

Programação Web

Contextualização/Texto-base:

Minecraft é um jogo de construção em mundo aberto criado pela Mojang AB fundada por Markus Persson, e inspirado pelos jogos Infiniminer, Dwarf Fortress e Dungeon Keeper. O Gameplay envolve que os jogadores interajam com o mundo do jogo, colocando e quebrando vários tipos de blocos num ambiente tridimensional. Neste ambiente, jogadores podem construir estruturas criativas, criações e obras de arte em servidores multiplayer e em mundos singleplayer em vários modos de jogo.

Blocos são a estrutura básica de Minecraft que podem ser diretamente colocados na superfície do mundo. Blocos são organizados em uma grade tridimensional em células de 1 metro cúbico. Cada célula sempre contém exatamente um bloco.

Itens são objetos que só existem dentro de inventário do jogador e mãos - esse significado, eles não podem ser colocados diretamente no mundo do jogo.

Criação (com **receitas**) é o método pelo qual muitos blocos, ferramentas, e materiais são feitos no Minecraft. A fim de criar algo, os jogadores devem mover itens de seu inventário a uma grade de criação. Uma grade de criação 2×2 pode ser acessada no inventário do jogador. Uma grade 3×3 pode ser acessada ao usar (padrão: botão direito) uma Bancada de Trabalho.

Referência: <https://minecraft-pt.gamepedia.com>

Comando da questão:

Pede-se que o conteúdo dos capítulos 1, 2, 3, 6, 7 e 8 esteja bem assimilado antes que se faça esta avaliação.

Agora é com você. Vamos fazer um pequeno site para armazenar dados do jogo Minecraft. Aqui vamos ajudar a empresa criadora do jogo, e não ser o jogador.

Para responder o que está sendo pedido, faça um ou mais arquivos HTML, CSS e programas em Linguagem PHP, seguindo as seguintes etapas:

A) Crie um formulário inicial chamado: login.php que será a tela de login, onde o usuário digita o seu login e senha. Caso estejam corretos o usuário poderá ter acesso ao arquivo menu.php, que será o menu de acesso aos arquivos de cadastro dos itens citados.

Veja um exemplo, na figura abaixo, de como o resultado pode ser apresentado:



A screenshot of a web form titled "Login de Acesso" in blue text. It contains two input fields: "Login do Jogador:" and "Senha:". Below the "Senha:" field is a button labeled "Entrar". At the bottom left, there is red text that reads "Login utilizado:jose" and "Senha: 12345".

Não se esqueça de deixar anotado o **login e senha** a ser utilizado pelo tutor na correção.

B) Crie o arquivo menu.php, para fazer a interface principal do sistema. Crie novas opções no menu conforme for a sua necessidade.

Veja um exemplo, na figura abaixo, de como o resultado pode ser apresentado:



A screenshot of a web interface titled "Menu Principal - Minecraft" in blue text. It features a central menu box with a red header "CADASTROS" containing buttons for "Cadastrar Bloco", "Cadastrar Receita", and an ellipsis "...". Below this is another red header "LISTAGENS" containing buttons for "Listar Blocos", "Listar Receitas", and an ellipsis "...".

C)

Utilize pelo menos um arquivo CSS de sua própria autoria. Umas 5 configurações são o mínimo necessário, mas você pode optar por configurar muitas coisas de suas telas.

D)

Faça um CADASTRO para **itens/blocos** do jogo Minecraft survivor.

Veja um exemplo, na figura abaixo, de como o resultado pode ser apresentado:

Cadastro de Bloco

Nome:
 Transparência:

Ferramenta:
 Empilhável:

Experiência:
 Resistência a Explosão:

Opcional: você pode tentar criar uma interface gráfica com imagens (ícones de blocos), como é feito no jogo.

E)

Faça uma LISTAGEM para **itens/blocos** que você cadastrou na outra tela.

A listagem deve ser feita utilizando a linguagem PHP e buscando os dados no banco. Ordene os itens por ordem alfabética na tela.

Coloque o maior número possível de campos na listagem.

Veja um exemplo, na figura abaixo, de como o resultado pode ser apresentado:

Listagem de Blocos		
Nome	Ferramenta	Luminoso
Baú	Machado	Não
Lanterna do Mar	qualquer ferramenta	Sim
Minério de ouro	Picareta	Não
Pedregulho	Picareta	Não
Terra	Pá	Não

F)

Faça um ambiente para criação de novos itens (CADASTRO de **receitas**).

O jogador precisa fornecer certa quantidade de itens/blocos e se a receita estiver cadastrada, um novo item será produzido.

Crie pelo menos 5 receitas para teste no código.

Verifique se os itens/blocos utilizados existem no seu cadastro.

OBS: As receitas não precisam ser realistas conforme o jogo, mas é interessante que se tente este resultado.



Grade de criação 3x3 (Bancada de Trabalho)

Veja um exemplo, na figura abaixo, do resultado que pode ser apresentado:

Cadastro de Receitas

Barra de ferro	Barra de ferro	Barra de ferro
	Graveto	
	Graveto	

->

Picareta de ferro

Enviar

G)

Faça uma LISTAGEM para mostrar todas as **receitas** que utilizam certo componente (item/bloco).

Veja um exemplo, na figura abaixo, do resultado que pode ser apresentado:

Listagem de Receitas

Entre com o bloco a ser procurado:

Receita	Item 1	Item 2
Picareta de pedra	Pedregulho	Pedregulho
Pá de pedra	Pedregulho	Pedregulho
Enxada de pedra	Pedregulho	Graveto
Alavanca	Graveto	Pedregulho
Espada de pedra	Pedregulho	Pedregulho

H) Faça mais um CADASTRO / LISTAGEM de sua escolha.

I) Anexe uma imagem de cada página / formulário / relatório que você desenvolveu (printscreen da página no browser), para mostrar o resultado que você alcançou para o tutor.

As imagens podem ficar na pasta principal do projeto.

Este tópico é muito importante, pois ajuda o tutor a ver exatamente como ficou para você a configuração CSS de suas páginas.

Dicas:

- Leia do capítulo 1 ao 8 do livro texto.
- Assista todas as videoaulas.
- Revise os estudos de caso do Capítulo 9 e 10 do livro da disciplina.
- Você deve construir as páginas do lado do cliente usando HTML, CSS e JavaScript; e as páginas do lado do servidor usando PHP.
- Estude o PDO do PHP para trabalhar com banco de dados.
- Se não conseguir usar o banco de dados, use o recurso de "session" do PHP.
- Pode disponibilizar os arquivos via link (público) por meio das plataformas Azure, Google Drive, OneDrive, Dropbox, etc. e colocar o link na caixa de resposta da avaliação.

OBS: Apesar dos alunos poderem estudar conjuntamente com seus colegas, cada um (aluno) deve produzir sua própria avaliação discursiva. Portanto, atente-se que avaliações idênticas podem ser desconsideradas.