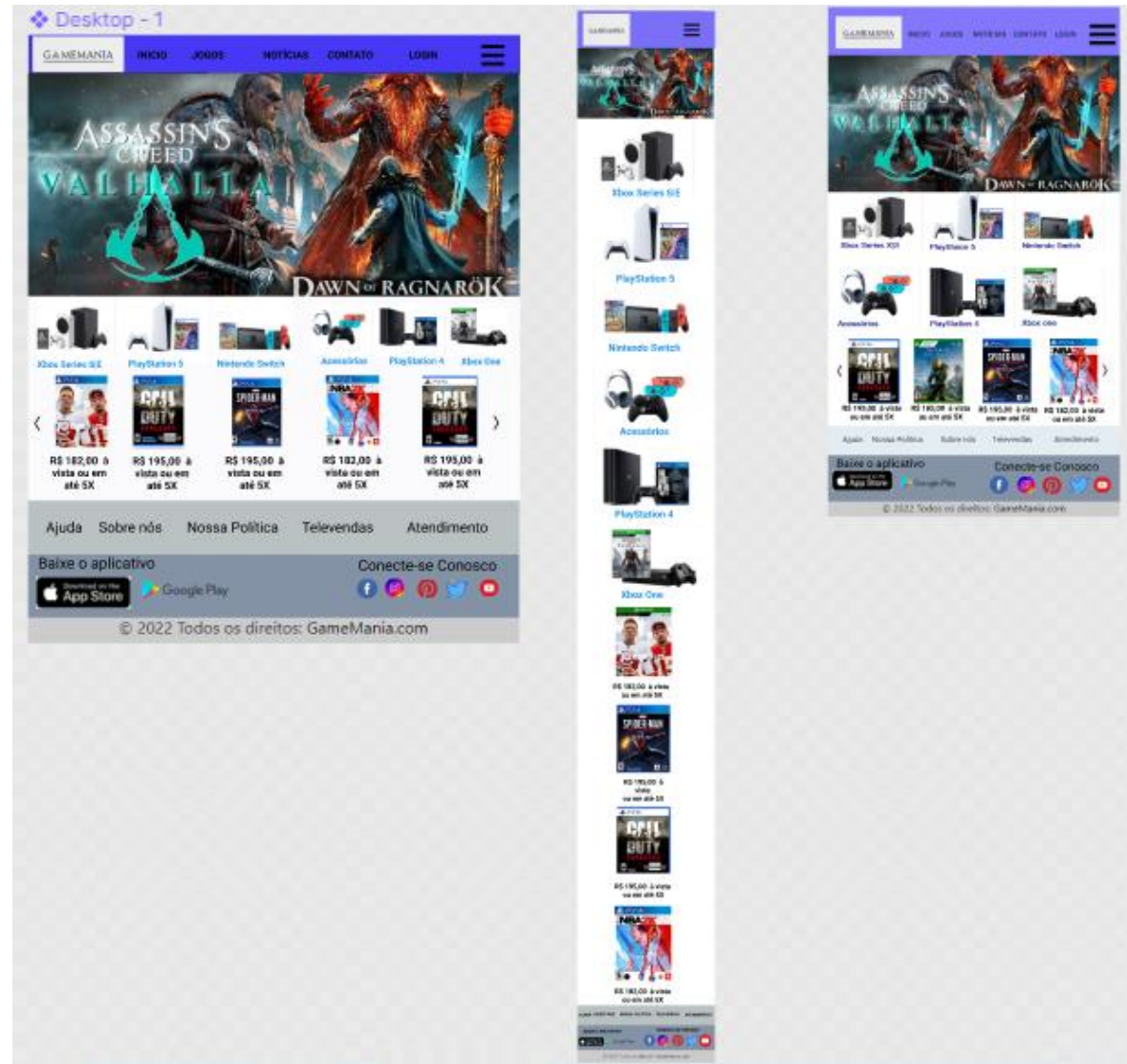
