

Programa Avançado

Software Livre e Reutilização de Software





Programa Avançado Software Livre e Reutilização de Software

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-software-livre-reutilizacao-software

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 18

05

Certificado

pág. 26

01

Apresentação

Desenvolva suas habilidades e conhecimentos de Software Livre e Reutilização de Software com esta capacitação de alto nível em um programa ministrado por profissionais da área. Assim, você aprenderá as técnicas mais recentes e atualizações de software de forma prática e rigorosa, 100% online.



“

Este Programa Avançado atualizará os seus conhecimentos de Software Livre e Reutilização de Software de forma prática, 100% online, sem abrir mão do máximo rigor acadêmico”

Este programa é destinado a pessoas interessadas em alcançar um nível avançado de conhecimento de Software Livre e Reutilização de Software. Seu principal objetivo é capacitar o aluno para aplicar no mundo real os conhecimentos adquiridos ao longo do programa, além de proporcionar um ambiente de estudo baseado nas condições que podem ser encontradas em seu futuro, de forma rigorosa e realista.

Este Programa Avançado irá preparar o aluno para a prática profissional da Ciências da Computação, através de uma capacitação transversal e versátil, adaptada às novas tecnologias e inovações desta área. O aluno obterá um amplo conhecimento de Software Livre e Reutilização de Software, em um programa ministrado por profissionais da área.

Além disso, terá a oportunidade de estudar 100% online, sem abrir mão de suas obrigações, facilitando o seu retorno à universidade. Desta forma, atualizará seus conhecimentos e obterá um certificado para seu crescimento pessoal e profissional.

Este **Programa Avançado de Software Livre e Reutilização de Software** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ Desenvolvimento de 100 cenários simulados apresentados por especialistas de Software Livre e Reutilização de Software
- ◆ Conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente práticos que fornecem informações científicas e práticas sobre Software Livre e Reutilização de Software
- ◆ Atualizações sobre os últimos avanços de Software Livre e Reutilização de Software
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ Sistema interativo de aprendizagem baseado no método de caso e sua aplicação à prática real
- ◆ Aulas teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso ao conteúdo através de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à internet



Aprenda as últimas técnicas e estratégias com este programa e alcance o sucesso como profissional de TI”

“

Comece agora a sua capacitação de Software Livre e Reutilização de Software com este programa intensivo, no conforto de sua casa”

O corpo docente do curso é formado por uma equipe de profissionais da área de Ciências da Computação, cuja experiência é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de conceituadas instituições e universidades de prestígio.

Seu conteúdo multimídia desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma aprendizagem imersiva, a fim de capacitá-lo para situações reais.

Este programa de estudos tem como fundamento a Aprendizagem Baseada em Problemas, que permite ao profissional abordar a solução de problemas reais que surgem ao longo do curso e de sua prática. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos feitos por reconhecidos especialistas de Software Livre e Reutilização de Software com ampla experiência de ensino.

Aproveite a mais recente tecnologia educacional para se manter atualizado sobre Software Livre e Reutilização de Software sem sair de casa.

Conheça as últimas técnicas de Software Livre e Reutilização de Software com a ajuda de especialistas da área.



02

Objetivos

O objetivo desta capacitação é oferecer aos profissionais de TI os conhecimentos e habilidades necessárias para o desempenho da sua atividade utilizando os protocolos e técnicas mais avançadas da atualidade. Através de uma abordagem de trabalho totalmente adaptável ao aluno, este Programa Avançado irá levá-lo progressivamente a adquirir as competências que o impulsionam para um nível profissional superior.

```
...se.png" alt="house" />&nbsp;&nbsp;&nbsp;<? if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){  
...at the company";}   
... ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {  
... предприятия";  
  
echo "Par uzņēmumi";  
?></h3>  
  
<?php  
if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){  
echo $paruzneng;  
}  
elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {  
echo $paruznrus;  
}  
else  
echo $paruznlv;  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79
```

“

Obtenha o nível de conhecimento que deseja e domine os conceitos fundamentais de Software Livre e Reutilização de Software com esta capacitação de alto nível”

