

PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

Página Web para o Desporto Escolar



Mateus Alexandre Vilar Gonçalves

Nºa6370

Agrupamento de Escolas de Pinhel

Curso Profissional de **Técnico de Multimédia 2016/2019**

Diretor de Turma e Coordenador do Curso: António Marques

Pinhel, Julho de 2019

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço ao senhor diretor da escola, professor José Monteiro Vaz, por todo o apoio que nos deu, ao longo do curso.

Agradeço ao Coordenador do Desporto Escolar por aceitar a minha proposta e por toda a ajuda ao longo do ano letivo.

Agradeço à coordenadora dos cursos, professora Ana Lourenço, que nos acompanhou ao longo destes três anos.

Quero também agradecer aos meus colegas de turma pelo companheirismo que sempre tiveram.

E, por último, à pessoa que nos tem ajudado sempre, ou seja, quero agradecer ao diretor de turma, António Marques pela excelentíssima pessoa que foi connosco não só como professor, mas como amigo.

Dedicatória

Quero dedicar este trabalho aos meus pais, pela sua constante preocupação e apoio.

Aos meus amigos, por me terem ajudado e apoiado na realização dos meus trabalhos sempre que tive dificuldades.

Índice

Introdução	1
Enquadramento Teórico	2
O que é um Alojamento?	2
O que é um Domínio?	3
Linguagem HTML	4
Linguagem CSS	5
Linguagem PHP	6
Concretização do Projeto	7
Software Utilizado	7
Dreamweaver	7
Photoshop	8
Apresentação do Site	9
Página principal	9
Página Equipa	10
Página Calendário	11
Página Resultados e Galeria	11
Conclusão	12
Bibliografia	13

Índice de Figuras

Figura 1 - Alojamento	2
Figura 2 - Domínio	3
Figura 3 – Exemplo de HTML	4
Figura 4 – Exemplo de CSS.....	5
Figura 5 – Exemplo de PHP	6
Figura 6 – Ambiente de trabalho do Dreamweaver	7
Figura 7 – Ambiente de trabalho do Photoshop	8
Figura 8 – Página principal.....	9
Figura 9 – Esquema de menus.....	10
Figura 10- Equipas, Calendários, Resultados e Galeria	10
Figura 11-Imagens dos Atletas	10
Figura 12 – Página Equipa.....	10

Introdução

Este projeto visa divulgar o Desporto Escolar, através de um site com todas as modalidades que existem na escola. O objetivo principal mostrar as equipas e os seus resultados bem como deixar um registo fotográfico de alguns jogos.

Outro objetivo desta Prova de Aptidão Profissional (PAP) foi passar pequenos vídeos/imagens dos jogos na televisão do polivalente da escola sede.

Este trabalho foi escolhido, porque penso que o desporto escolar devia ter uma maior divulgação, visto que a escola tem todos os materiais e meios necessários e também porque já fui atleta do Desporto Escolar e fazia-me diferença perguntarem-me constantemente qual tinha sido o resultado.

O meu relatório começa por uma breve apresentação dos conteúdos abordados ao longo da PAP e depois mostro as técnicas e os métodos que utilizei para o desenvolvimento da mesma. Por fim, a conclusão e a bibliografia.

Enquadramento Teórico

O que é um Alojamento?

Um alojamento é um serviço que possibilita a pessoas ou empresas guardarem páginas, documentos, informações, imagens, vídeo, ou qualquer conteúdo num servidor on-line.

Para isso existem empresas que fornecem um espaço nos seus servidores que estão constantemente ligados à internet.

Existem alojamentos baseados em Windows, em Linux, VPS (Virtual Private Servers), Alojamentos Dedicados, entre outros.

Para esta Prova de Aptidão Profissional, como pretendíamos disponibilizar uma página web, foi adquirido um alojamento de 2GB.



Figura 1 - Alojamento

O que é um Domínio?

