



**ETEC ORLANDO QUAGLIATO**  
**TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA**

**GUSTAVO HENRIQUE CANFORA**  
**KAIO DE MOURA BUENO**  
**VITOR LEONARDO SILVA DE OLIVEIRA**

**LOJA VIRTUAL DE VENDAS E JOGOS ONLINE**  
**CRONOSSAURO GAMES**

**Santa Cruz do Rio Pardo - SP**

**2020**

**GUSTAVO HENRIQUE CANFORA**  
**KAIO DE MOURA BUENO**  
**VITOR LEONARDO SILVA DE OLIVEIRA**

**LOJA VIRTUAL DE VENDAS E JOGOS ONLINE**  
**CRONOSSAURO GAMES**

Trabalho de conclusão de curso apresentado á ETEC “Orlando Quagliato”, do centro estadual de educação tecnologia Paula Souza, como requisito para a obtenção do diploma de técnico de desenvolvimento de sistemas sob orientação dos Professores: Bruna Moraes e David Cristiano da Silva

**Santa Cruz do Rio Pardo - SP**

**2020**

## RESUMO

Estaremos apresentando neste seguinte trabalho, a criação e finalização de um site comercial onde estará à venda, jogos eletrônicos de uma determinada marca e plataforma. Com o intuito de ajudar os consumidores a encontrar novos meios de aquisição, produzir um site para crescer junto a este mercado em ascensão. Como base de construção de todo o projeto, usaremos as ferramentas Html, PhP e CSS. Ao fim de tudo, esperamos ajudar as pessoas e compreender melhor como este mercado funciona e como trabalhar com este tipo de processo.

## **ABSTRACT**

We will be presenting in this next work, the creation and finalization of a commercial website where will be the sale, electronic games of a certain brand and platform. In order to help consumers find new means of acquisition, produce a website to grow with this growing market. As the basis for building the entire project, we will use the Html, PhP and CSS tools. After all, we hope to help people and better understand how this market works and how to work with this type of process.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. SOBRE O SISTEMA.....	6
2.1. JUSTIFICATIVA.....	6
2.2. OBJETIVOS.....	6
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	7
3.1. PHOTOSHOP.....	7
3.2. FIREWORKS.....	7
3.3. DREAMWEAVER.....	7
3.4. BOOTSTRAP.....	8
3.5. PHP.....	8
3.6. JAVASCRIPT.....	9
3.7. HTML.....	9
3.8. CSS.....	10
4. DESENVOLVIMENTO.....	11
4.1. MER.....	11
4.2. LAYOUT DAS PÁGINAS (MAIN, INICIO, TELA DE LOGIN E CADASTRO) .....	11
5. CONCLUSÃO.....	17
6. REFERÊNCIAS.....	18

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo desenvolver um projeto de uma loja virtual de jogos, onde nosso objetivo é a venda de consoles e jogos, desde o clássico ao atual. Tendo como ferramentas de trabalho, o uso e a aplicação de linguagens em html, php e css, possuindo também seus dados de cadastro dos clientes numa tabela em um banco de dados.

Serão utilizados alguns métodos e recursos dentro do conteúdo que foi aprendido durante o curso técnico em desenvolvimento de sistemas, com duração de 1 ano e meio.

Os softwares empregados serão o Photoshop e Fireworks para edição e criação de imagens e criação de layout de banners, flyers, logo da loja e o cartão de visita das quais serão acrescentadas ao projeto elaborado.

O Dreamweaver e Sublime são dois aplicativos que serão essenciais para criação da programação em HTML e PHP que serão utilizados.

Alguns problemas que esperamos que aconteça são ao trabalhar com o banco de dados, já que é algo complicado e demorado.

## **2. SOBRE O SISTEMA**

### **2.1 JUSTIFICATIVA**

Escolhemos determinadas ferramentas por possuímos facilidade em mexer com as mesmas, e ao decorrer das aulas vimos determinadas ferramentas sendo apresentadas nas aulas, logo, as metodologias aprendidas ao longo do ano, nos facilitou com habilidades para que facilmente possamos construir sites, sistemas e programas como proposta do TCC.

### **2.2 OBJETIVOS**

Criar um site na internet pode parecer uma tarefa, algo complicado, contudo devido a um vasto leque de opções ao nosso dispor é possível eu por exemplo criar meu site na internet e colocá-lo ao dispor de todos os internautas.

A internet é atualmente uma ferramenta de bastante utilidade para todas as pessoas, sendo através dela que efetuamos as mais variadas tarefas no nosso cotidiano. A internet não é mais do que um conjunto quase infinito de sites todos reunidos no mesmo sitio com o objetivo de servir melhor as pessoas que o procuram. Parece, conforme supracitado, uma tarefa algo complexa, no entanto, você tem ao seu dispor ferramentas que nos ensinam a como criar um site gratuito por exemplo sendo possível nos dias que correm criar um site sem grande esforço devido a presença de inúmeras oportunidades e ajudas para a realização dos mesmos. A oferta é variada e só depende daquilo que você efetivamente procura.

### **3. REFERENCIAL TEÓRICO**

#### **3.1 PHOTOSHOP**

Segundo Andrew Faulkner e Judy Walters von Alten (2007), autores do livro *Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book*, “o Adobe Photoshop 6.0 (Adobe Systems, San Jose, Califórnia) é uma excelente ferramenta para editar e anotar imagens radiológicas destinadas a apresentação ou publicação. O manual de 400 páginas distribuído com o programa, no entanto, é orientado para usuários comerciais de cores e as operações mais úteis para os radiologistas não são enfatizadas. Este artigo apresenta o software aos radiologistas e demonstra técnicas básicas de edição de imagens transversais em escala de cinza. Primeiro, abordamos conceitos básicos, como a área de trabalho da Adobe, aquisição de imagens, tipos de arquivo e uso das paletas Actions e History”.

