

Disciplina: JLC024 — Programação para Internet
Professor: Robertino Mendes Santiago Jr (robertino@ufpr.br)
Período: 1º semestre / 2024

Relação de trabalhos a serem realizados

1 Trabalhos

1.1 (Valor: 100) Trabalho - Genius

Genius era um brinquedo muito popular na década de 1980 distribuído pela Brinquedos Estrela. O brinquedo buscava estimular a memorização de cores e sons. Com um formato semelhante a um OVNI, possuía botões coloridos que emitiam sons harmônicos e se iluminavam em sequência. Cabia aos jogadores repetir o processo sem errar.



Figura 1: Brinquedo Genius (Imagem: <https://www.estrela.com.br/>)

A principal função do Genius era de ser um brinquedo, mas ele trazia um lado educativo, que ajudava a desenvolver memória e reflexos da criança. Ele era redondo e tinha 4 painéis coloridos. Quando aceso no escuro parecia um disco voador. A partida começava com uma cor piscando e emitindo um som. Você então tinha que apertar a mesma cor. Depois a cor se repetia, adicionando mais uma cor. Você repetia a sequência na ordem certa. E por aí vai. Algumas partidas chegavam a mais de 20 sequências, caso você errasse uma vez apenas, era *game over*.

Se por ventura você conseguisse fazer um determinado número certo de sequências (na maior dificuldade, eram 31), o Genius acendia todas as cores e sons, como se estivesse batendo palmas, indicando que você havia vencido o jogo.

Os modos de jogo podiam ser jogado em quatro níveis de dificuldade:

- 8 repetições
- 14 repetições
- 20 repetições
- 31 repetições

Fonte da descrição do jogo:

- [https://pt.wikipedia.org/wiki/Genius_\(jogo\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Genius_(jogo))
- <https://www.justrealmoms.com.br/feliz-dia-das-criancas-brincadeiras-da-decada-de-80-ficanoc>

Você deverá produzir um jogo digital semelhante ao Genius, acessível por meio de navegadores de internet. O jogo deverá possuir uma lista dos jogadores que conseguiram finalizar cada nível de dificuldade.

Ferramentas que podem auxiliar no desenvolvimento do jogo: GIMP [<https://www.gimp.org/>], InkScape [<https://inkscape.org/pt/>], Bootstrap [<http://getbootstrap.com/>], jQuery [<https://jquery.com/>], Phaser [<http://phaser.io/>], melonJS [<http://melonjs.org>]

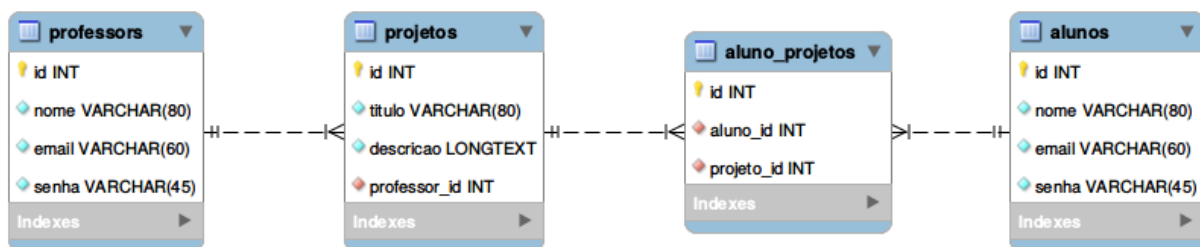
Valor do trabalho: 100

Data da entrega e apresentação: 28/06/2024

1.2 (Valor: 100) Trabalho - CRUD

Philips Peralta é dono da famosa empresa BoLosTI. A empresa BoLosTI foi contratada para desenvolver um sistema para gerenciar os projetos desenvolvidos pelos professores e professoras do Instituto Xavier.

As únicas exigências do cliente foram que o sistema deve ser desenvolvido utilizando o *framework* CakePHP, o banco de dados MySQL e o *framework* Bootstrap. O administrador de banco de dados da BoLosTI já desenvolveu o diagrama de entidade-relacionamento do sistema, como pode ser visto na figura abaixo.



Entretanto, não há nenhum programador na empresa que saiba utilizar os *frameworks* que o cliente exigiu.

Você acaba de ser contratado pela BoLosTI para desenvolver esse sistema. O sistema deve permitir a inclusão, exclusão, alteração e listagem dos dados (CRUD), para cada tabela do banco de dados.

Data da entrega e apresentação: 02/07/2024

2 Provas

- Prova 1 (Valor 100): 16/04/2024
- Prova 2 (Valor 100): 25/06/2024

3 Composição da nota final

- NT = (Trabalho 1 + Trabalho 2)
- NP = (Prova 1 + Prova 2)
- NF = (NT + NP)