

Apresentação dos Livros de Lógica & JSP

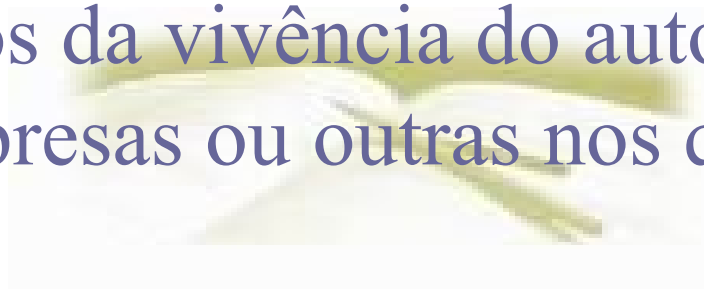


Fernando Anselmo



Fernando Anselmo

“Todos os pensamentos e idéias desta apresentação são exclusivos da vivência do autor, salvaguardo faculdades, empresas ou outras nos quais represento.”

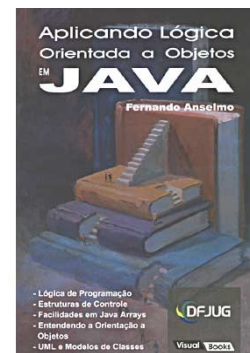
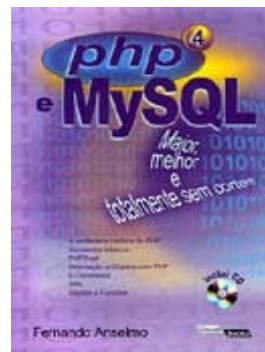
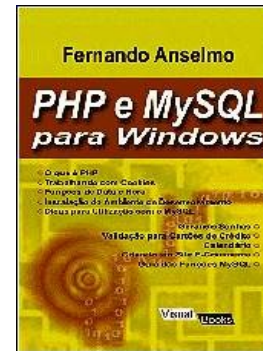
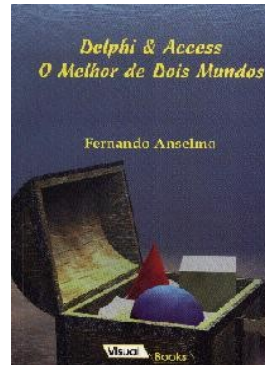
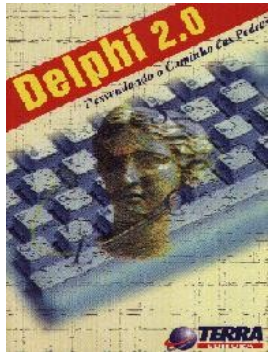


fernando.anselmo@bsb.politec.com.br

<http://www.mycgiserver.com/~fernans>



Histórias de um Escritor



Aplicando Lógica Orientada a Objetos em Java

Outros Livros da Editora



Visual Books
www.visualbooks.com.br

Este livro foi criado para pessoas que desejam entrar no mundo da programação e que não têm conhecimento nessa área, mas, certamente, também será muito proveitoso para quem já possui conhecimentos básicos, principalmente em outras linguagens não-orientadas a objetos.

São abordados assuntos que abrangem desde a Lógica de Programação voltada para Orientação a Objetos até a criação de avançadas interfaces gráficas em linguagem Java, tudo com uma ótima didática e um texto fácil e divertido, uma marca registrada do autor.

Com seu formato diferenciado, dividido, agora, em doze dias de estudo, é ideal para um aprendizado rápido. Os exercícios complementares ajudam a fixar o assunto abordado em cada dia e, em muitos casos, relembram lições passadas.

Ao longo do livro, serão encontrados alguns ícones ilustrativos que indicarão os conceitos e a modalidade do exercício, facilitando, assim, a localização por parte do estudante. Para que se tenha maior sucesso no aprendizado, esses passos deverão ser lidos e compreendidos antes do prosseguimento às etapas seguintes.

Esta publicação traz, ainda, muitos exemplos para facilitar o entendimento e possibilitar uma melhor absorção do conteúdo.