O conceito de domínio foi criado com o objetivo de facilitar a memorização dos endereços de computadores na Internet.

Imagine ter que memorizar um número como 193.136.2.193 (endereço IP) e inseri-lo na barra de navegação para poder consultar o site e depois ainda decorar várias outras sequências de números de sites que utilize regularmente.

Seria uma tarefa bastante difícil e a Web certamente não teria o sucesso que tem hoje. Escrever dns.pt ou google.com torna-se bastante intuitivo e fácil de memorizar.

Normalmente, um domínio não tem um custo elevado: 13 a 15 euros anuais.

Este valor pressupõe que o domínio esteja disponível, claro. Se quiseres um domínio que já tem dono, terás de o contactar e descobrir se está disposto a vendê-lo.

Para este projeto adquiriu-se o domínio www.depnhel.pt.



Figura 2 - Domínio

Linguagem HTML

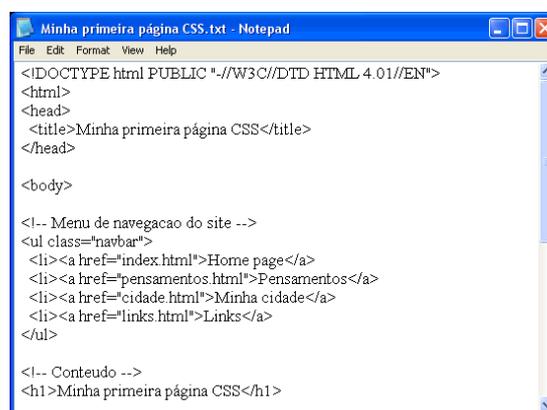
HTML é a sigla de **HyperText Markup Language**, expressão inglesa que significa "Linguagem de Marcação de Hipertexto". Consiste numa linguagem de marcação utilizada para produção de páginas na web, que permite a criação de documentos que podem ser lidos em praticamente qualquer tipo de computador e divulgados pela internet.

Para escrever documentos HTML não é necessário mais do que um editor de texto simples e conhecimento dos códigos que compõem a linguagem. Os códigos (conhecidos como tags) servem para indicar a função de cada elemento da página Web. As tags funcionam como comandos de formatação de textos, formulários, links (ligações), imagens, tabelas, entre outros.

Os browsers (navegadores) identificam as tags e apresentam a página conforme está especificada. Um documento em HTML é um texto simples, que pode ser editado no Bloco de Notas (Windows) ou Editor de Texto (Mac) e transformado em hipertexto.

A linguagem HTML foi criada por Tim Barners Lee na década de 1990. As especificações da linguagem são controladas pela W3C (World Wide Web Consortium).

As versões de evolução da HTML incluem XHTML (uma linguagem com sintaxe mais rigorosa, baseada em XML) e HTML5 (quinta versão da HTML que traz novos recursos, principalmente a manipulação de conteúdo gráfico e multimédia).



```
Minha primeira página CSS.txt - Notepad
File Edit Format View Help
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN">
<html>
<head>
<title>Minha primeira página CSS</title>
</head>
<body>
<!-- Menu de navegacao do site -->
<ul class="navbar">
<li><a href="index.html">Home page</a>
<li><a href="pensamentos.html">Pensamentos</a>
<li><a href="cidade.html">Minha cidade</a>
<li><a href="links.html">Links</a>
</ul>
<!-- Conteudo -->
<h1>Minha primeira página CSS</h1>
```