#### **3.2 FIREWORKS**

Segundo o autor, Adobe Creative Teams, criador do livro: *‘Adobe Fireworks CS6 Classroom in a Book: Adobe Fireworks CS6 Classroom’*, “O Adobe Fireworks® é um aplicativo de imagem profissional que combina vetores e tecnologias e técnicas de imagem de bitmap em um único aplicativo gráfico. Essa abordagem exclusiva da geração de imagens se deve ao foco específico do Fireworks, que está criando e manipulando gráficos de tela para a Web ou para outras ferramentas baseadas em tela, como aplicativos móveis ou produtos Adobe Flash®. O Fireworks é uma ferramenta que permite criar, editar ou alterar gráficos de maneira rápida e fácil e desenhos”.

#### **3.3 DREAMWEAVER**

Segundo o autor, Adobe Creative Teams, criador do livro: *‘Adobe Dreamweaver CS6 Classroom in a Book’*, “O Adobe® Dreamweaver® CS6 é o programa de criação na Web líder do setor. Se você cria sites para ganhar a

vida ou planeja criar um para si mesmo nos negócios, o Dreamweaver oferece todas as ferramentas necessárias para obter qualidade profissional resultados”.

### 3.4 BOOTSTRAP

Segundo o livro: ***‘Bootstrap: Responsive Web Development’*** de Jake Spurlock, o Bootstrap é um produto de código aberto de Mark Otto e Jacob Thornton que, quando lançados inicialmente, eram ambos funcionários do Twitter. Havia uma necessidade de padronizar os conjuntos de ferramentas de front-end dos engenheiros em toda a empresa. Na postagem do blog de lançamento, Mark Otto apresenta o projeto assim:

*“Nos dias anteriores do Twitter, os engenheiros usavam quase todas as bibliotecas que estavam familiarizadas para atender aos requisitos de front-end. As inconsistências entre os aplicativos individuais dificultaram o dimensionamento e a manutenção deles. O Bootstrap começou como uma resposta para esses desafios e acelerou rapidamente durante o primeiro Hackweek do Twitter. No final de Hackweek, chegamos a uma versão estável que os engenheiros poderiam usar em toda a empresa. ”*

- Mark Otto

### 3.5 PHP

Segundo Akihiko Tozawa, um dos (as) autores (as) do artigo de pesquisa, ***“Copy-on-write in the PHP language”***, onde diz que o “PHP é uma linguagem popular para aplicativos do lado do servidor. No PHP, a atribuição a variáveis copia os valores atribuídos, de acordo com a chamada semântica de copiar na atribuição. Por outro lado, uma implementação típica do PHP usa um esquema de cópia na gravação para reduzir a sobrecarga da cópia, atrasando o máximo possível as cópias. Isso nos leva a perguntar se a semântica e a implementação do PHP coincidem e, na verdade, esse não é o caso na presença de sharings dentro de valores. Neste artigo, descrevemos a semântica de copiar em atribuição com três estratégias possíveis para copiar

valores contendo sharings. A implementação atual do PHP tem inconsistências com essas semânticas, causadas por seu uso ingênuo de copiar na gravação. Corrigimos esse problema com o romance principalmente no esquema copy-on-write, tornando as implementações de cópia na gravação fiéis à semântica. Provamos que nossas implementações de cópia na gravação estão corretas, usando a bisimulação com a semântica de cópia na atribuição”.

### 3.6 JAVASCRIPT

Segundo o livro: *‘JavaScript: O Guia Definitivo’*, do autor David Flanagan, “JavaScript é a linguagem de programação da Web. A ampla maioria dos sites modernos usa JavaScript e todos os navegadores modernos – em computadores de mesa, consoles de jogos, tablets e smartphones – incluem interpretadores JavaScript, tornando-a a linguagem de programação mais onipresente da história. JavaScript faz parte da tríade de tecnologias que todos os desenvolvedores Web devem conhecer: HTML, para especificar o conteúdo de páginas Web; CSS, para especificar a apresentação dessas páginas; e JavaScript, para especificar o comportamento delas. Este livro o ajudará a dominar a linguagem”.

### 3.7 HTML

De acordo com o artigo, **HTML 4.0 Specification**, a linguagem fora usada para “Para publicar informações para distribuição global, é preciso uma linguagem universalmente compreendida, um tipo de publicação na língua materna que todos os computadores possam entender. A linguagem de publicação usada pela World Wide Web é HTML (da HyperText Markup Language).

O HTML fornece aos autores os meios para:

- Publique documentos on-line com títulos, texto, tabelas, listas, fotos, entre outros;

- Recupere informações on-line através de links de hipertexto, com o clique de um botão;
- Crie formulários para realizar transações com serviços remotos, para uso na busca de informações;
- Fazer reservas, encomendar produtos, dentre outros;
- Inclua planilhas, vídeos, clipes de som e outros aplicativos diretamente em seus documentos”.

### **3.8 CSS**

Segundo a autora Ariane G, o “CSS é chamado de linguagem Cascading Style Sheet e é usado para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação como HTML. O CSS separa o conteúdo da representação visual do site. Pense na decoração da sua página. Utilizando o CSS é possível alterar a cor do texto e do fundo, fonte e espaçamento entre parágrafos. Também pode criar tabelas, usar variações de layouts, ajustar imagens para suas respectivas telas e assim por diante.