Visual Books
www.visualbooks.com.br



Aplicando Lógica Orientada a Objetos em JAVA

2ª Edição
Fernando Anselmo

Visual Books

Aplicando Lógica Orientada a Objetos EM JAVA

Fernando Anselmo



2ª Edição
Atualizada e Ampliada

- Lógica de Programação
- Estruturas de Controle
- Facilidades em Java Arrays
- Entendendo a Orientação a Objetos
- UML e Modelos de Classes



Visual Books

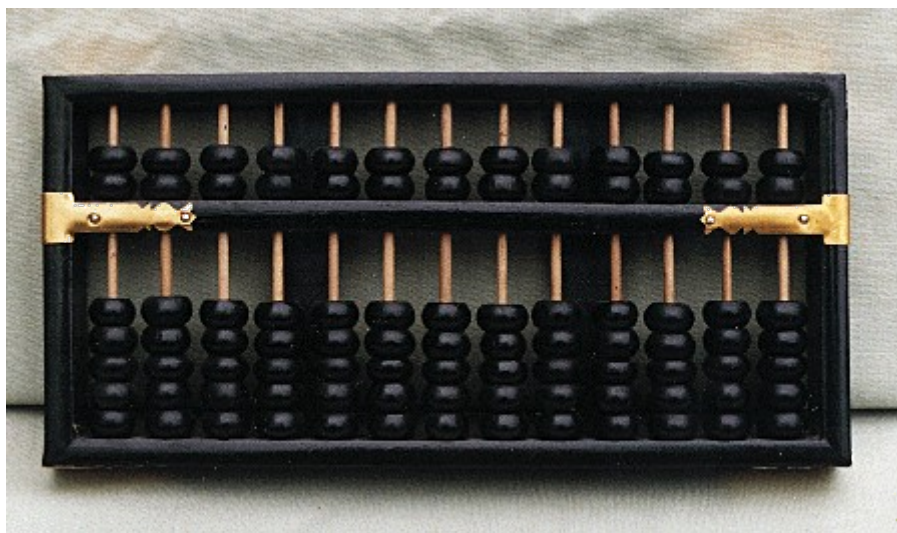
Sobre o Autor



Fernando Anselmo atua na área de desenvolvimento de sistemas desde de 1987. É autor de oito livros e diversos artigos em revistas especializadas e sites que visam ensinar o desenvolvimento tanto para novos usuários quanto para aos mais experientes, além de ministrar palestras em diversos seminários sobre tecnologia. Atualmente, ocupa o cargo de Líder de Célula na Fábrica de Software da Politec Regional Brasília, é Instrutor da X25 Informática em cursos de Java e Coordenador do Brasília Java Users Group (DFJUG).

Visual Books
www.visualbooks.com.br



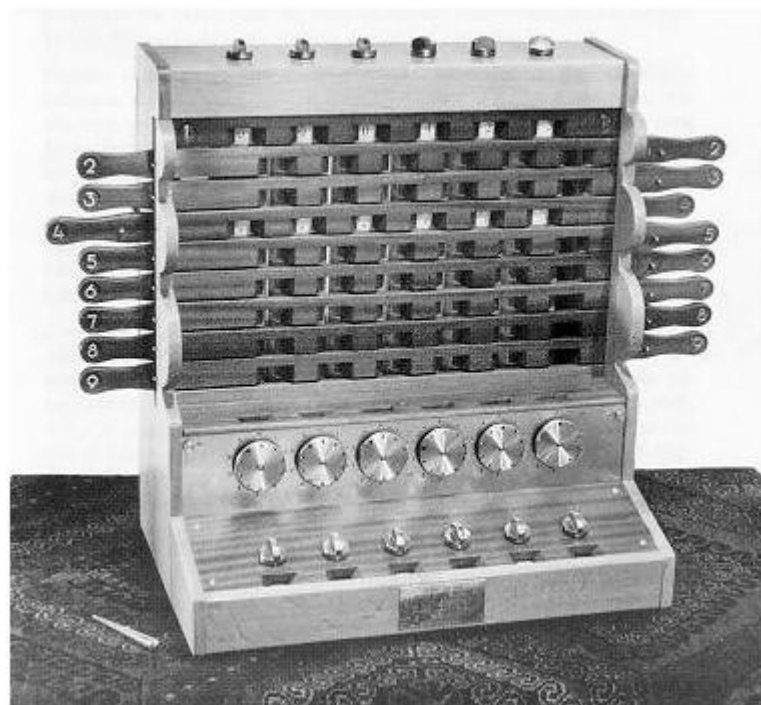


	I	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	0	08	4	2
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	0	27	9	3
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	0	36	16	4
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	0	45	25	5
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	0	54	36	6
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	0	63	49	7
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	0	72	64	8
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	0	81	81	9
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	0	90	81	9