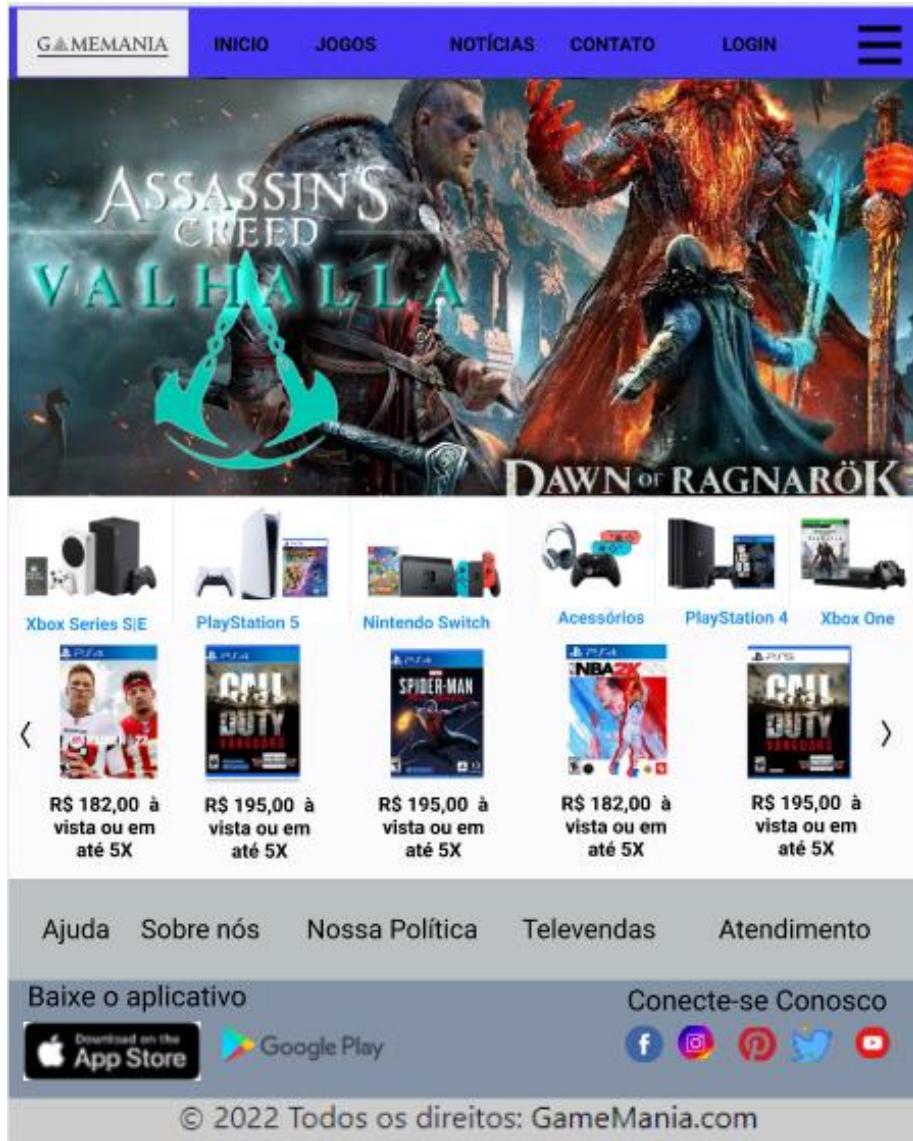