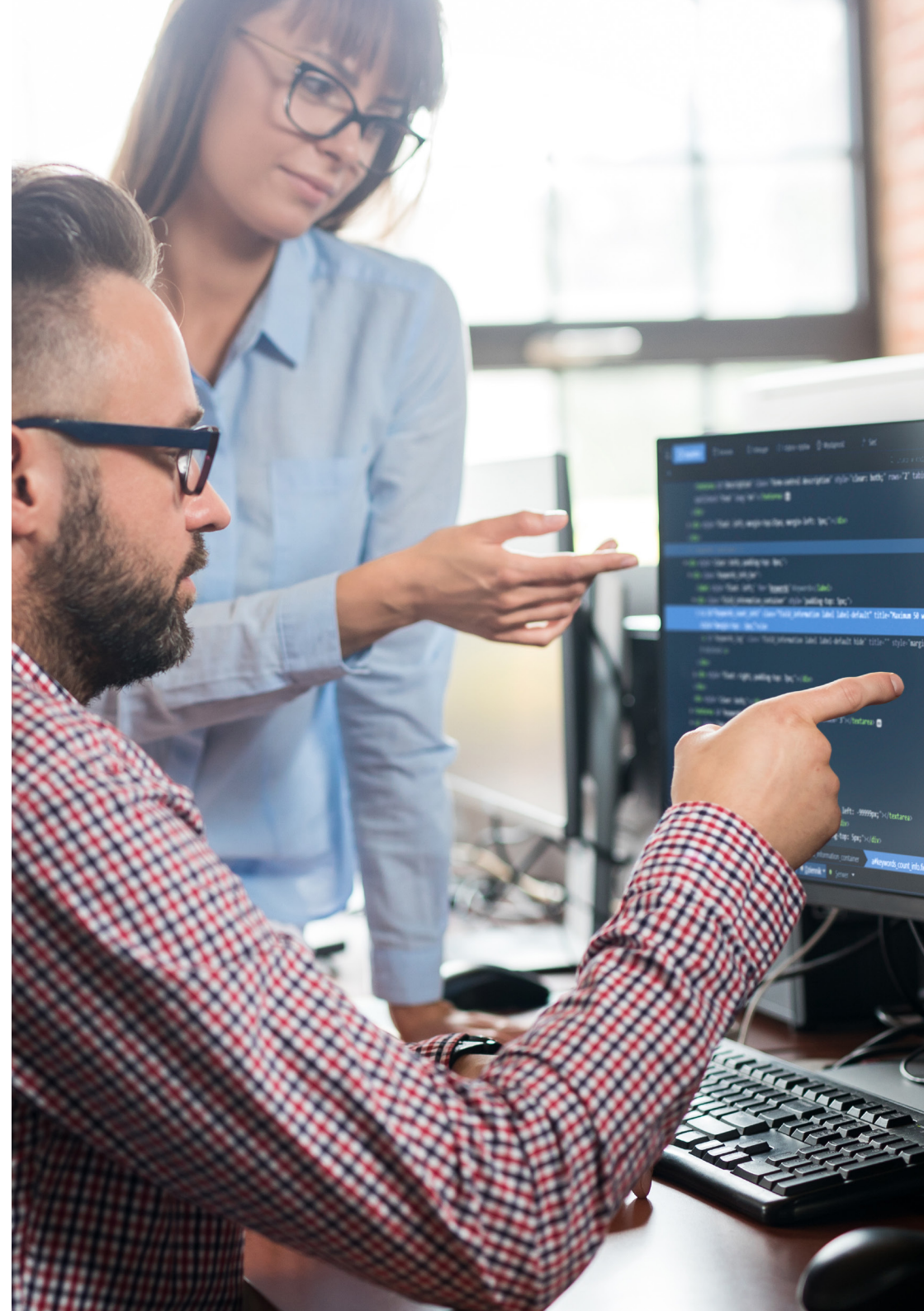


Objetivos gerais

- ◆ Capacitar científica e tecnologicamente, assim como preparar para a prática profissional da Computação, tudo isso com uma capacitação transversal e versátil adaptada às novas tecnologias e inovações nesta área
- ◆ Proporcionar amplo conhecimento na área de computação, estrutura de computadores e Software Livre e Reutilização de Software, incluindo os fundamentos matemáticos, estatísticos e físicos essenciais na área da computação