- **Cálculo – lation calculus**
 - Ábaco (3500 a.C.)
 - Ábaco chinês (2600 a.C.)
- 1614 – Tábua de Napier similar a tabela de multiplicação



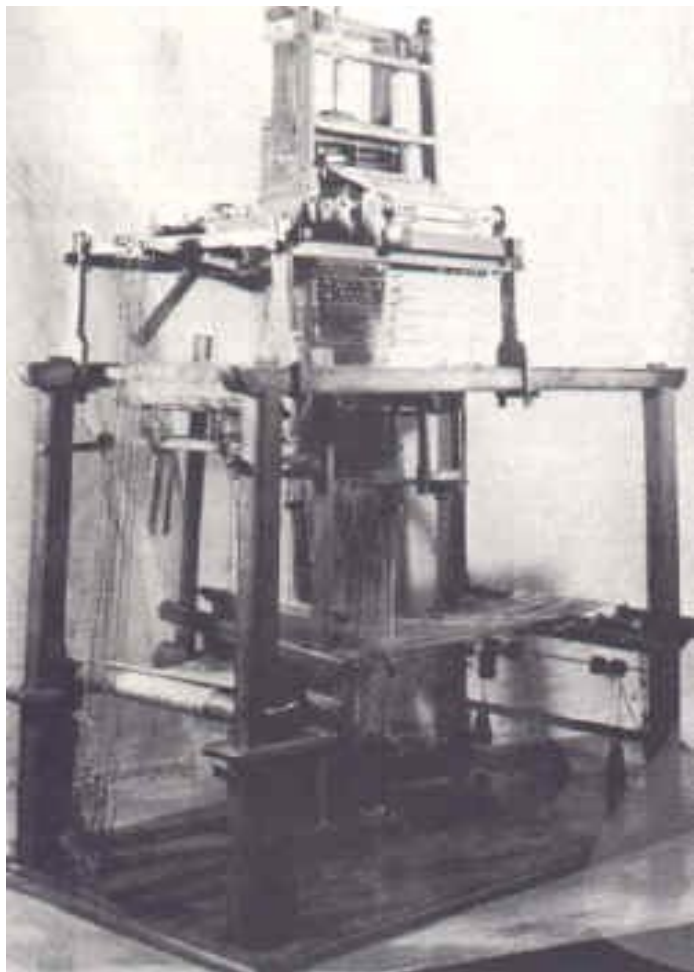
Um Pouco de História



- 1623 – Wilhelm Schickard calculadora mecânica (multiplicação varia somas) – 1957
- 1642 – Blaise Pascal – 1ª máquina automática de calcular (soma e subtração)
 - Máquina Aritmética de Pascal ou Pascalina

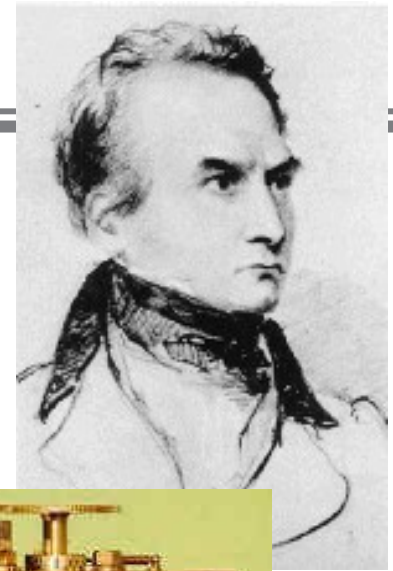


Um Pouco de História



- 1672 – Gottfried Wilhelm – Calculadora Universal (4 operações e raiz quadrada)
- 1804 – Joseph Jacquard – Tear automático (1ª máquina mecânica programada)





- **1821 - Charles Babbage**
 - Máquina de diferenças (mecânica, rodas dentadas, avaliar funções e obter tabelas)
 - Máquina Analítica (entrada, processamento, saída e armazenamento – logaritmos e funções trigonométricas).