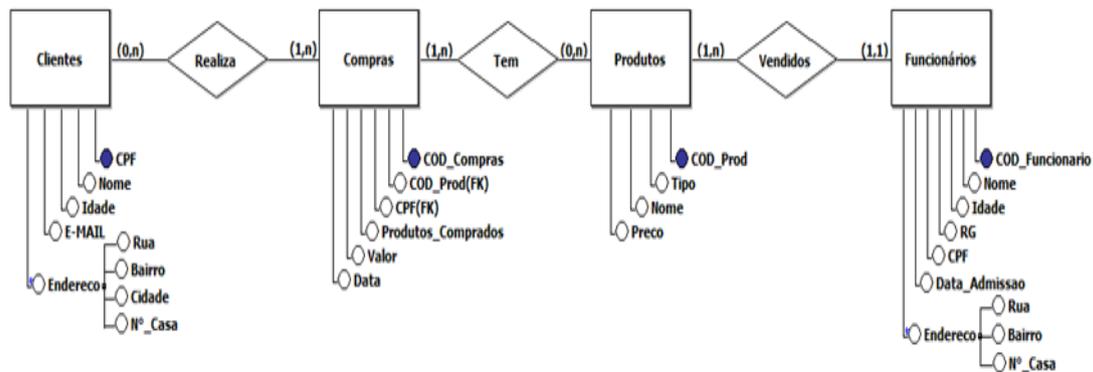
CSS foi desenvolvido pelo W3C (World Wide Web Consortium) em 1996, por uma razão bem simples. O HTML não foi projetado para ter tags que ajudariam a formatar a página. Você deveria apenas escrever a marcação para o site.

Tags como <font> foram introduzidas na versão 3.2 do HTML e causaram muitos problemas para os desenvolvedores. Como os sites tinham diferentes fontes, cores e estilos, era um processo longo, doloroso e caro para reescrever o código. Assim, o CSS foi criado pelo W3C para resolver este problema.

A relação entre HTML e CSS é bem forte. Como o HTML é uma linguagem de marcação (o alicerce de um site) e o CSS é focado no estilo (toda a estética de um site), eles andam juntos.