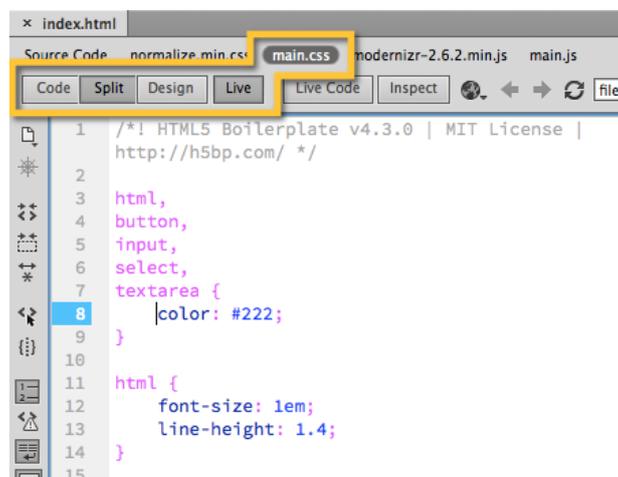
Figura 3 – Exemplo de HTML

Linguagem CSS

O Cascading Style Sheets (CSS) é uma "folha de estilo" composta por "camadas" e utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da internet que adotam para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como XML, HTML e XHTML). O CSS define como serão exibidos os elementos contidos no código de uma página da internet e a sua maior vantagem é efetuar a separação entre o formato e o conteúdo de um documento.

Foram criadas novas tags e atributos de estilo para o HTML e, em resumo, ele passou a exercer tanto a função de estruturar o conteúdo quanto de apresentá-lo para o utilizador final. Entretanto, isto começou a trazer um problema para os programadores, pois não havia uma forma de definir, por exemplo, um padrão para todos os cabeçalhos ou conteúdos em diversas páginas. Ou seja, as alterações teriam que ser feitas manualmente, uma a uma.

A partir destas complicações, nasceu o CSS. Primariamente, foi desenvolvido para fazer a separação do conteúdo e formato de um documento (na linguagem de formatação utilizada) de sua apresentação, incluindo elementos como cores, formatos de fontes e layout. Esta separação proporcionou uma maior flexibilidade e controle na especificação de como as características serão exibidas entre outras vantagens.



```
1  /*! HTML5 Boilerplate v4.3.0 | MIT License |  
2  http://h5bp.com/ */  
3  
4  html,  
5  button,  
6  input,  
7  select,  
8  textarea {  
9      color: #222;  
10 }  
11  
12 html {  
13     font-size: 1em;  
14     line-height: 1.4;  
15 }
```

Figura 4 – Exemplo de CSS

Linguagem PHP

Em vez de muitos comandos para mostrar HTML (como acontece com C ou Perl), as páginas PHP contêm HTML em código escondido que faz “alguma coisa”.

O que distingue o PHP de algo como o JavaScript no lado do cliente é que o código é executado no servidor, gerando o HTML que é então enviado para o navegador que recebe os resultados da execução desse script, mas não sabe qual é o código fonte.

O PHP é simples, mas oferece muitos recursos avançados para um programador profissional.



```
// Current
$users->map(function($user) {
    return $user->first_name.' '.$user->last_name;
});

// with arrow function:
$users->map(
    fn($user) => $user->first_name.' '.$user->last_name
);
```

Figura 5 – Exemplo de PHP

Concretização do Projeto

Para a concretização deste projeto foi necessário aprofundar alguns conhecimentos em diversos softwares que apresento de seguida.

Por fim, apresento de uma forma geral os conteúdos produzidos.

Software Utilizado

Dreamweaver

O Dreamweaver é uma aplicação profissional que possibilita a criação de sites. No Dreamweaver o utilizador consegue criar websites de forma visual, o que faz com que o processo seja muito mais simples, já que ele não verá apenas código à sua frente, terá também o auxílio visual para a criação do site.

