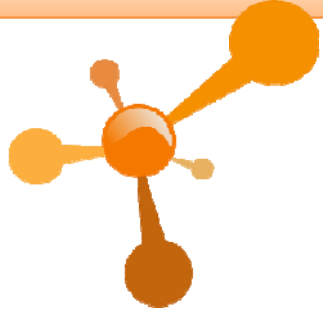
Objetivos

Aula

**Próxima
Aula**



Adaptado de: <https://code.org/educate/resources/videos>



Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

Métodos HTTP

GET

Links e formulários

Quando acedemos ao site
Quando atualizamos o site
Quando retrocedemos no site

POST

formulários

Exemplos: <http://learnphp.wix.com/webphp#!blank-1/jdiwt>



Cookies

Sumário

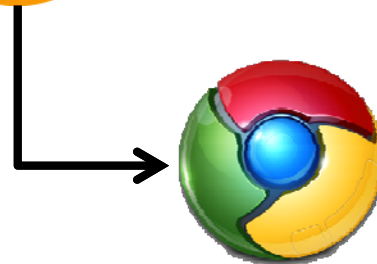
Objetivos

Aula

Próxima
Aula



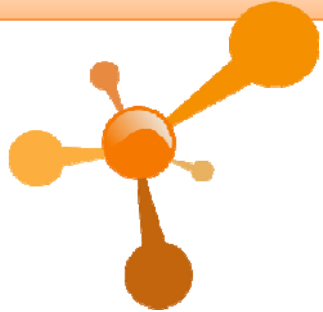
São pequenos ficheiros de texto que são utilizados para memorizar informações entre pedidos HTTP.



Cookies são enviados em futuros pedidos do browser para esse servidor web.

```
Função setcookie ("name", "value", expire);  
$_COOKIE['name']
```





Sessão

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula



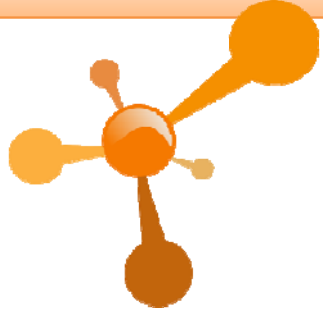
`$_SESSION`

Permitem guardar informação de estado (variáveis) no servidor.
Em vez do browser guardar informação sobre várias variáveis, guarda apenas um "session id".

função `session_start();`

`$_SESSION['nome_variavel']`

o "session id" é uma string aleatória de 32 dígitos hexadecimais, tal como:
fcc17f071bca934ae2f24f290343c3b7



Cookies e Sessão

Sumário

Objetivos

Aula

**Próxima
Aula**

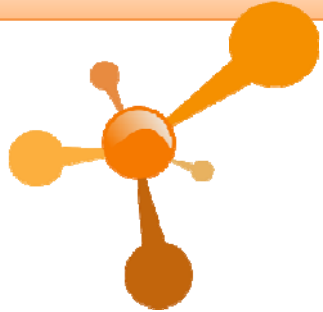
Copiar para a Pasta do Wamp\www a pasta **Exemplos** que se encontra na pen drive.

Cookies

Exemplos: 42, 43, 44 e 45

Sessão

Exemplos: 46, 47, 48 e 49



Desafio 2: *Feedback Resumo*

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

| Equipa 1 | Equipa 2 | Equipa 3 | Equipa 4 |
|--|---------------|--------------|---------------|
| Formato da imagem do carrinho incorreto. | Botão Comprar | Array | Botão Comprar |
| Preço e símbolo | CSS - | Id => id | Encoding |
| Logótipo | | ' e " | Layout |
| CSS - | | Layout | Logótipo |
| | | Logótipo | CSS + |
| | | CSS - | |



Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula

Desafio 3

Copiar para a pasta www (Wamp) o projeto corrigido



Tarefa 1: Adicionar itens ao carrinho de compras

No index (controller) cria o código que possibilite ao clicares no botão comprar adicionares os itens ao carrinho.



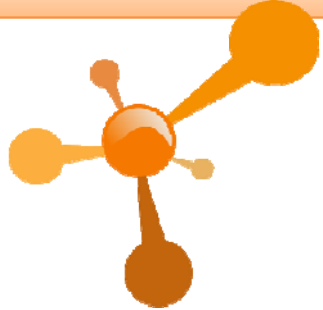
Tarefa 2: Visualizar os itens comprados no carrinho

No index (controller) cria o código que permita ao clicares no link/imagem do carrinho de compras, mostrar o conteúdo do carrinho.



Tarefa 3: Altera o ícone do carrinho

Quando comprares produtos o ícone do carrinho deve-se alterar. Cria o código que te possibilite ter esse resultado.



Próxima Aula

Sumário

Objetivos

Aula

Próxima
Aula



**Desafio 3: Compra de
produtos
(continuação)**

Desafio 3: Compra de Produtos I e II

Equipa de trabalho:

Objetivos

- Realizar a operação de comprar produtos;
- Alterar a imagem do carrinho ao comprar;
- Visualizar o conteúdo do carrinho;
- Permitir continuar a comprar;
- Realizar as operações: esvaziar carrinho e remover produto.



