

Título

Quem quer aprender a programar em PHP



Autor: Nelson Barra (nbarra@campus.ul.pt)

Desenvolvido no âmbito da unidade curricular de Didática da Informática III do Mestrado em Ensino de Informática da Universidade de Lisboa no ano letivo 2015/2016.



Quem quer aprender a programar em PHP está licenciado com uma licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Espaço

Todo o cenário poderá ser desenvolvido em sala de aula sendo requisito necessário que os computadores tenham instalado os servidores *Apache* e *MySQL* como também um editor PHP.

Objetivo geral

Os alunos deverão ser capazes de explicitar o que significa trabalhar no seio de um projeto de desenvolvimento de *software*.

Objetivos de aprendizagem

Os alunos deverão ser capazes de:

- Manipular sessões de ligação ao servidor e *cookies*;
- Controlar a execução de erros em páginas web dinâmicas.

Atividades

Em grupo, os alunos vão ter que desenvolver um conjunto de perguntas relacionadas com o tópico da programação em PHP colaborando posteriormente no desenvolvimento de um projeto de *software* de um jogo de pergunta-resposta que as permita aplicar na prática.

Resumo da narrativa

Uma *start-up indie* da área dos videojogos convidou um grupo de amigos a integrar um projeto de desenvolvimento de um jogo para a web de pergunta-resposta que procura fomentar a aprendizagem dos principais conceitos e estruturas de dados inerentes ao PHP. Começando por ajudar no processo de criação do banco de dados das perguntas referentes ao PHP estes amigos acompanham parte do processo de desenvolvimento do *software* acabando por ajudar a codificar uma parte do jogo. A colaboração do grupo de amigos com a *start-up* termina por fim, com o evento de apresentação pública do jogo.

Palavras-chave: Páginas web dinâmicas, PHP, Sessões, *Cookies*, *Error Handling*, *Pair Programming*

Tarefas

O cenário de aprendizagem segmenta o conjunto de tarefas a desenvolver em dois grandes blocos:

- Criação do conjunto de perguntas PHP;
- Desenvolvimento do projeto de *software*.

Papéis

Professor é um facilitador das aprendizagens introduzindo os conceitos e as estruturas de dados aos alunos. Os alunos agem como exploradores ao nível do processo criativo de codificação do jogo e consolidação das respetivas aprendizagens.

Interações

Cada grupo de alunos interage entre si com vista a superar os múltiplos desafios que decorrem do processo de colaboração com a empresa de *start-up*. O professor deve potenciar as sinergias que decorrem dos processos de colaboração dos alunos.