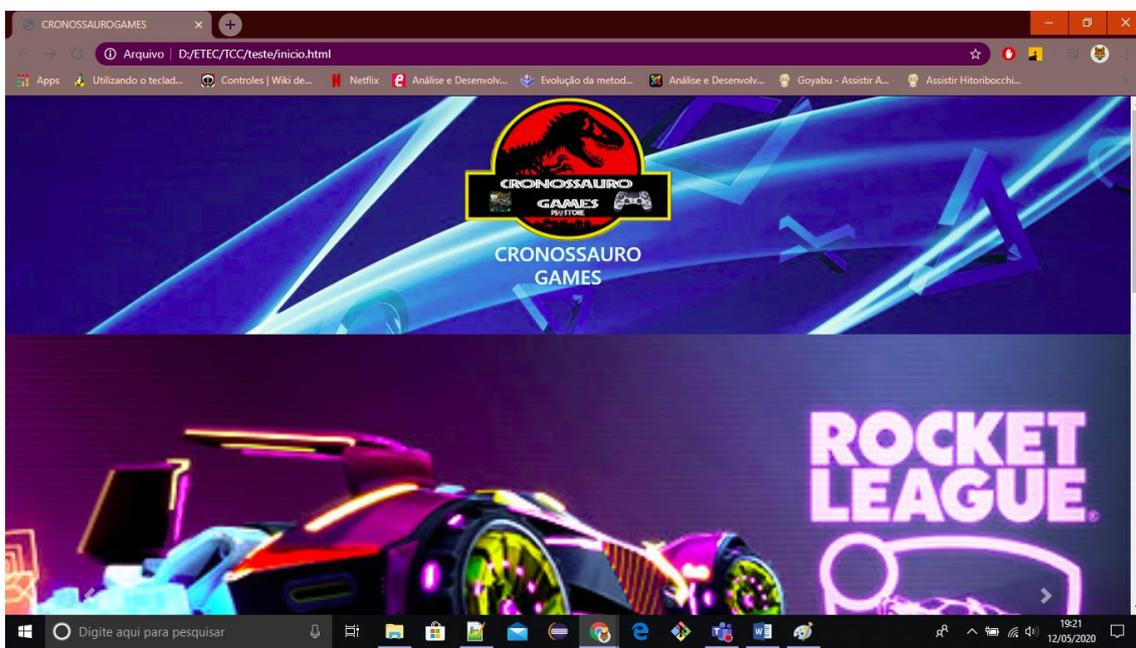
## 4 DESENVOLVIMENTO

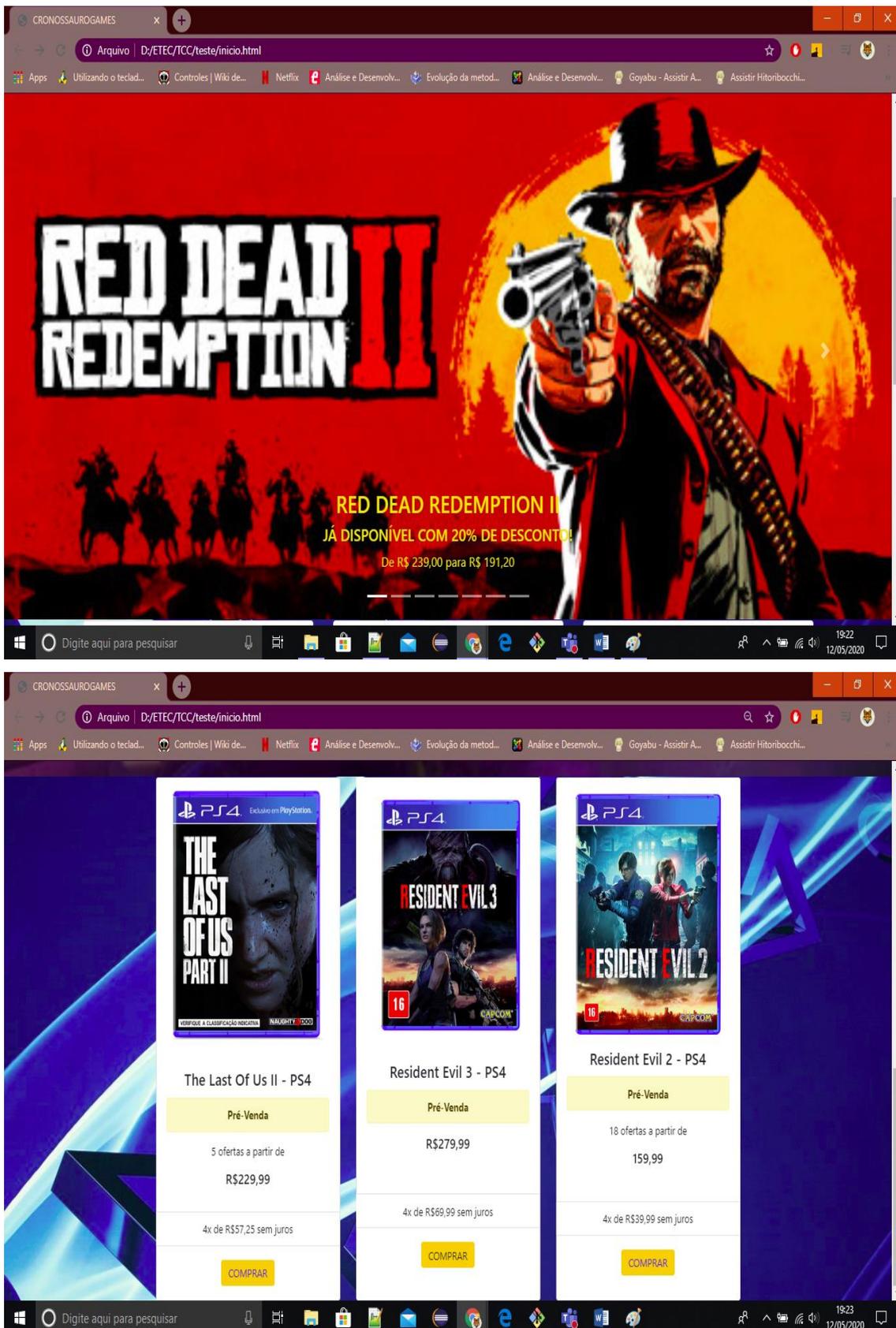
### 4.1 MER



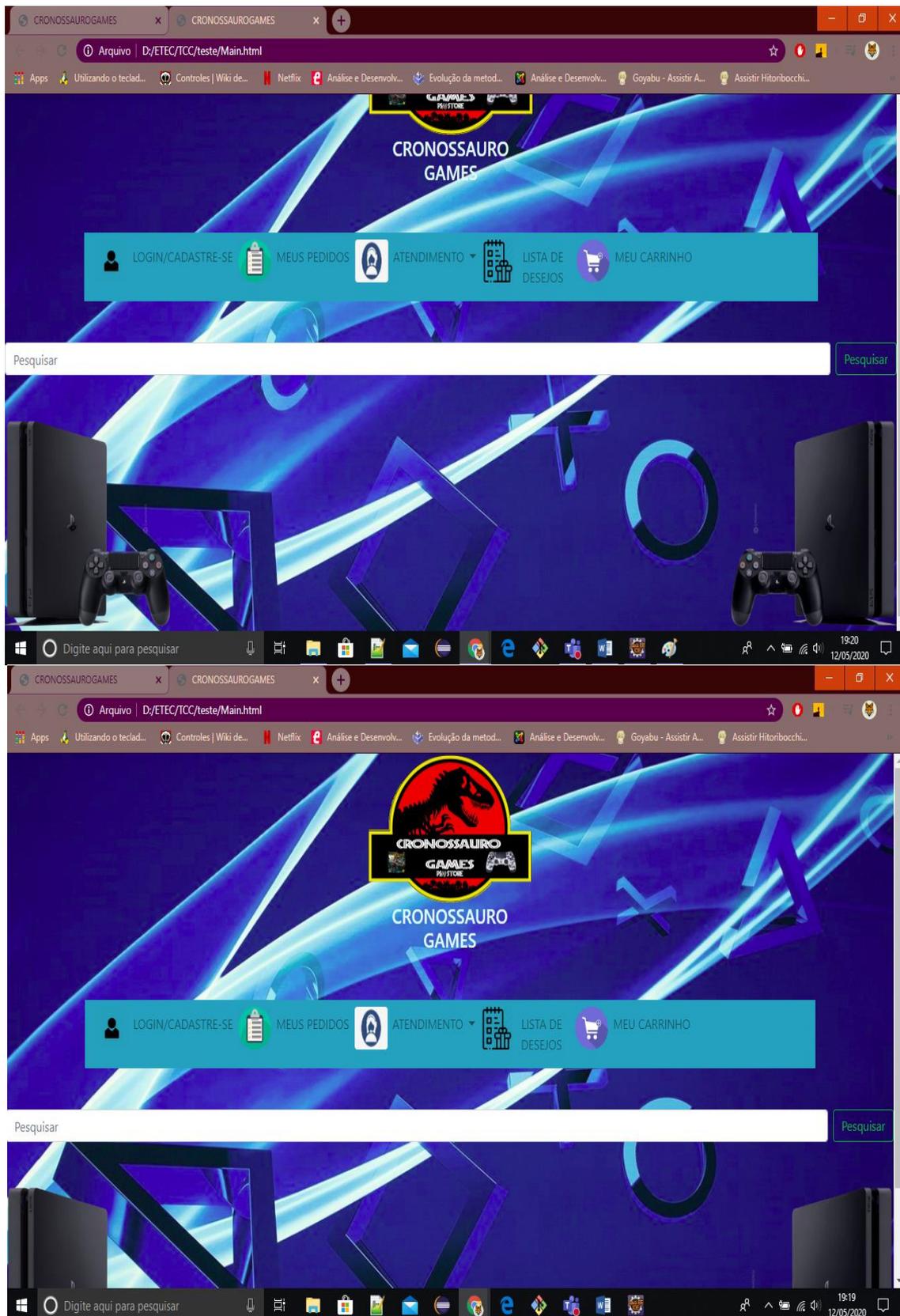
Criamos com a ajuda do **br\_modelo**, um banco de dados onde efetuará todo o cadastramento de clientes, no caso, de usuários novos que entraram no site. Serão ao todo 4 tabelas, todas contendo atributos diferentes, onde a tabela clientes filtrará todos os dados que o novo usuário for inserir, assim como CPF, nome, idade e e-mail, prosseguindo, temos a tabela de compras, onde terá também atribuições diferentes, como o seu id, código do produto, o CPF do cliente, os produtos comprados, o valor e a data, haverá também a tabela produtos, onde terá seu id, tipo, nome e preço, e por último a tabela Funcionários, onde haverá todas as atribuições dos funcionários cadastrados, assim como seu id, nome, idade, RG, CPF, Endereço, dentre outros.