“Pai do Computador”



Ada Byron – Lady Lovelace

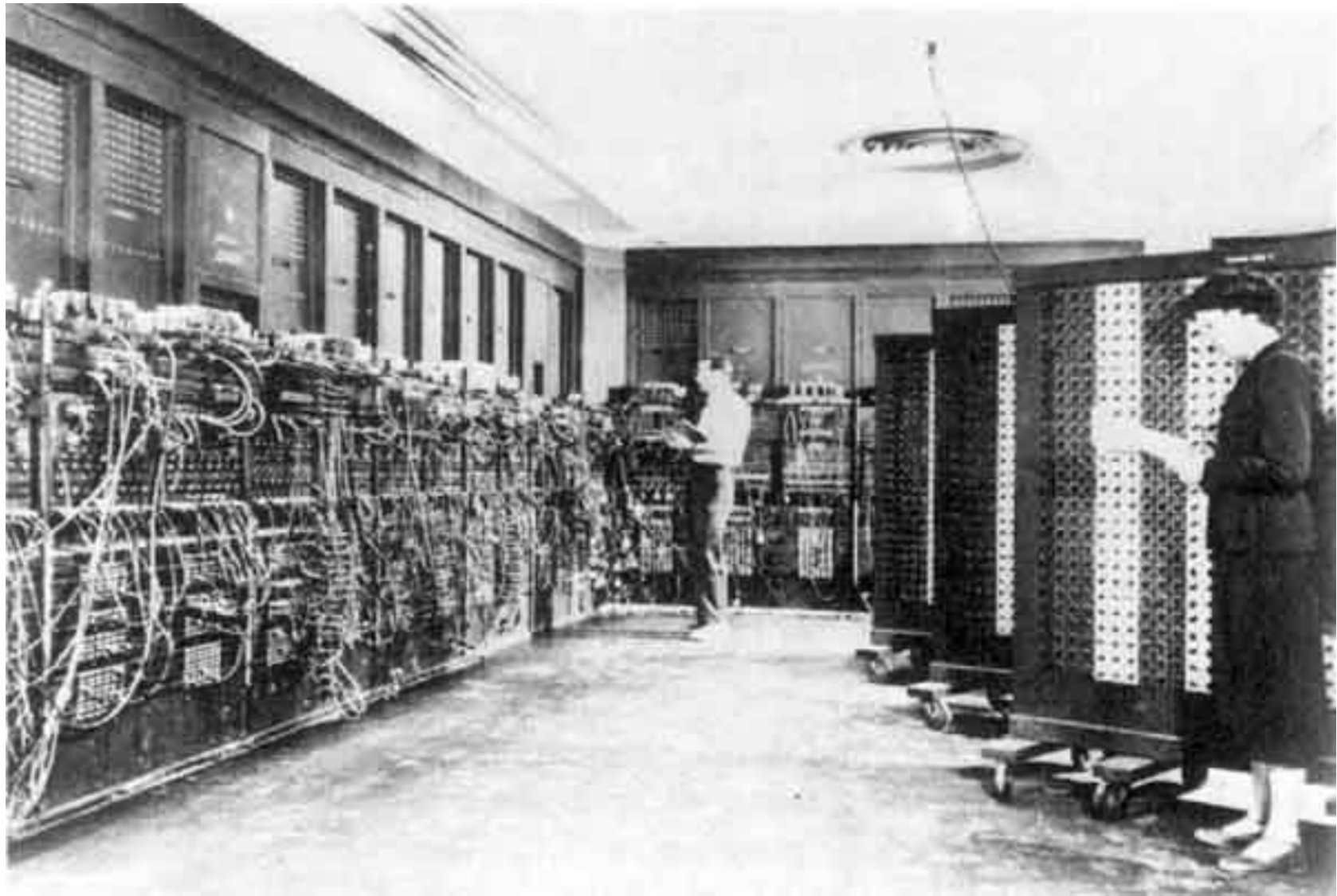
- 10/Dez/1815 a 27/Nov/1852
- Matemática e Metafísica
- Idealizadora da lógica de programação.
- A primeira a mencionar: IA



- **1946 – ENIAC (*Eletronic Numerical Interpreter and Calculator*)**
 - Mauchly & Eckert / cientistas Universidade da Pensilvânia / na Escola Moore de Engenharia Elétrica
 - Projeto exército dos EUA para cálculos balísticos (trajetória projéteis)
 - 17468 válvulas, 500.000 conexões de solda, 30 toneladas, área de 180 m², U\$ 500.000 - hoje: 20 milhões
- **Linguagem de máquina**