Lê com atenção o enunciado.



Tarefas

Utilizar a aplicação
Netbeans IDE.



Saber mais...

Enunciado

Neste desafio deves realizar as operações de adicionar itens ao carrinho de compras, identificar os itens no carrinho e visualizar os itens comprados, bem como as operações: esvaziar, remover um item e continuar a comprar.

Site de apoio: <http://learnphp.wix.com/webphp>



Tarefa 1: Adicionar itens ao carrinho de compras



Tarefa 2: Visualizar os itens comprados no carrinho



Tarefa 3: Altera o ícone do carrinho



Tarefa 4: Operação de continuar a comprar



Tarefa 5: Operação de esvaziar carrinho



Tarefa 6: Operação de remover produtos

```
if (isset($_POST['remove'])) {
    //remove o produto do carrinho
    unset($_SESSION['carrinho'][$_POST['id']]);
    $_SESSION["carrinho"] = array_values($_SESSION["carrinho"]);
    // mostra carrinho
    include("View/mostrarCarrinho.php");
}
```



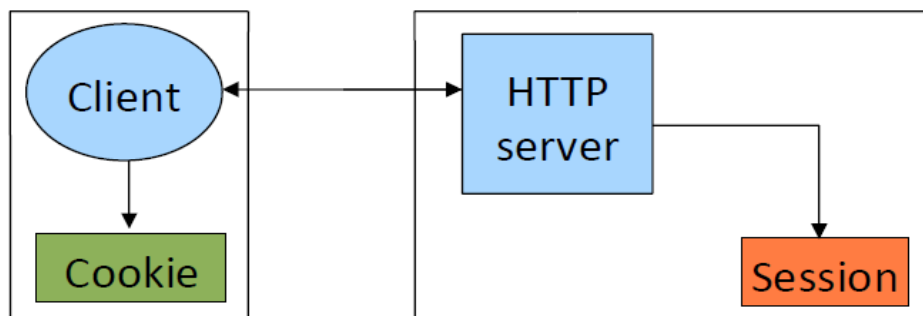
A função **unset()** elimina o conteúdo de uma determinada variável de sessão.

Neste caso irá eliminar da variável carrinho o produto, cujo id corresponde ao botão clicado.

A função **array_values()** devolve todos os valores de um array. Temos que utilizar esta função, porque o unset eliminou a posição do array.

Introdução

O protocolo HTTP não mantém estado entre os pedidos. Para armazenar os dados existem duas soluções: cookies e sessões.



Cookies

- Cookies são um mecanismo para armazenar dados no browser e deste modo identificar e seguir os utilizadores durante os seus múltiplos acessos ao website.
- Cada vez que o browser faz um pedido ao servidor, irá enviar os cookies no header do pedido HTTP.

Criar cookies

- Utiliza-se a função `setcookie()` para criar cookies. Esta função tem que ser usada antes da etiqueta `<html>` e de ser escrita alguma informação para a página (por exemplo: através de um `echo`).

```
<?php
$name = "Utilizador";
setcookie("user", "$name", time() + 18000);
// Este cookie expira em 5 horas.
?>
<html>
```

Obter cookies

- Para obter os dados guardados num cookie, utilizamos a variável superglobal `$_COOKIE`.
- A função `isset()` permite saber se um cookie já foi definido(criado).

```
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title></title>
  </head>
  <body>
    <?php
      if (isset($_COOKIE['user'])) {
        echo "Bem-vindo(a) " . $_COOKIE['user'] . "!";
      } else {
        echo "O utilizador não existe";
      }
    ?>
  </body>
</html>
```

Sessão

– Uma sessão permite armazenar informação no servidor entre pedidos subsequentes à aplicação.

Criar uma sessão

– Antes de guardar informação na sessão é necessário primeiro criar a sessão.

– Todas as páginas que usam dados de sessão têm de ser precedidas pela função `session_start()`.

– Esta função tem que ser usada antes da etiqueta `<html>` e de ser escrita alguma informação para a página (por exemplo: através de um echo).

```
<?php
session_start();
?>
</html>
```

– `session_start()` é usada para criar IDs de sessão. Este ID é utilizado para identificar o cliente entre pedidos.