Matricule-se no melhor programa de Software Livre e Reutilização de Software do cenário acadêmico atual"





Objetivos específicos

Módulo 1. Software Livre e conhecimento aberto

- ◆ Aprender os conceitos de Software Livre e conhecimento aberto, assim como os diferentes tipos de licenças associadas
- ◆ Conhecer as principais ferramentas livres disponíveis em diversas áreas como sistemas operativos, gestão empresarial, gestores de conteúdos e criação de conteúdos multimédia, entre outras
- ◆ Compreender a importância e os benefícios do Software Livre no mundo empresarial, tanto pelas suas características como pelos seus custos
- ◆ Aprofundar o conhecimento do sistema operacional GNU/Linux, assim como das diferentes distribuições existentes, e como elas podem ser personalizadas
- ◆ Aprender sobre o funcionamento e desenvolvimento do WordPress, visto que este CMS representa mais de 35% dos sites ativos no mundo, e mais de 60% no caso dos CMSs em particular
- ◆ Entender o funcionamento do sistema operacional para dispositivos móveis Android, assim como entender as bases do desenvolvimento de aplicações móveis tanto nativamente quanto com *Frameworks* multiplataforma

Módulo 2. Reutilização de Software

- ◆ Conhecer a visão geral da estratégia de Reutilização de Software
- ◆ Conhecer os diferentes padrões relacionados à Reutilização de Software, em termos de planeamento, criação, estrutura e comportamento
- ◆ Introduzir o conceito de *Framework*, bem como conhecer os principais tipos como os destinados ao design de interfaces gráficas do usuário, ao desenvolvimento de aplicações web e à gestão da persistência de objetos nas bases de dados
- ◆ Compreender o funcionamento do padrão atualmente utilizado Model-View-Controller (MVC)

Módulo 3. Desenvolvimento de aplicações de rede

- ◆ Conhecer as características da linguagem de marcação HTML e seu uso na criação de páginas web, juntamente com as folhas de estilo CSS
- ◆ Aprender a utilizar a linguagem de programação orientada ao navegador JavaScript, assim como algumas de suas principais características
- ◆ Entender os conceitos de programação orientada a componentes e arquitetura de componentes
- ◆ Aprender a utilizar o *Framework* para *Front-End* Bootstrap para o design de páginas web
- ◆ Entender a estrutura do modelo no desenvolvimento dinâmico de páginas web
- ◆ Conhecer a arquitetura orientada a serviços e os fundamentos do protocolo HTTP

03

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste programa foi elaborado por uma equipe de profissionais de Ciências da Computação, conscientes da relevância da capacitação atual para aprofundar-se nessa área de conhecimento, com o objetivo de enriquecer humanisticamente o aluno, elevando o nível de conhecimento de Software Livre e Reutilização de Software através das mais recentes tecnologias educacionais disponíveis.



“

Este Programa Avançado de Software Livre e Reutilização de Software conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. Software Livre e conhecimento aberto

