

IMD0404 - Desenvolvimento Web I – 2017.2

Terceira Atividade Avaliativa

Professor: Nelson Oliveira

Sua atividade consiste na construção de um site completo, conforme solicitado neste documento. O código deverá estar organizado, endentado e devidamente comentado.

As regras de formatação de estilo deverão ser armazenadas, obrigatoriamente, em arquivo de CSS (**.css**). Códigos de estilos inseridos nos arquivos de HTML serão penalizados.

As funções e códigos escritos em JavaScript (ou jQuery) devem, obrigatoriamente, estarem inseridos em arquivos do tipo JavaScript (**.js**). Implementações de código JavaScript inseridas diretamente no HTML serão penalizadas.

Ao final você deverá **compactar todo o projeto** em um único arquivo do tipo **zip**. Nenhum outro formato de arquivo comprimido será permitido.

Loja Online 2.0

Você deverá desenvolver uma aplicação web que irá simular uma Loja Online. O tema da loja (os itens que serão vendidos) será de sua escolha.

O objetivo é o de simular uma loja online completa, listando produtos com suas características e valores de venda unitário. O usuário poderá consultar as características do produto e adicionar (ou não) ao carrinho de compras, definindo a quantidade desejada.

1) Produtos:

- a) (1,5 pontos) Cada produto é uma instância de um objeto Produto. O produto possui obrigatoriamente: código, foto, nome, descrição, preço e peso (se você considerar necessário acrescentar outras propriedades, sintá-se livre);
- b) (1,0 pontos) O sistema deverá apresentar (listar) um mínimo de 12 produtos diferentes.
- c) Não é necessário preocupar-se com estoque.

2) Carrinho:

- a) (0,5 pontos) Cada carrinho   uma inst ncia de um objeto Carrinho. O carrinho possui um “dono” e uma lista de produtos adicionados pelo usu rio.
- b) (1,0 pontos) Ao usu rio n o   obrigado identificar-se caso esteja apenas olhando os produtos. Se o usu rio resolver adicionar o primeiro produto no seu carrinho, o sistema deve obrigatoriamente solicitar a identifica  o do usu rio (apena o nome   suficiente, considere que n o teremos 2 clientes com o mesmo nome).
- c) (1,5 pontos) O usu rio pode “sair”. Quando o usu rio sair, suas compras devem ficar armazenadas e caso o usu rio retorne posteriormente as compras devem ser recuperadas. H  duas formas do usu rio retornar:
 - i) Atrav s da navega  o n o identificada e adicionando o primeiro item ao carrinho (item 2.b);
 - ii) Clicando no bot o entrar e informando o seu nome.
- d) (1,5 pontos) Calcular Total. O usu rio identificado poder  clicar em um bot o “Calcular Total” que ir  apresentar o resumo com o valor total das compras, com as informa  es:
 - i) Produto, quantidade solicitada, valor unit rio, peso total, *valor total do item*;
(1) O *valor total do item*   igual ao **valor unit rio * quantidade * R\$ 12,50/Kg**;
 - ii) O valor total da compra deve apresentar a soma de todos os valores totais de itens;
 - iii) Essas informa  es referentes ao carrinho dever o ser apresentadas, obrigatoriamente, apresentadas na p gina. *Pop-ups* n o podem ser utilizadas para apresentar as informa  es;
 - iv) O usu rio deve clicar em Fechar Resumo para ocultar o seu carrinho e retornar as compras.

3) Layout:

- a) (0,5 pontos) Utilizar o Bootstrap (ou outro *framework* CSS);
- b) (2,5 pontos) A p gina dever  ser constr da para ser responsiva em pelo menos 2 tamanhos de tela diferentes (escolha do aluno);
 - i) O aluno dever  informar, atrav s de coment rios no HTML, por meio de quais linhas e para quais os tamanhos de tela que ele contemplou a responsividade.

Observa  es Adicionais:

- Projetos copiados de *templates* prontos poder o ser penalizados com nota zero.
- Trabalhos id nticos (ou pl gio): os alunos envolvidos receber o notas zero.