Variáveis de sessão

– As variáveis de sessão são definidas através da variável superglobal `$_SESSION`.

```
<?php session_start() ?>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title></title>
</head>
<body>
  <form method="post" action="sessao-1.php">
    cor:<input type="text" name="cor">
    animal:<input type="text" name="animal">
    <input type="submit">
  </form>
  <?php
  if ($_SERVER["REQUEST_METHOD"] == "POST") {
    $_SESSION['cor'] = $_POST['cor'];
    $_SESSION['animal'] = $_POST['animal'];
    echo "Obrigado por submeter os valores "
      . "<a href='sessao-2.php'>navegue para a proxima pagina</a>";
  }
  ?>
</body>
</html>
```

```
<?php session_start() ?>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title></title>
</head>
<body>
  <?php
  echo "inseriu o valores " . $_SESSION['cor'] . " e " . $_SESSION['animal'];
  ?>
</body>
</html>
```

Remover valores da variável de sessão e Destruir a sessão

```
<?php session_start(); ?>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title></title>
</head>
<body>
  <?php
  // a função session_unset remove todas as variaveis de sessão
  // no caso de se usar sessões posteriormente sera usada a mesma sessão
  session_unset();

  // a função session_destroy destrói a sessão será necessário criar uma nova sessão
  // no caso de se usar sessões posteriormente
  session_destroy();
  echo "Sessão destruída!!!";
  ?>
</body>
</html>
```

Desafio 4: Autenticação do utilizador e finalização da compra

Equipa de trabalho:

Objetivos

- Criar o array utilizadores;
- Finalizar a compra;
- Criar um formulário de login;
- Realizar a operação de login e logout;
- Tratar o erro de login inválido.



Lê com atenção o enunciado.



Tarefas

Utilizar a aplicação
Netbeans IDE.



Saber mais...

Enunciado

Neste desafio pretende-se a autenticação do utilizador e a finalização da compra, através do envio de um resumo da compra ao cliente.

Site de apoio: <http://learnphp.wix.com/webphp>



Tarefa 1: Criar um *array* multidimensional (matriz) de utilizadores



Sintaxe do array multidimensional

```
<?php
$utilizadores = array(
    array(
        'id' => 0,
        'email' => 'user@servidor.pt',
        'nome' => 'Sandra',
        'password' => '1234',
        'ativo' => true,
        'morada' => 'Rua x lote y 1º dto.',
        'imagem' => 'user.png'),
    array(
        'id' => 1,
        'email' => 'admin@servidor.pt',
        'password' => '1234',
        'ativo' => true,
        'morada' => 'Rua x lote y 1º dto.',
        'imagem' => 'user.png'));
```



Tarefa 2: Finalizar a compra



Tarefa 3: Mostrar a página finalizar compra



Tarefa 4: Criar o formulário de login



Tarefa 5: Operação de login e verificação dos dados



Tarefa 6: Tratar o erro em caso de login inválido

Cria o código de te permita devolver um erro ao utilizador caso o login seja inválido.

Tratamento de Erros

No processo de criação de scripts e aplicações web o tratamento de erros é uma parte importante. Se a aplicação der erros e não fizer a sua verificação, pode parecer muito pouco profissional e até apresentar riscos de segurança.

Função Die()

```
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title></title>
  </head>
  <body>
    <?php
      // No caso de tentarmos abrir um ficheiro que não existe:
      // $file=fopen("welcome.txt","r");
      // Vamos obter um erro que vai ser escrito na nossa pagina:
      // Warning: fopen(welcome.txt) [function.fopen]: failed to open stream:
      // No such file or directory in C:\webfolder\test.php on line 2
      // Para evitar que o utilizador veja este erro podemos definir uma mensagem a mostrar:
      // Se o ficheiro existir abrimos o ficheiro caso contrário usamos a função die com uma mensagem especifica
      if(!file_exists("welcome.txt")) {
        die("O ficheiro nao foi encontrado");
      } else {
        $file=fopen("welcome.txt","r");
      }
    ?>
  </body>
</html>
```



O ficheiro nao foi encontrado

Criação de um handler de erros

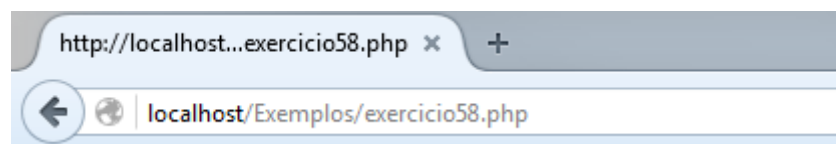
```
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title></title>
</head>
<body>
  <?php

  //função de handler de erros
  function customError($errno, $errstr) {
    echo "<b>Error:</b> [$errno] $errstr<br>";
    echo "Ending Script - erro escrito para log";
    // Também poderia ser boa ideia guardar um ficheiro no servidor que contém
    // A lista de erros que ocorreram na nossa aplicação
    error_log("Ocorreu um erro! [$errno] $errstr\n", 3, "ficheiros/log.txt");
    die();
  }

  //definir a função como handler de erros, passando o tipo de erro
  set_error_handler("customError", E_USER_WARNING);

  //trigger error
  $test = 2;
  if ($test > 1) {
    trigger_error("O valor tem que ser menor que 1", E_USER_WARNING);
  }

  ?>
</body>
</html>
```



Error: [512] O valor tem que ser menor que 1
Ending Script - erro escrito para log

Neste exemplo é escrito, adicionalmente, um ficheiro de log que contém a informação do erro, por exemplo (“Ocorreu um erro! [512] O valor tem que ser menor que 1”).