Monstrinho Lindo



- Code – Centric
- Linguagens: Pascal, C, Basic, Cobol...
- Monolítico



- Database – Centric
- Acesso a Banco de Dados
- SQL - Structure Query Language
- Ferramentas Case
para geração automática



- GUI – Centric
- Cliente - Servidor
- Rapid Application Developer



- Object – Centric (volta a 1966)
- Computação Distribuída
- Escalabilidade
- 23 de maio de 1995



- Process – Centric
- Processo Unificado
- UML – Unified Model Language



- Multi – Centric
- Processo Descentralizado
- WEB e Portáteis



LÓGICA

- Coerência de raciocínio, de idéias.
- Correção do pensamento

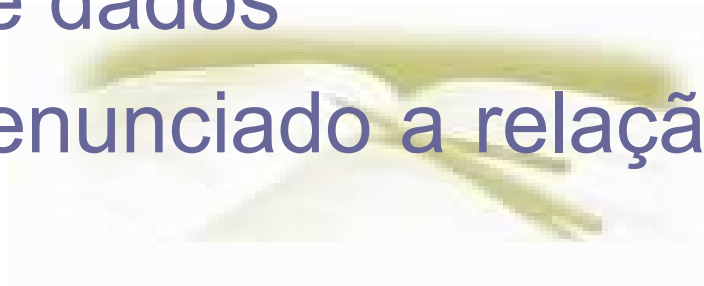


CRIATIVIDADE

- Forma mais abrangente do “Pensar Criativo”



- Ler atentamente o enunciado
- Retirar do enunciado a relação das entradas de dados
- Retirar do enunciado a relação das saídas de dados
- Determinar as ações que levarão a atingir o resultado desejado



- **Criatividade** é a arte de inventar.
- **Raciocínio** é empregado no desenvolvimento de programas de computador, fazendo uso ordenado dos elementos básicos suportados por um dado estilo de programação.

Raciocinar é ser lógico.



Idealizado por **James Gosling**

Criada na Sun Microsystems

Projeto *Green* – 1991

Idéia era criar o produto *7

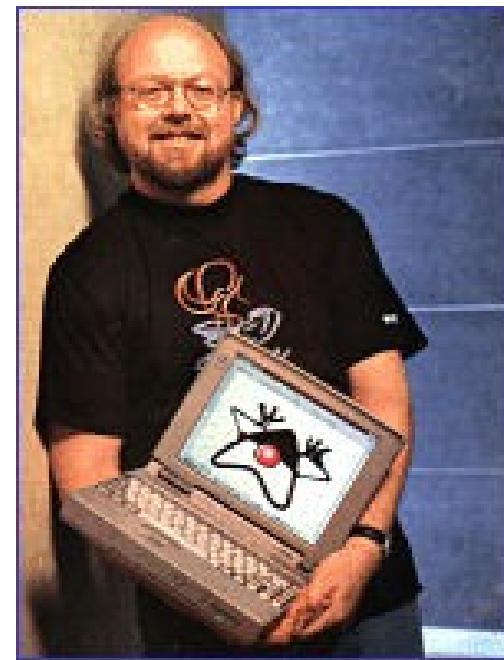
Nome oficial: **OAK**

Linguagem baseada em C++

E modelo OO em Smalltalk e Simula

Lançada no evento SunWorld a versão

1.0 Alpha em **23 maio de 1995**



Tudo sobre a JSP

Outros Livros da Editora



Visual Books

Sobre este novo livro, o primeiro capítulo irá lhe ajudar a instalar e configurar tanto o servidor de J2EE quanto o NetBeans que utilizaremos e a colocar a JSP rodando no ambiente Windows acessando o banco MySQL.

O segundo trará a descrição de um dos melhores editores que conheço, tanto de Java quanto de JSP, porém raramente vemos qualquer documentação sobre ele. Por esse motivo decidi mostrar todas as suas minúcias, inclusive você poderá acessar o banco de dados, criando e excluindo os registros, agora todos os exemplos serão direcionados à Web.

No terceiro capítulo, falarei de alguns macetes e descobertas que fiz utilizando a JSP, quando trataremos do assunto Jakarta Standard Tag Library e usaremos as tags para toda a nossa aplicação.

