

PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET

**UMA ABORDAGEM PRÁTICA E OBJETIVA
COM ÊNFASE EM PHP**

Nota: muito zelo foi empregado na revisão e edição desta obra. No entanto, podem ocorrer falhas de digitação ou impressão. Se de alguma forma você puder contribuir para melhorias na próxima edição, envie sua dúvida, sugestão ou crítica ao endereço de e-mail livros@firstinbooks.com.br.

Material de apoio relacionado a esta obra disponível em:
www.rmfaís.com

Dados de Catalogação na Publicação

Programação para Internet / Roni Márcio Fais / 1ª edição

Serviço editorial: FirstInBooks, 2011 – São Paulo

1. Educação Profissionalizante – Brasil;
2. Ensino Médio – Brasil;
3. Ensino Pós Médio – Brasil;
4. Ensino Superior – Brasil;
5. Programação HTML, JAVASCRIPT e PHP;
6. Banco de Dados MySQL, Lógica de Programação e Algoritmos.

ISBN: 978-85-8017-014-6

Roni Márcio Fais

PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET

UMA ABORDAGEM PRÁTICA E OBJETIVA COM ÊNFASE EM PHP

Conheça a perspectiva de programação de linguagens freeware que conquistaram o mundo e aprenda a desenvolver programas que possam ser acessados em um computador pessoal, rede local ou pela Internet

1ª edição

FirstInBooks

PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET

Roni Márcio Fais

Obra revisada e diagramada por:
FirstInBooks – Serviços Editoriais

Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou duplicada sem autorização expressa do autor.

Direitos para esta edição
FirstInBooks – Serviços Editoriais
Clube de Autores

Impresso no Brasil.

DEDICATÓRIA

Aos meus avós **Benedito Fernandes** e **Angelina da Costa Fernandes** e ao meu tio **José Mário Fernandes** que, juntos, foram a base das minhas conquistas.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo Dom da Vida, pelas incontáveis Bençãos recebidas e pela Graça de poder concluir este trabalho.

Ao meu amigo Marcelo Castro Andreo, Bacharel em Design de Produto pela Universidade Positivo, Mestre em Tecnologia pela UTFPR, professor da UEL (Universidade Estadual de Londrina), o meu muito obrigado pela criação da capa e contracapa desta obra.

A minha amiga Rosa Maria Ferreira Dugnani, licenciada em Letras, professora da Rede Estadual de Ensino de São Paulo. Agradeço pelo maravilhoso trabalho de revisão ortográfica de muitos textos que compõem este livro.

A todos os meus alunos e alunas que, com seus questionamentos e anseios, foram a grande fonte de inspiração para criação desta obra.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	009
-------------------	-----

Capítulo 1

FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO.....	011
---------------------------------	-----

Capítulo 2

NOÇÕES BÁSICAS DE HTML.....	033
-----------------------------	-----

Capítulo 3

NOÇÕES BÁSICAS DE JAVASCRIPT.....	045
-----------------------------------	-----

Capítulo 4

CONFIGURAÇÃO DE SERVIDOR WEB.....	065
-----------------------------------	-----

Capítulo 5

PHP PASSO A PASSO.....	075
------------------------	-----

Capítulo 6

INTEGRAÇÃO COM MySQL.....	107
---------------------------	-----

Capítulo 7

PROJETO DE DADOS COM ARQUIVO TEXTO.....	117
---	-----

Capítulo 8

PROJETO DE DADOS COM MySQL..... 133

CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 147

DADOS DO AUTOR..... 148

TRABALHOS RELEVANTES DO AUTOR..... 148

APRESENTAÇÃO

Este livro é resultado de experiências docentes vividas no cotidiano de Cursos Técnicos Profissionalizantes em Informática. O primeiro capítulo é destinado a leigos e iniciantes em programação e os demais capítulos a profissionais que já tenham alguma experiência como programadores.

Trata-se de uma síntese que objetiva atender às principais indagações e curiosidades dos discentes no que diz respeito a desenvolvimento para Web, principalmente no que se refere a processamento de dados em um Servidor de Internet.

O principal objeto de estudo é a linguagem de programação PHP que, por sua vez, utiliza-se de outras linguagens como HTML e JAVASCRIPT para interagir com os usuários. Por essa razão, algumas páginas deste livro estão focadas no estudo básico dessas linguagens.

Esta obra não tem a pretensão de abordar todos os elementos relacionados a programação PHP, pois tal abordagem, para ser realmente completa, não poderia contar com um único volume. O conteúdo proposto destina-se a uma abordagem prática e objetiva que ofereça os subsídios necessários a programação e ao processamento de dados em um Servidor Web.

O livro busca ensinar a linguagem PHP com base em expectativas manifestadas por alunos. Tem, portanto, um caráter de curso de programação, com atividades e exemplos exclusivamente elaborados para esta edição.

O objetivo final é construir o conhecimento necessário ao desenvolvimento de programas que possam

ser acessados em um computador pessoal, rede local ou pela Internet, atendendo, dessa forma, as necessidades cotidianas daqueles que desejam se enveredar pelos caminhos de programação para Web.

Tem-se aqui uma proposta inicial de aprendizado, que pode ser enriquecida com muita dedicação e espírito de pesquisa, que é algo indispensável a um bom programador.