GameMania-App Responsivo Web Projeto

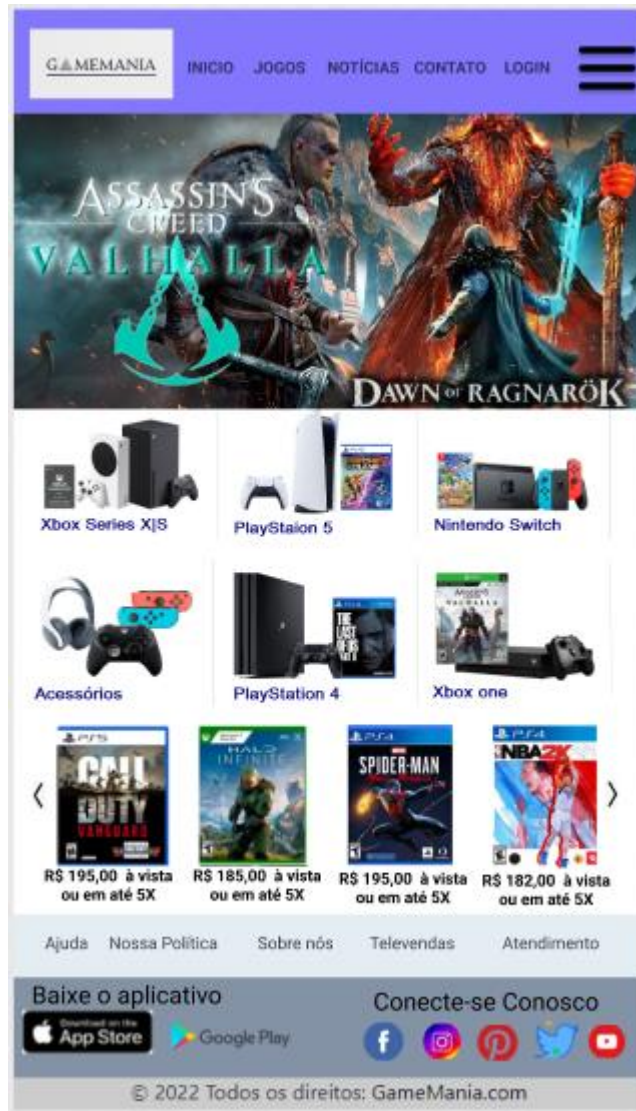




Versão Desktop

O projeto do aplicativo para o e-commerce foi desenvolvido em sua etapa inicial na versão desktop usando o FIGMA como ferramenta no design da pagina do aplicativo.

Após o design criado no Figma, o mesmo foi então transferido para uma pagina web utilizando como ferramentas o HTML, CSS, JavaScript, JQuery e Bootstrap.



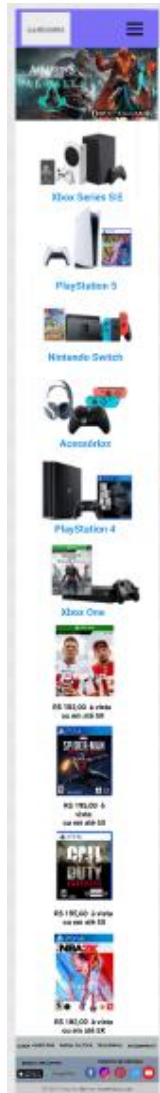
Versão Tablet

Para permitir o acesso ao aplicativo em outros dispositivos foi aplicado o conceito da responsividade que permite a adaptação de uma página da web para que esta possa ser visualizada em telas que apresentam outros tamanhos de resolução.

Este conceito inclui a análise do que será mantido ou não da versão original para o novo dispositivo sem perder sua funcionalidade e manter a ideia original da pagina.

O redimensionamento de textos e imagens é uma ação inerente à responsividade de uma pagina na web.

Versão Mobile



Devido as dimensões dos dispositivos mobile, tornar a pagina responsivo para os mesmos, exigiu um trabalho redobrado em comparação com a responsividade para o Tablet.

As primeiras modificações no tamanho da fonte dos texto e largura e altura das imagens desconfiguraram totalmente a pagina, exigindo uma analise mais delicada dessas mudanças e intervenções bem pontuais.

No final, o resultado obtido foi o que se esperava, ou seja, a visualização da pagina em outros dispositivos, atende assim os requisitos estipulados no projeto como uso de cores, exibição de produtos, dispositivo de pesquisa, cadastro, telefone para contado e acesso à redes sociais.

Conclusão

O curso por ter um curto espaço de tempo, não permitiu um aprofundamento nas ferramentas utilizadas o que refletiu no tempo gasto para criação da página, pois o pouco conhecimento exigiu um esforço muito grande na busca por outras fontes de informações, mas ficou claro que esta ação é algo comum no dia a dia de um desenvolvedor.

O projeto em si possibilitou a aplicação de vários conceitos e ferramentas essenciais para se tornar um Desenvolvedor Full Stack e deixou evidente que há muito há ser estudado e praticado, porque este é um caminho sem fim.