No quarto capítulo, iremos desenvolver um sistema completo e profissional de uma locadora de DVDs, passo a passo em JSP.

Em seguida, iremos nos deliciar com os "Feijões" e desvendaremos os mistérios dos Beans, como criá-los, qual sua utilidade e para que servem.

O sexto capítulo tratará do Session EJB, mostrando como obter o máximo de aplicações com esse tipo de EJB padrão.

Completando o livro, teremos os cartões de acesso rápido, com dicas para a JSP, HTML, NetBeans, EJB e MySQL.

Visual Books

www.visualbooks.com.br

ISBN: 85-7502-165-6



9 788573 021651

Fernando Anselmo

Tudo sobre a JSP com o NetBeans em Aplicações Distribuídas

Visual Books

Fernando Anselmo

TUDO SOBRE A

JSP

com o NetBeans em Aplicações Distribuídas



NetBeans 4.1 ■

Utilizando a JSTL 1.1 ■

Sistema de Locadora Completo ■

Cartões de Acesso Rápido ■

Desvendando JavaBeans e EJB Session Beans ■

Visual Books

Sobre o Autor

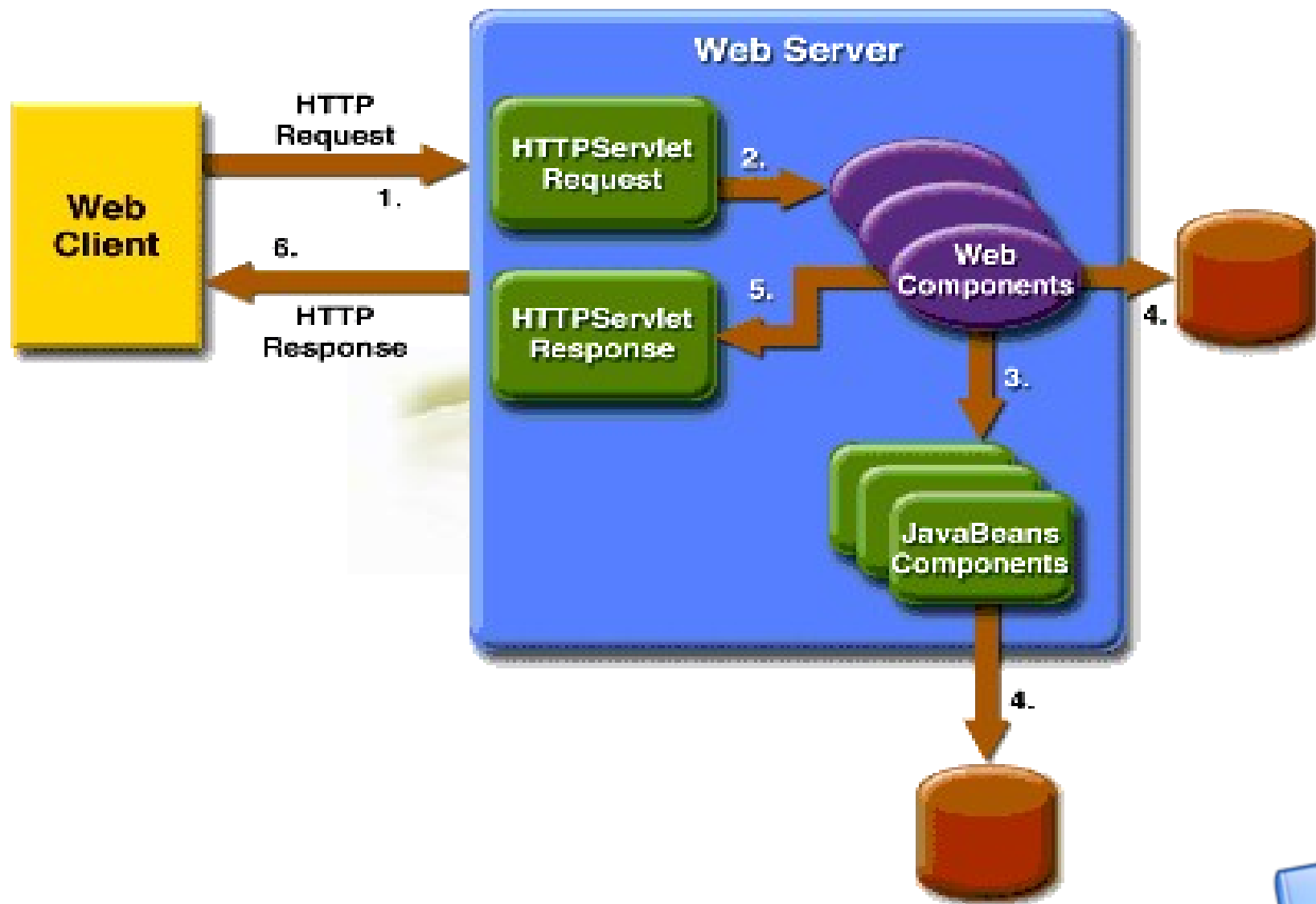
Fernando Anselmo atua na área de desenvolvimento de sistemas desde de 1987. É autor de oito livros e diversos artigos em revistas especializadas e sites que visam ensinar o desenvolvimento tanto para novos usuários quanto para os mais experientes, além de ministrar palestras em diversos seminários sobre tecnologia. Atualmente, ocupa o cargo de Líder de Célula na Fábrica de Software da Politec Regional Brasília, é Instrutor da X25 Informática em cursos de Java e Coordenador do Brasília Java Users Group (DFJUG).