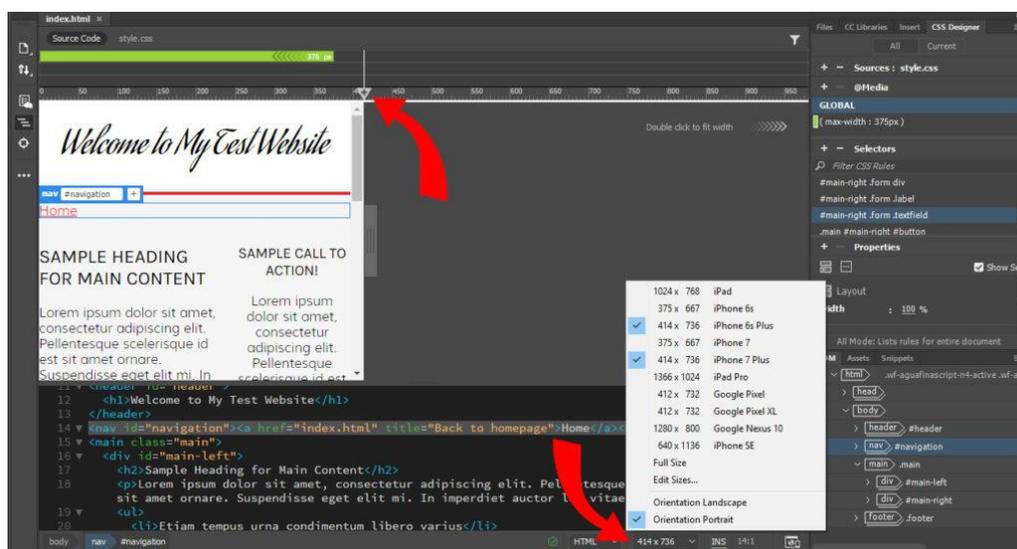


Figura 6 – Ambiente de trabalho do Dreamweaver

Pessoalmente, acho que este programa ajuda muito na programação de sites, não sendo necessário dominar todas as linguagens e ao mesmo tempo pode ser usado por qualquer profissional independentemente do seu nível.

Photoshop

O Adobe Photoshop é um software definido como editor de imagens. Desenvolvido pela Adobe Systems, possui maior destaque no mundo da fotografia e do design gráfico.

Distribuído em todo o mundo, disponível para os sistemas Microsoft Windows e Mac OS X, em mais de 25 idiomas e com versões para smartphones e tablets (Android, iOS e Windows Phone), o programa é considerado o líder no mercado dos editores profissionais.

Assim como a maioria dos softwares, o Photoshop foi evoluindo, mas ao contrário de outros programas, algumas versões anteriores continuam disponíveis: Ps CS3, Ps CS4, Ps CS5, Ps CS6, Ps CC. Existem ainda versões simplificadas como o Ps Elements (edição e organização de fotografia), o Ps Lightroom (trabalha com imagens em grupo de forma mais prática) e o app Ps Express.

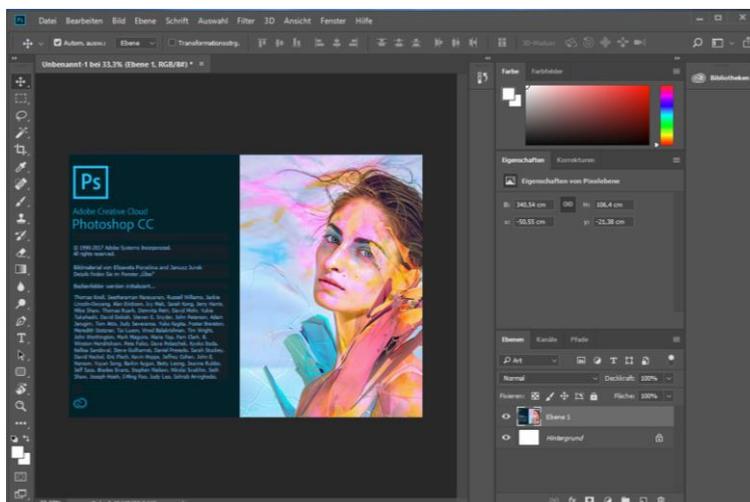


Figura 7 – Ambiente de trabalho do Photoshop

Apresentação do Site

Este site vai ser muito divertido, pois não vai só ter resultados, como também fotos de todos os jogadores das equipas inscritas.