### 4.2 LAYOUT DAS PÁGINAS (MAIN, INICIO, TELA DE LOGIN E CADASTRO)

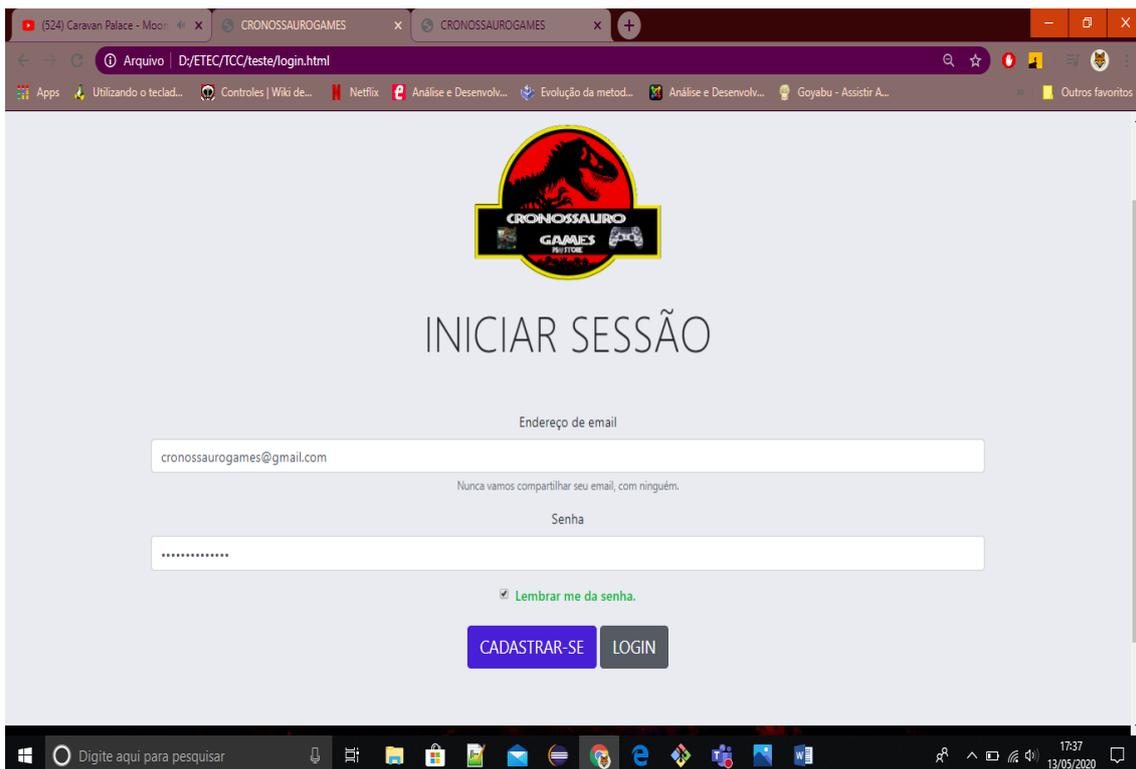




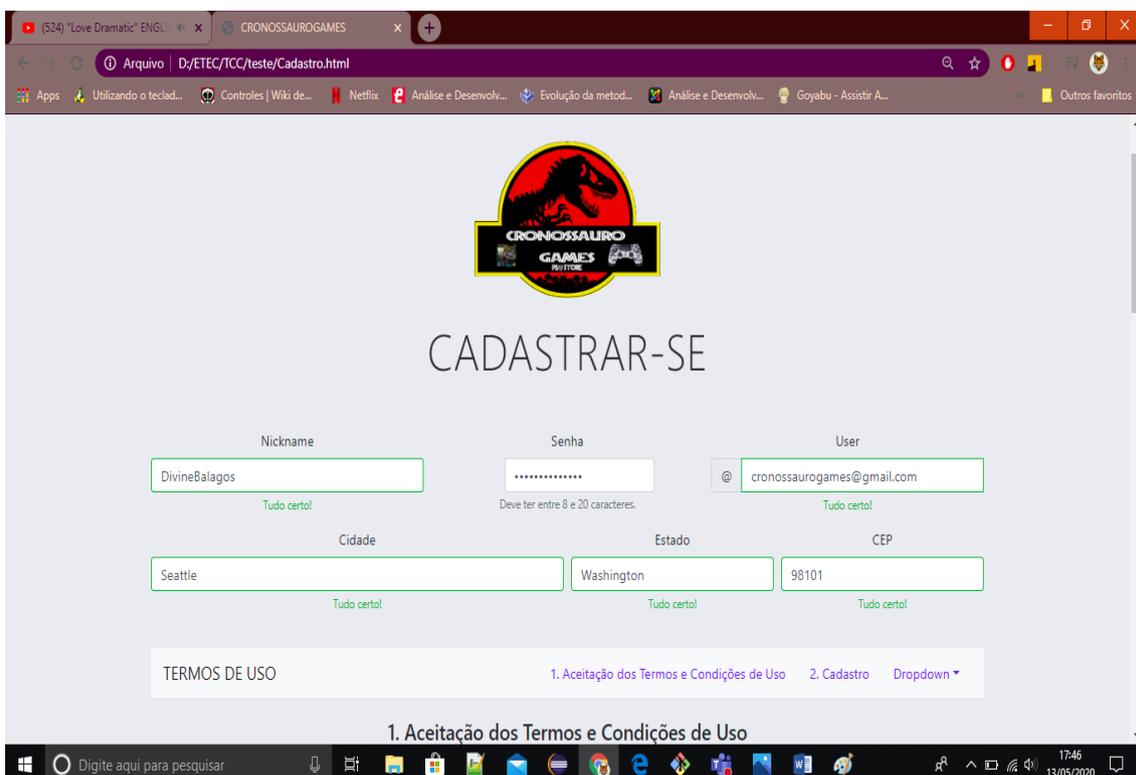
**FIGURA 1 – TELA DE COMPRAS:** Esta será a tela onde o usuário efetuará suas compras, escolherá jogos, conhecerá novas atualizações na plataforma, comprará novos jogos, dentre outros;



**FIGURA 2 – MENU INICIAL:** Esta será a tela inicial, onde o usuário chegará logo após realizar seu cadastro, onde poderá acessar diferentes opções no menu;



**FIGURA 3 – TELA DE LOGIN:** Esta tela mostrará um formulário onde indicará duas opções, a primeira para logar e preencher os dados de usuário caso o cliente já tenha uma conta, e a segunda para que o usuário possa ser levado a um formulário de cadastro onde poderá se cadastrar;



**2. Cadastro**

O Usuário declara e se responsabiliza pela veracidade de todos os dados por ele fornecidos ao Site no momento de seu Cadastro e em qualquer atualização posterior, ficando responsável, portanto, pela sua exatidão e autenticidade. É dever do Usuário manter seus dados atualizados para a devida utilização do Site. Somente será permitido um único Cadastro por Usuário, sendo necessário para sua efetivação o preenchimento de todos os campos exigidos no respectivo formulário. No momento do Cadastro, o Usuário deverá escolher um nome de usuário e senha (login), pessoal e intransferível, por meio dos quais ele terá acesso ao Site, bem como um endereço de e-mail válido para contato, comprometendo-se a não informá-los a terceiros, responsabilizando-se exclusiva e pessoalmente pelo seu uso. Ao concluir o Cadastro, o Usuário receberá uma mensagem da CRONOSSAUROGAMES em seu e-mail cadastrado, visando à validação do mesmo. Bastará que o Usuário clique na URL para validar e ativar seu Cadastro. O Usuário não pode utilizar palavras desleigantes ou ofensivas para criar seu login, bem como a utilização de marcas de terceiros, nomes de entidades e organizações, nomes protegidos por direitos autorais ou que violem quaisquer direitos de terceiros, sob pena de serem cancelados pela CRONOSSAUROGAMES, ao seu livre e exclusivo critério. A CRONOSSAUROGAMES se reserva o direito de, a qualquer tempo, ao seu livre e exclusivo critério e sem aviso prévio:

- (i) conferir os dados informados pelo Usuário no Cadastro do Site, podendo solicitar dados e/ou documentos adicionais
- (ii) cancelar ou excluir os Cadastros de Usuários que estejam inativos há mais de 90 (noventa) dias. Para tanto, a CRONOSSAUROGAMES encaminhará um e-mail ao Usuário, para o endereço que este informou em seu Cadastro e, caso não haja nenhuma resposta ou atividade no Site dentro de, até, 30 (trinta) dias contados do envio de tal e-mail, a CRONOSSAUROGAMES procederá ao cancelamento do Cadastro e exclusão do Usuário do banco de dados.

O Usuário se compromete a comunicar imediatamente à CRONOSSAUROGAMES a eventual perda ou roubo de sua senha de acesso, assim como qualquer risco de acesso a ela por terceiros. É recomendável ao Usuário trocar de senha periodicamente, o que pode ser feito acessando-se a página no Site.