CAPÍTULO 1

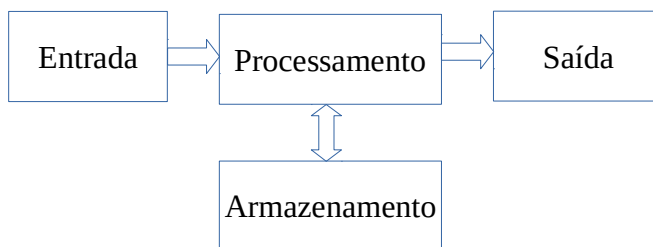
FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO

Este capítulo apresenta alguns princípios e conceitos inerentes a programação de computadores. Tais fundamentos são a base de desenvolvimento em todas as linguagens computacionais e merecem um espaço, ainda que modesto, para que possam ser analisados.

O texto deste capítulo é destinado a leigos, mas, por ser resultado de inúmeros questionamentos feito por alunos de Cursos Técnicos em Informática, pode conter algumas curiosidades até mesmo para muitos profissionais já formados, que, por excesso de atividades práticas, não puderam se ater a alguns dados de caráter mais teórico.

CONSTITUIÇÃO BÁSICA DE UM PROGRAMA

Um programa de computador é constituído basicamente por elementos de **entrada**, **processamento**, **armazenamento** e **saída** de dados, conforme mostrado na figura abaixo:



Embora as linguagens de programação contem com milhares de recursos, o que caracteriza um bom programador é o domínio sobre os procedimentos de entrada, saída, armazenamento e processamento de dados, pois através deles é possível que cada um crie sua própria biblioteca de procedimentos, personalizando a sua forma de programar.

Algumas linguagens, como PHP, são projetadas para receber, processar e armazenar dados em um servidor de Internet. Toda entrada e saída de dados é feita por intermédio de outras linguagens como HTML e JAVASCRIPT. Este costuma ser o maior obstáculo para os iniciantes em PHP, considerando que o seu aprendizado requer prévio conhecimento de HTML, pois o processamento e armazenamento de dados é feito em PHP, no servidor, e a entrada/saída de dados por uma outra linguagem, no computador do cliente.

ATIVIDADES

- 1) Cite três dispositivos que podem ser utilizados para entrada de dados em um computador.
- 2) Cite três dispositivos que podem ser utilizados para saída de dados em um computador.

TIPOS DE LINGUAGENS

Linguagem de programação é um conjunto de símbolos e regras que combinados entre si possibilitam a criação de um programa de computador.

Para se comunicar uns com os outros, seres humanos utilizam um idioma. Uma linguagem de programação equivale a um idioma especialmente criado para que seres humanos possam se comunicar com o computador. Através de uma linguagem de programação é possível se criar um programa (software) e passar ao computador instruções lógicas que o ensinem a realizar as mais diversas tarefas.

As linguagens podem ser classificadas de diversas maneiras, de acordo com a sua natureza ou fim a que se destinam. Dentre os tipos de linguagens vale destacar as seguintes:

Linguagem de baixo nível: também conhecida como linguagem de máquina. Refere-se a forma como de fato os dados são processados e armazenados, o chamado código binário (0 ou 1), que representam cargas elétricas, “1” para ligado, “0” para desligado. Essa alternância na corrente elétrica resulta em combinações que fazem o hardware de um computador ganhar funcionalidade. Qualquer programa, escrito em qualquer linguagem, passa por um processo de tradução ou conversão até que suas instruções sejam reduzidas a linguagem de máquina e possam ser executadas pelo computador.

Considerando que cada caractere do teclado possui um valor decimal universal predefinido, para saber, por exemplo, como a **letra A maiúscula, cujo valor decimal é igual 65**, ficaria armazenada na memória do computador, basta submetê-la a uma tabela de conversão, preenchendo com “1” (um) as casas equivalentes aos valores decimais, cuja soma é igual a “65” e as demais casas com “0” (zero) e, assim, sucessivamente para os demais caracteres. **Exemplo: $64 + 1 = 65$, etc.**

Tabela de conversão (decimal para binário)

	128	64	32	16	8	4	2	1
A=65=	0	1	0	0	0	0	0	1
B=66=								
C=67=								

Cada 0 ou 1 é chamado de bit (abreviação de binary digit - dígito binário) e cada conjunto 8 bits são chamados de byte (abreviação de binary term – termo binário).

Para saber o código binário de cada caractere, basta conhecer o seu código decimal que pode ser facilmente consultado em uma tabela ASCII (American Standard Code for Information Interchange - Código Padrão Americano para o Intercâmbio de Informação), disponível em diversos sites.

Linguagem de médio nível: em um dado momento os programadores perceberam que desenvolver programas diretamente em linguagem de máquina, fazendo-se combinações numéricas, era demasiadamente exaustivo. Com isso, surgiu a ideia de se criar uma linguagem intermediária, que combinasse elementos de baixo nível com elementos próximos ao da linguagem humana, as chamadas linguagens de médio nível. A partir de então, os programas passaram de ser desenvolvidos de uma forma mais facilitada e, para serem executados, eram submetidos um programa especialmente criado para converter todas as instruções em linguagem de máquina. Surge então, o primeiro software destinado a facilitar o desenvolvimento de outros softwares, o chamado “**programa montador**” que se encarregava de ler um programa escrito em linguagem de médio nível e transformá-lo em linguagem de baixo nível. Um exemplo