Página principal

Na página principal está disponível a hiperligação para todas as modalidades que existem na escola e quando passamos o rato vai abrir um submenu para escolher as equipas que existem (exemplo: sub18, sub15, sub13).

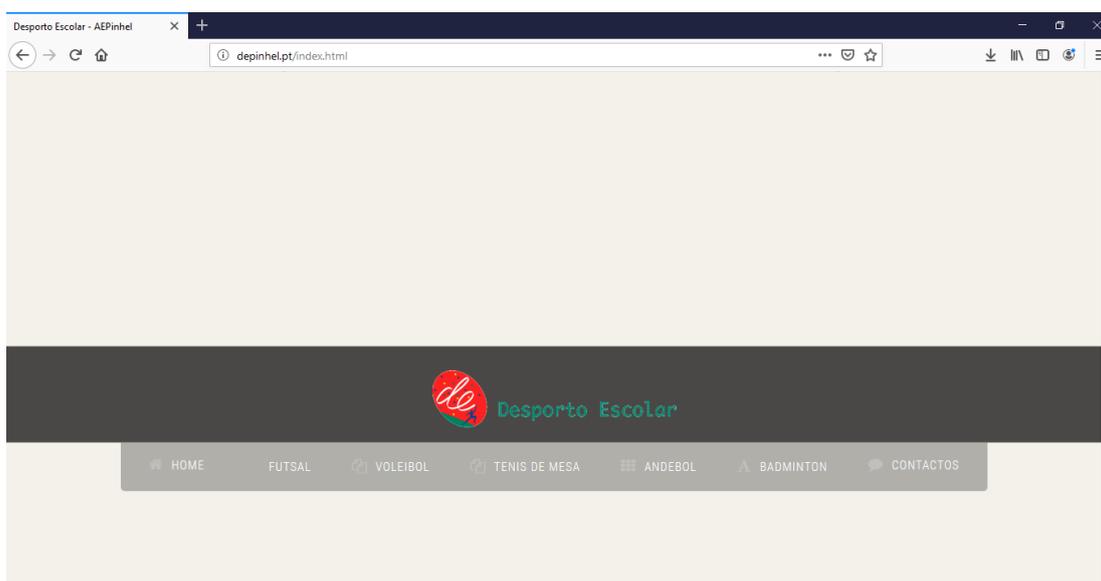


Figura 8 – Página principal

Como podemos ver na imagem seguinte o site tem um esquema de navegação através de menus e submenus, que diferem com a existência ou não desse tipo/modalidade no agrupamento.