Visual Books



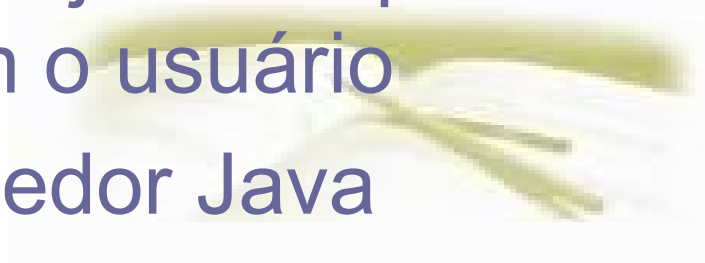
Estrutura da JSP



Realizando Projetos



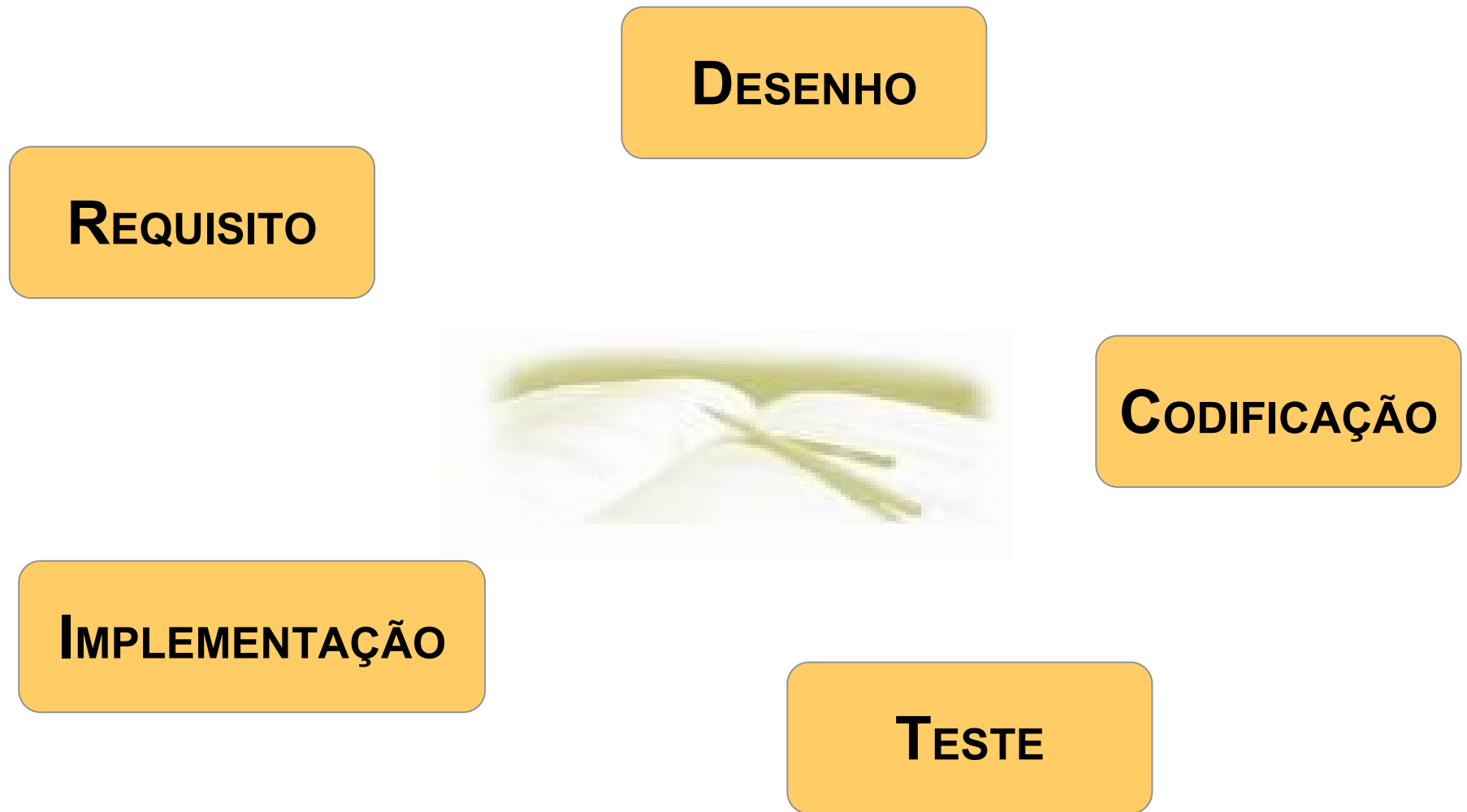
- Considere que uma equipe de desenvolvimento em JSP deve ter:
 - Líder de Projeto - experiente em colher dados com o usuário
 - Desenvolvedor Java
 - Desenvolvedores WEB (HTML, JavaScript, JSP)
 - WEB Designer (Flash, Editor de Imagens).