**3. Site**

A CRONOSSAUROGAMES oferece ao Usuário um Site que permite a navegação em seu conteúdo, que ficará hospedado nos servidores da CRONOSSAUROGAMES.

TERMOS DE USO 1. Aceitação dos Termos e Condições de Uso   2. Cadastro   Dropdown ▾

**1. Aceitação dos Termos e Condições de Uso**

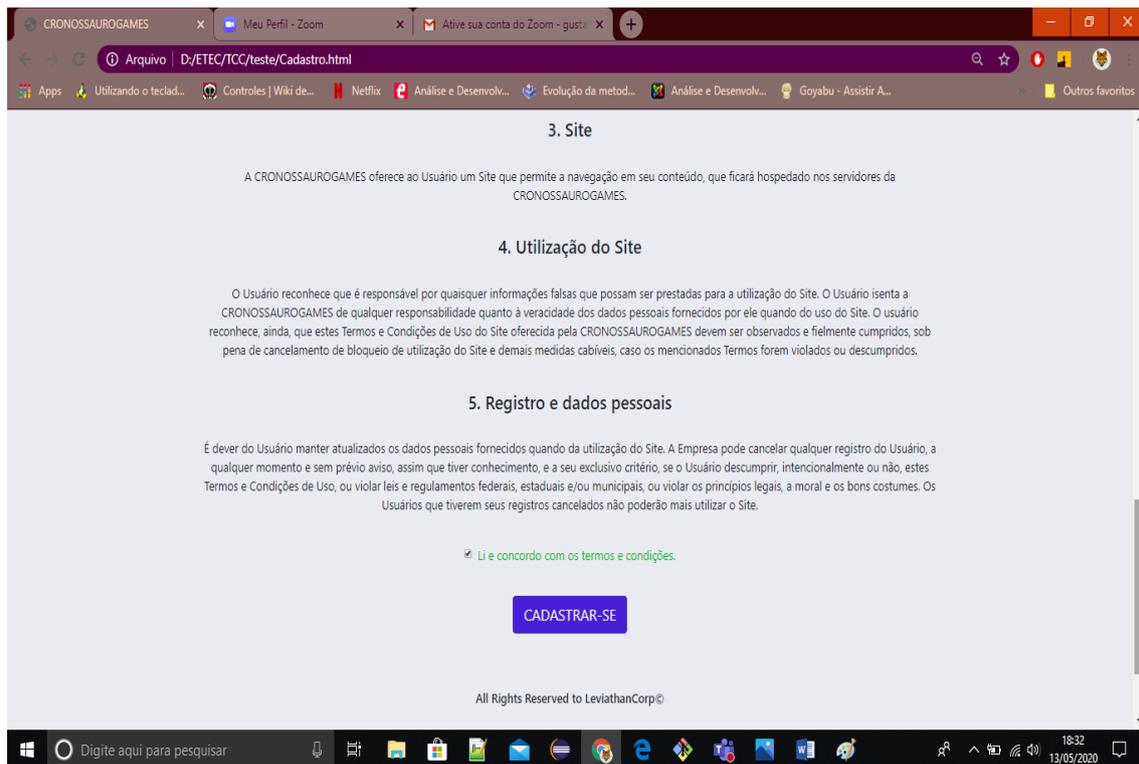
O uso do website CRONOSSAUROGAMES (a partir de agora denominada Site) oferecido pela LeviathanCorp® está condicionado à aceitação e ao cumprimento dos Termos e Condições de Uso descritos abaixo. Para fazer uso do Site é preciso:

- (i) ler atentamente os termos descritos abaixo;
- (ii) concordar expressamente com eles;
- (iii) se cadastrar fornecendo um endereço de email válido para ter acesso ao Site.

Ao fazer uso do Site oferecido pela LeviathanCorp® (a partir de agora denominada CRONOSSAUROGAMES), você (a partir de agora denominado Usuário) concorda que leu, entendeu e aceitou os termos, regras e condições aqui dispostos. Os Termos e Condições de Uso regulamentam a utilização do Site, que pertencem à LeviathanCorp®, localizada à Avenida das Nações Unidas, nº 7221, São Paulo SP, devidamente inscrita no CNPJ/MF sob o nº 02.183.757/0004 36. O Site está disponível para aqueles com capacidade civil para utilizá-la. Caso o Usuário não possua capacidade para contratar ou utilizar o Site, quando for mencionado Usuário neste Termo será então entendido também que as declarações tenham sido prestadas por seu responsável legal. A CRONOSSAUROGAMES se reserva o direito de modificar a qualquer momento a apresentação, configuração e disponibilização do Site. O mesmo se aplica a estes Termos e Condições de Uso, estabelecidos como condição fundamental para a utilização do serviço.

**2. Cadastro**

O Usuário declara e se responsabiliza pela veracidade de todos os dados por ele fornecidos ao Site no momento de seu Cadastro e em qualquer atualização posterior, ficando responsável, portanto, pela sua exatidão e autenticidade. É dever do Usuário manter seus dados atualizados para a devida utilização do



**FIGURA 4 – TELA DE CADASTRO:** Por último, a tela de cadastro, apresentará uma ficha de cadastro, onde o usuário preencherá com seus dados pessoais como: nome de usuário, email, cidade, etc, e terá de concordar com as licenças no uso do site, e por fim se cadastrar e se disfrutar do site!