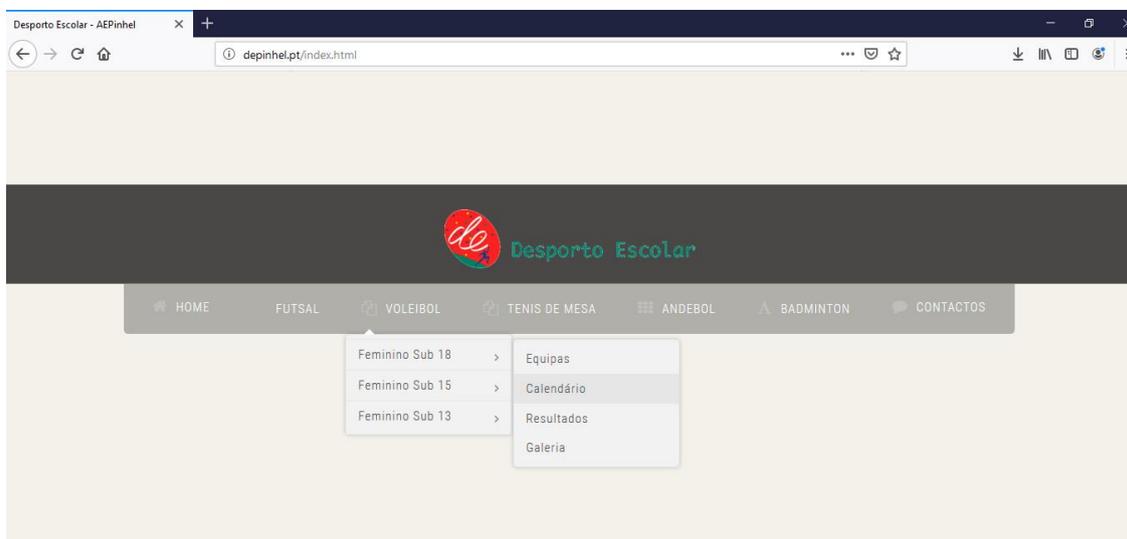


Figura 9 – Esquema de menus

Página Equipa

Todas as equipas têm a opção “Equipa” onde podemos visualizar a mesma, ou seja, a sua composição (nomes e fotografias de todos os jogadores), bem como os dados do seu treinador e horário de treino.

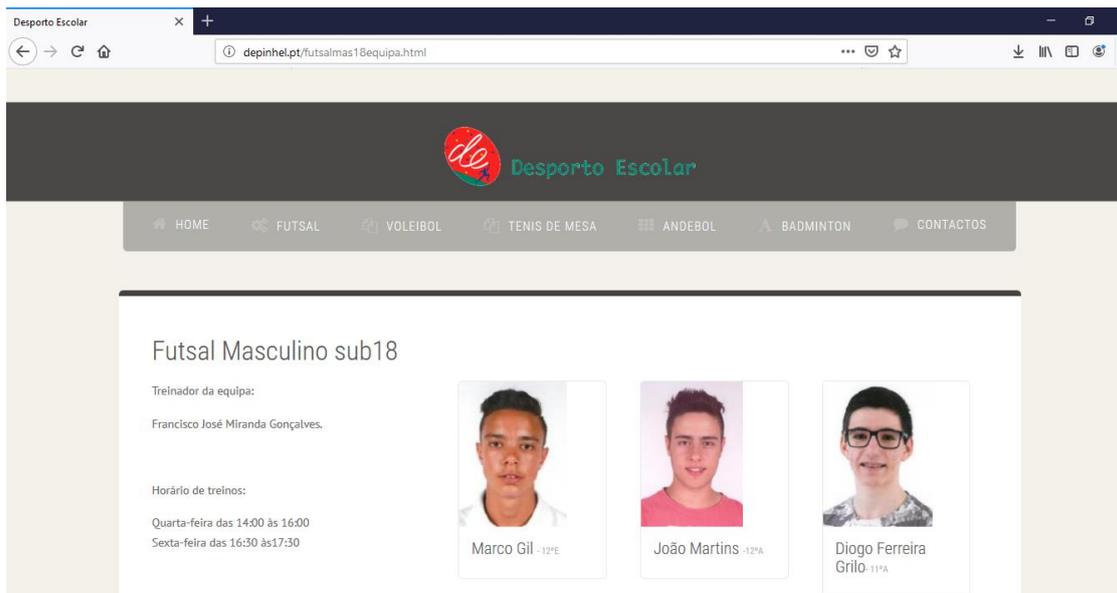
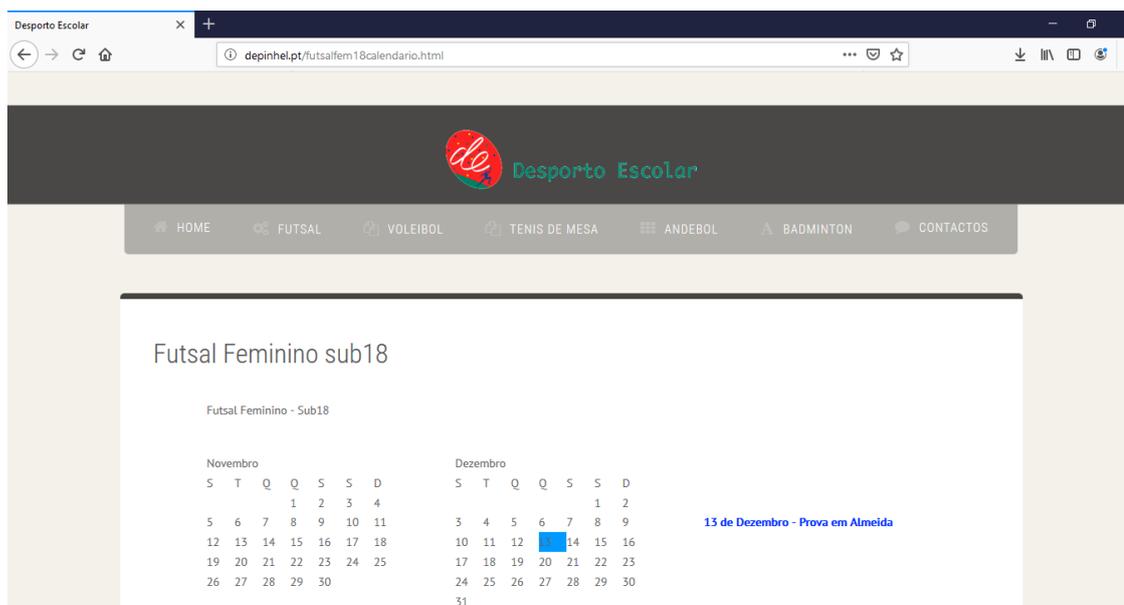


