

<i>Curso</i>	Engenharia Informática	<i>Ano letivo</i>	2015/2016				
<i>Unidade Curricular</i>	Programação para a Internet	<i>ECTS</i>	6				
<i>Regime</i>	Obrigatório						
<i>Ano</i>	3º	<i>Semestre</i>	1ºsem	<i>Horas de trabalho globais</i>			
<i>Docente (s)</i>	Noel Lopes			<i>Total</i>	168	<i>Contacto</i>	148
<i>Coordenador da área disciplinar</i>	Paulo Nunes						

GFUC previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Pretende-se que os alunos adquiram os conhecimentos necessários para:

- Desenvolver aplicações web (para a Internet/Intranet) dinâmicas, do lado do servidor, com um design coerente;
- Integrar bases de dados nas aplicações web;
- Implementar mecanismos de segurança que permitam garantir a integridade e confidencialidade dos dados nas aplicações web.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Introdução à Programação Web
2. Breve introdução à plataforma .NET e à linguagem C#
3. Criar aplicações Web em ASP.NET
4. Desenho de Sites e de Páginas Web (formulários Web)
5. Páginas Mestre
6. Navegação
7. Ligar os formulários Web a bases de dados
8. Validar os dados dos formulários
9. Autenticação e autorização

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Os conteúdos 1, 2 e 3 permitem compreender as principais diferenças, vantagens e desvantagens entre as aplicações tradicionais e as aplicações web. Estes aspetos são complementados através de pequenas aplicações web (exercícios) para interiorizar e assimilar aspetos essenciais do seu desenvolvimento. Os conteúdos 4, 5 e 6 demonstram como criar aplicações web dinâmicas, com várias páginas interligadas e com um design coerente. O conteúdo 7 demonstra como se manipulam os dados contidos numa base de dados a partir de uma aplicação web, com ênfase na sua integridade. O conteúdo 8 visa garantir a segurança e integridade dos dados introduzidos pelos utilizadores evitando ataques tais como o SQL injection. O conteúdo 9 visa garantir a segurança e confidencialidade dos dados ao garantir que cada utilizador possa apenas ver e manipular os dados para os quais tem autorização. A aprendizagem é reforçada pelo desenvolvimento de um projeto que abrange todos os objetivos de aprendizagem.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Abreu, L. and Carreiro, J., ASP.NET 4.0 – Curso Completo. FCA (2010)
ISBN: 978-972-722-657-3

Bibliografia Recomendada

- Evjen B., Hanselman S., Rader D., Professional ASP.NET 4 in C# and VB (2010)
ISBN: 978-0-470-50220-4
- Spaanjaars I., Beginning ASP.NET 4: in C# and VB (2010)
ISBN: 978-0470502211
- MacDonald M., Pro ASP.NET 4 in C# 2010 (2010)
ISBN: 978-1430225294

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

Metodologias de ensino:

- Lição expositiva
- Lição interativa
- Trabalho de projeto

Regras de Avaliação:

Avaliação na Época normal (contínua)

A avaliação contínua será feita com base em vários trabalhos, que incluem o desenvolvimento de módulos de um projeto, tendo os mesmos um peso de 100%. Para tal, cada aluno será integrado num projeto definido em comum nas unidades curriculares de Engenharia de Software II e de Programação para a Internet. Os alunos que não frequentem a unidade curricular de Engenharia de Software II serão englobados num dos projetos a definir pelo docente, que terá em conta o número de discentes envolvidos em cada um dos projetos bem como as preferências manifestadas pelos referidos alunos. Os módulos dos projetos a realizar pelos alunos são definidos pelo docente, que terá em conta as preferências e ordem de escolha dos módulos pelos alunos. A apresentação dos trabalhos realizados individualmente por cada um dos alunos será feita em conjunto para as duas unidades curriculares previamente referidas, em data a agendar (no final das aulas). A avaliação em cada uma das disciplinas é feita de forma independente, com base na informação obtida nas tutorias, onde é feita a orientação, o controlo, supervisão e a avaliação do trabalho desenvolvido e do seu progresso. De forma a não comprometer a realização dos projetos no seu todo, serão retirados os módulos/trabalhos aos alunos que não apresentem regularmente o progresso dos mesmos, sendo atribuídos a outros (a ideia é fomentar o profissionalismo dos alunos, simulando o que acontece num ambiente empresarial em que um projeto no seu todo não pode ser comprometido pelas ações de um único indivíduo).

Avaliação por exame na Época de Recurso ou Época Especial

A avaliação será feita com base num teste (com ponderação de 100%).

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

Os dois primeiros conteúdos são essencialmente teóricos, focando aspetos introdutórios relacionados com o desenvolvimento de aplicações web, pelo que o método escolhido para os ministrar é a lição expositiva. Já os restantes conteúdos são essencialmente de natureza prática, focando a implementação de aplicações web dinâmicas, seguras e integradas com bases de dados. Assim sendo, nestes conteúdos é utilizada sobretudo a lição interativa, sendo complementada com lições expositivas que focam alguns conceitos teóricos que sustentam os tópicos. Para reforçar a aprendizagem é realizado um trabalho de projeto individual ao longo do semestre onde são aplicados todos os conceitos apreendidos ao longo do semestre, indo de encontro aos objetivos da unidade curricular.

7. CONTATOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Nome	Email	Telefone	Gabinete	Horário de atendimento
Noel Lopes	noel@ipg.pt	1216	16	Segunda: 9:00 – 11:00 Terça: 9:00 – 10:00 Quarta: 9:00 – 10:00

Data: 1 de outubro de 2015

Docente da disciplina

Coordenador da área disciplinar
de Programação e Multimédia

Noel de Jesus Mendonça Lopes

Paulo Jorge Costa Nunes