## 5 CONCLUSÃO

Com isso, concluímos que nossos esforços valeram a pena, conseguimos desenvolver nosso projeto sem muitas dificuldades, o que levou ao lançamento do mesmo, criar um site onde pode-se comprar jogos eletrônicos foi um trabalho em conjunto excelente, o que mais nos atrapalhou foi o processo demorado e "chato" na programação PHP. Agora compreendemos todo o processo por trás disso, aprendemos e também poderemos ensinar. Com o tempo, estaremos atualizando nosso site para que se adapte ao mercado.

Tecnicamente, a própria estrutura em si do site, fora a que gerou mais conflitos e erros, na parte do *front-end* não houve nenhuma dor de cabeça, pois só precisaríamos ajustar apenas alguns códigos, os quais já temos um grande e vasto conhecimento sobre, porém no *back-end* houve-se diversos conflitos, principalmente na parte da manutenção da programação em si, digamos que na parte da criação do banco de dados, no cadastro e inserção de clientes com os códigos do MySQL e PHP, prossegui numa linha reta e coesa, porém na parte da funcionalidade do site, no próprio NotePad, houve-se o conflito, principalmente na hora de realizar a ligação do layout do site com a programação, levando a refazer todo o layout do site que estava em conflito a um novo e mais simples, a final, perderíamos todo o critério avaliativo por um site com um layout muito bem elaborado, porém não funcional.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FAULKNER, Andrew e WALTHERS, Judy. Image Editing with Adobe Photoshop 6.0. **Radiographics**, 2002. Disponível em: < <https://pubs.rsna.org/doi/full/10.1148/radiographics.22.4.g02jl32993#REF1>>.

Acesso em: 26/11/2019

ADOBE, Creative Team. Adobe Fireworks CS6 Classroom in a Book: Adobe Fireworks CS6 Classroom. **Google**, 2012 Disponível em:< [https://books.google.com.br/books?hl=pt-](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=D3qfJKLOMKAC&oi=fnd&pg=PR4&dq=+adobe+fireworks+&ots=Yjn)

[BR&lr=&id=D3qfJKLOMKAC&oi=fnd&pg=PR4&dq=+adobe+fireworks+&ots=Yjn](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=D3qfJKLOMKAC&oi=fnd&pg=PR4&dq=+adobe+fireworks+&ots=Yjn)  
[bjJni5e&sig=CUmLzwoT2s7AvF6tOh7TqxcPsk#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=D3qfJKLOMKAC&oi=fnd&pg=PR4&dq=+adobe+fireworks+&ots=Yjn)>

Acesso em:21/10/2019.

ADOBE, Creative Team. Adobe Dreamweaver CS6 Classroom in a Book. **Google**, 2013. Disponível em:< [https://books.google.com.br/books?hl=pt-](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=xEJmA0HUQGgC&oi=fnd&pg=PR4&dq=adobe+dreamweaver+cs6)

[BR&lr=&id=xEJmA0HUQGgC&oi=fnd&pg=PR4&dq=adobe+dreamweaver+cs6](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=xEJmA0HUQGgC&oi=fnd&pg=PR4&dq=adobe+dreamweaver+cs6)  
[&ots=0UylJ0vtrK&sig=kPQQeNiQX3gvTOfvemZ6zJHVKr0#v=onepage&q=ado](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=xEJmA0HUQGgC&oi=fnd&pg=PR4&dq=adobe+dreamweaver+cs6)  
[be%20dreamweaver%20cs6&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=xEJmA0HUQGgC&oi=fnd&pg=PR4&dq=adobe+dreamweaver+cs6)> Acesso em:21/10/2019.

SPURLOCK, Jake. Bootstrap: Responsive Web Development. **Google**, 2013.

Disponível em:< [https://books.google.com.br/books?hl=pt-](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=LZm7Cxgi3aQC&oi=fnd&pg=PR2&dq=bootstrap+framework&ots=e)  
[BR&lr=&id=LZm7Cxgi3aQC&oi=fnd&pg=PR2&dq=bootstrap+framework&ots=e](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=LZm7Cxgi3aQC&oi=fnd&pg=PR2&dq=bootstrap+framework&ots=e)  
[W4AxCKnHK&sig=4P6lfsYYPTodQFuBfLLnQ6bza4c#v=onepage&q=bootstrap](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=LZm7Cxgi3aQC&oi=fnd&pg=PR2&dq=bootstrap+framework&ots=e)  
[%20framework&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=LZm7Cxgi3aQC&oi=fnd&pg=PR2&dq=bootstrap+framework&ots=e)> Acesso em:21/10/2019.

O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes. **Hostinger**, 2019. Disponível em:<

<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css/>> Acesso em:21/10/2019.

TOZAWA, Akihiko. Copy-on-write in the PHP language. **ACM Digital Library**,

2009. Disponível em:< <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1594834.1480908>>  
Acesso em:21/10/2019.

FLANAGAN, David. JavaScript: O Guia Definitivo. **Google**, 1996. Disponível

em:< [https://books.google.com.br/books?hl=pt-](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=zWNYDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=javascript&ots=lzDcB4O8g)  
[BR&lr=&id=zWNYDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=javascript&ots=lzDcB4O8g](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=zWNYDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=javascript&ots=lzDcB4O8g)

L&sig=MhhCgAeroSTYGiWQHKeAV2sgR0#v=onepage&q=javascript&f=false  
> Acesso em:21/10/2019.

HTML 4.0 Specification. **Immagic**, 1998 Disponível em:<  
[https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/SUPRSEDED/W3C/W980424S.p  
df](https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/SUPRSEDED/W3C/W980424S.pdf)> Acesso em:21/10/2019.

OTTO, Mark. **Twitter**, 2013 Disponível em:<  
<https://dev.twitter.com/blog/bootstrap-twitter> > Acesso em:21/10/2019.