Figura 12 – Página Equipa

Página Calendário

Para todas as equipas, também estão disponíveis todos os jogos e respetivo calendário de forma a facilitar o agendamento das atividades.



The screenshot shows a web browser window with the URL `depinhel.pt/futsalfem18calendario.html`. The page header features the 'Desporto Escolar' logo and a navigation menu with links for HOME, FUTSAL, VOLEIBOL, TENIS DE MESA, ANDEBOL, BADMINTON, and CONTACTOS. The main content area is titled 'Futsal Feminino sub18' and displays two calendar grids for November and December. The December calendar highlights the date 13th with a blue box and a text link: '13 de Dezembro - Prova em Almeida'.

Novembro							Dezembro						
S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D
				1	2	3	4					1	2
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
													31

Página Resultados e Galeria

Infelizmente não foi possível fazer estas páginas uma vez que o projeto ficou mais difícil e mais amplo do que aquilo que se previa.

Conclusão

Inicialmente na realização desta Prova de Aptidão Profissional foram sentidas algumas dificuldades, como perceber o funcionamento do programa no qual trabalhei.

Uma outra dificuldade foi a disponibilização das fotografias por parte da secretaria da escola, já que demoram muito tempo a fornecê-las.

Uma última dificuldade prendeu-se com antigos alunos que frequentaram a escola, mas que no entanto estavam inscritos no desporto escolar, fazendo com que estes não fossem considerados neste projeto.

Por fim posso concluir que alcancei a maioria dos objetivos propostos.

Para conseguir concluir este projeto foi preciso ter uma grande capacidade de autonomia e persistência, aspetos esses que se foram desenvolvendo à medida que o concebia, planeava e executava, no entanto, faltou o tempo para o terminar.

Naturalmente que, no decorrer da realização do projeto da Prova de Aptidão Profissional senti diversas dificuldades, as quais só puderam ser ultrapassadas com a capacidade de trabalho que foi desenvolvida em mim, com o apoio do professor António Marques e da colaboração dos meus colegas de turma.

Bibliografia

Alojamento

https://pt.wikipedia.org/wiki/Hospedagem_de_s%C3%ADtios_web

Domínio

<https://www.dns.pt/pt/dominio/o-que-e-um-dominio/>

Programas Adobe

<https://www.adobe.com/pt/products/catalog.html>