- 1.1. Introdução ao Software Livre
 - 1.1.1. História do software Livre
 - 1.1.2. "Liberdade" do software
 - 1.1.3. Licenças para o uso de ferramentas de software
 - 1.1.4. Propriedade intelectual de software
 - 1.1.5. Qual é a motivação para o uso de software livre?
 - 1.1.6. Mitos do software livre
 - 1.1.7. Top500
- 1.2. Conhecimento aberto e licenças CC (Creative Commons)
 - 1.2.1. Conceitos básicos
 - 1.2.2. Licenças *Creative Commons*
 - 1.2.3. Outras licenças de conteúdo
 - 1.2.4. Wikipédia e outros projetos de conhecimento aberto
- 1.3. Principais ferramentas de software livre
 - 1.3.1. Sistemas operacionais
 - 1.3.2. Aplicações de escritório
 - 1.3.3. Aplicações de gestão empresarial
 - 1.3.4. Gerentes de conteúdo web
 - 1.3.5. Ferramentas de criação de conteúdo multimídia
 - 1.3.6. Outras aplicações
- 1.4. A empresa: Software Livre e seus custos
 - 1.4.1. Software Livre: sim ou não?
 - 1.4.2. Verdades e mentiras sobre Software Livre
 - 1.4.3. Software empresarial baseado em Software Livre
 - 1.4.4. Custos de software
 - 1.4.5. Modelos de Software Livre
- 1.5. O sistema operacional GNU/Linux
 - 1.5.1. Arquitetura
 - 1.5.2. Estrutura básica do diretório
 - 1.5.3. Características e estrutura do sistema de arquivos
 - 1.5.4. Representação interna dos arquivos
- 1.6. O sistema operacional móvel Android
 - 1.6.1. História
 - 1.6.2. Arquitetura
 - 1.6.3. Forks (derivação) do Android
 - 1.6.4. Introdução ao desenvolvimento do Android
 - 1.6.5. *Frameworks* para o desenvolvimento de aplicações móveis
- 1.7. Criação de sites com WordPress
 - 1.7.1. Características e estrutura do WordPress
 - 1.7.2. Criação de sites com wordpress.com
 - 1.7.3. Instalação e configuração do WordPress em um servidor próprio
 - 1.7.4. Instalação de plugins e ampliação do WordPress
 - 1.7.5. Criação de plugins para WordPress
 - 1.7.6. Criação de temas para WordPress
- 1.8. Tendências do Software Livre
 - 1.8.1. Ambientes na nuvem
 - 1.8.2. Ferramentas de monitoramento
 - 1.8.3. Sistemas operacionais
 - 1.8.4. *Big Data* e *Open Data* 2.0
 - 1.8.5. Computação quântica
- 1.9. Controle de versões
 - 1.9.1. Conceitos básicos
 - 1.9.2. Git
 - 1.9.3. Serviços Git na nuvem e auto-hospedados
 - 1.9.4. Outros sistemas de controle de versões

- 1.10. Distribuições GNU/Linux personalizadas
 - 1.10.1. Principais distribuições
 - 1.10.2. Distribuições derivadas do Debian
 - 1.10.3. Criação de pacotes DEB
 - 1.10.4. Modificação da distribuição
 - 1.10.5. Geração de imagem ISO

Módulo 2. Reutilização de Software

- 2.1. Visão geral da reutilização de software
 - 2.1.1. O que é reutilização de software?
 - 2.1.2. Vantagens e desvantagens da reutilização de software
 - 2.1.3. Principais técnicas de reutilização de software
- 2.2. Introdução aos padrões de projeto
 - 2.2.1. O que é um padrão de projeto?
 - 2.2.2. Catálogo dos principais padrões de projeto
 - 2.2.3. Como usar padrões para resolver problemas de projeto?
 - 2.2.4. Como selecionar o melhor padrão de projeto (Design Patterns)?
- 2.3. Padrões de criação I
 - 2.3.1. Padrões de criação
 - 2.3.2. Padrão *Abstract Factory*
 - 2.3.3. Exemplo de implementação do Padrão *Abstract Factory*
 - 2.3.4. Padrão *Builder*
 - 2.3.5. Exemplo de implementação do *Builder*
 - 2.3.6. Padrão *Abstract Factory* vs. *Builder*
- 2.4. Padrões de criação II
 - 2.4.1. Padrão *Factory Method*
 - 2.4.2. *Factory Method* vs *Abstract Factory*
 - 2.4.3. Padrão Singleton
- 2.5. Padrões estruturais
 - 2.5.1. Padrões estruturais
 - 2.5.2. Padrão *Adapter*
 - 2.5.3. Padrão *Bridge*
- 2.6. Padrões estruturais II
 - 2.6.1. Padrão Composite
 - 2.6.2. Padrão Decorador
- 2.7. Padrões estruturais III
 - 2.7.1. Padrão Facade
 - 2.7.2. Padrão Proxy
- 2.8. Padrões de comportamento
 - 2.8.1. Conceito de padrões de comportamento
 - 2.8.2. Padrão de comportamento: cadeia de responsabilidade (Chain of Responsibility)
 - 2.8.3. Padrão de comportamento de ordem
- 2.9. Padrões de comportamento II
 - 2.9.1. Padrão intérprete ou *Interpreter*
 - 2.9.2. Padrão Iterador
 - 2.9.3. Padrão observador
 - 2.9.4. Padrão estratégia
- 2.10. *Frameworks*
 - 2.10.1. Conceito de *Framework*
 - 2.10.2. Desenvolvimento utilizando *Frameworks*
 - 2.10.3. Padrão *Model View Controller*
 - 2.10.4. *Framework* para design da interface gráfica do usuário
 - 2.10.5. *Frameworks* para o desenvolvimento de aplicações web
 - 2.10.6. *Frameworks* para a gestão da persistência de objetos em bases de dados