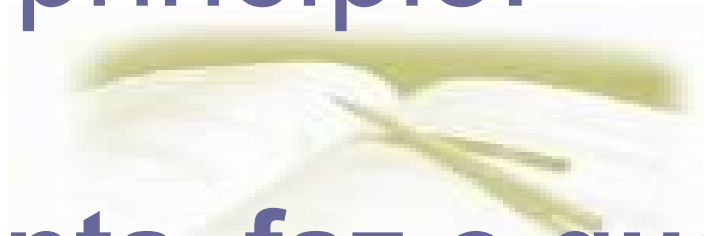
- O primeiro projeto será um parto...
... de trigêmeos juntos.
- Nunca se deve temer as críticas...
... muito menos as mudanças.
- Confie no WEB Designer,...
... mas questione sempre.

“Desenvolver não é começar do Zero.”





- Abstração
- Seguir o princípio:



“Não inventa, faz o que se pede”



- Faça valer o salário do WEB Designer
- Caso não exista WEB Designer, procure por sites que ofereça Designers de sites gratuitos
- **www.oswd.org** é um excelente começo.

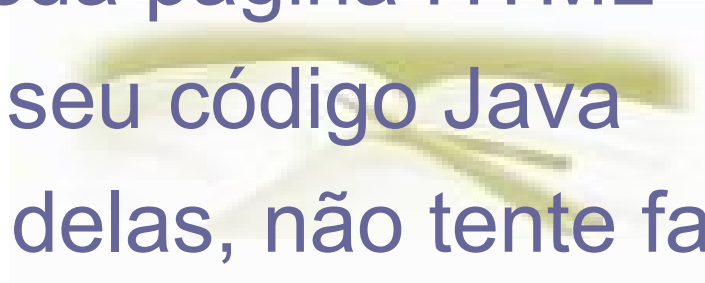


- O Eclipse é bom, entretanto buscar plug-ins é um trabalho extressante
- Se possível use o Sun One Studio Creator ou JDeveloper
- Verifique o NetBeans, explore-o
- Crie seu Gerador

... sabe Lógica ???



- Existem várias ferramentas para testes
- **W3C** testa sua página HTML
- **JUnit** testa seu código Java
- Corra atrás delas, não tente fazer na mão.



- Verifique o Browser do Usuário
- Não exagere no ferramental do Browser
- JavaScript é interessante
- Flash é interessante
- “Atrasar é interessante ???”



Agradeço a Atenção



Fernando Anselmo

fernando.anselmo@bsb.politec.com.br