Módulo 3. Desenvolvimento de aplicações de rede

- 3.1. Linguagens de marcação HTML5
 - 3.1.1. Noções básicas de HTML
 - 3.1.2. Novos elementos HTML5
 - 3.1.3. Formulários: novos controles
- 3.2. Introdução às folhas de estilo CSS
 - 3.2.1. Primeiros passos com CSS
 - 3.2.2. Introdução ao CSS3
- 3.3. Linguagem de *Script* do navegador: JavaScript
 - 3.3.1. Conceitos básicos de JavaScript
 - 3.3.2. DOM
 - 3.3.3. Eventos
 - 3.3.4. JQuery
 - 3.3.5. Ajax
- 3.4. Conceito de programação orientada a componentes
 - 3.4.1. Contexto
 - 3.4.2. Componentes e interfaces
 - 3.4.3. Estados de um componente
- 3.5. Arquitetura de componentes
 - 3.5.1. Arquiteturas atuais
 - 3.5.2. Integração e implantação de componentes
- 3.6. *Framework Front-End*: Bootstrap
 - 3.6.1. Projeto com grade
 - 3.6.2. Formulários
 - 3.6.3. Componentes
- 3.7. Modelo-Visão-Controlador (MVC)
 - 3.7.1. Métodos de desenvolvimento web
 - 3.7.2. Padrões de projeto: MVC





- 3.8. Tecnologias Grid da informação
 - 3.8.1. Aumento dos recursos computacionais
 - 3.8.2. Conceito da tecnologia Grid
- 3.9. Arquiteturas orientadas a serviços
 - 3.9.1. SOA e serviços web
 - 3.9.2. Topologia de um serviço web
 - 3.9.3. Plataformas para serviços web
- 3.10. Protocolo HTTP
 - 3.10.1. Mensagens
 - 3.10.2. Sessões persistentes
 - 3.10.3. Sistema criptográfico
 - 3.10.4. Funcionamento do protocolo HTTP

“

*Uma experiência de capacitação única,
fundamental e decisiva para impulsionar
seu crescimento profissional”*

04

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



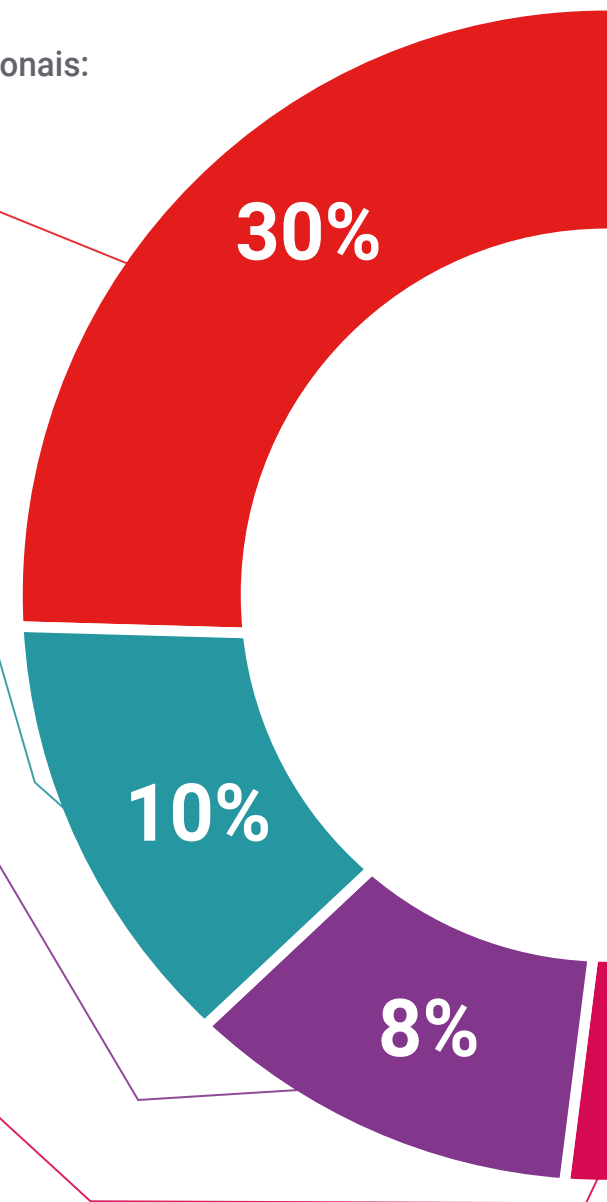
Práticas de habilidades e competências

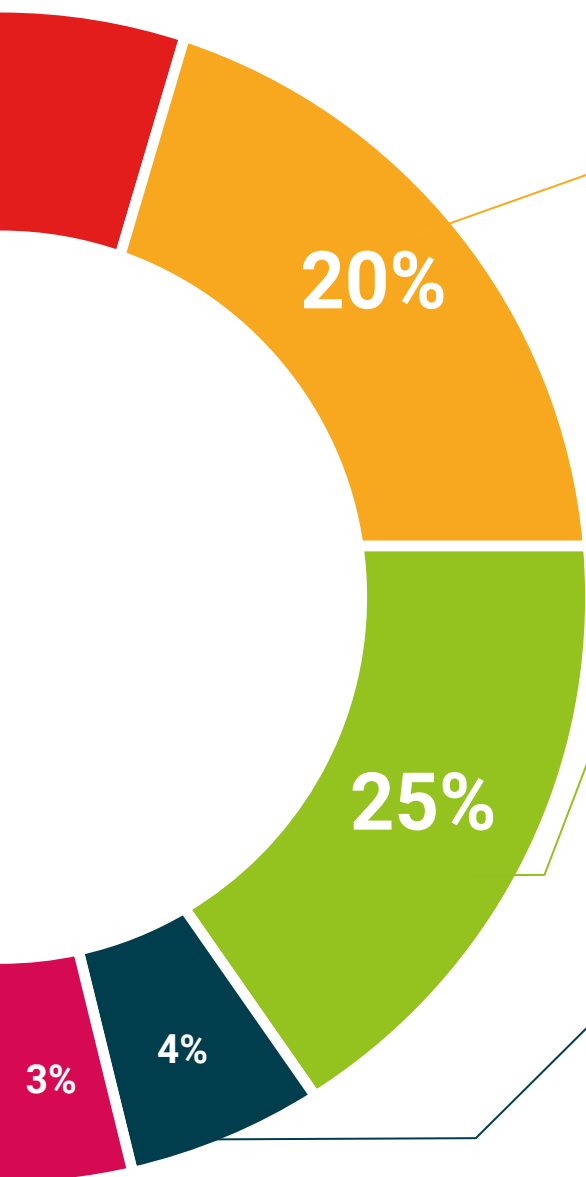
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



05

Certificado

O Programa Avançado de Software Livre e Reutilização de Software garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Global University.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este programa permitirá a obtenção do certificado **Programa Avançado de Software Livre e Reutilização de Software** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (*boletim oficial*). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Programa Avançado de Software Livre e Reutilização de Software**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

Créditos: **18 ECTS**





Programa Avançado Software Livre e Reutilização de Software

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Software Livre e Reutilização de Software

```
..._type])echo "current";>
...type=1;text_margin">
..._ico"> </div>
..._COOKIE['lang'] == 'rus')echo "style='margin:0px;";
...lang'] == 'eng'){
...wood-frame houses";
...($ _COOKIE['lang'] == 'rus'){
echo "Деревянные каркасные дома";
}else{
echo "Koka karkasa mājas";
```