**Problema Identificado:**

Durante uma gincana realizada em uma escola, surgiu um problema comum entre todos os alunos: a necessidade de calcular os pontos de suas fichas individuais e somá-los aos pontos de sua sala. Embora esse desafio pudesse ser resolvido com paciência, os alunos ansiavam por uma solução mais prática para agilizar o processo. Foi nesse contexto que decidiram criar um programa que automatizasse a soma dos pontos das fases da gincana, permitindo a inserção rápida dos pontos obtidos.

**Solução Implementada:**

Para resolver esse problema, os alunos desenvolveram um programa utilizando a linguagem JavaScript. Além disso, criaram uma interface utilizando HTML e CSS para tornar a interação mais amigável. No código do programa, os pontos referentes à primeira e segunda fase já estavam pré-definidos, simplificando a inserção dos pontos obtidos nessas etapas. A terceira fase, por sua vez, podia ser facilmente modificada pelos usuários conforme o progresso da gincana.

Conforme o projeto avançava, novas funcionalidades foram incorporadas ao programa. Agora, além de automatizar o cálculo dos pontos, o programa também possibilitava a comparação dos pontos obtidos entre diferentes salas, oferecendo uma visão abrangente do desempenho de cada grupo. Além disso, os alunos podiam verificar os pontos antes de inseri-los no sistema, garantindo precisão e confiabilidade nos resultados finais da gincana.

Essa solução não apenas simplificou o processo de contagem de pontos, mas também promoveu uma competição mais transparente e justa, proporcionando uma experiência mais gratificante aos participantes da gincana da escola.

E para deixar essa inserção de pontos mais segura, colocaram uma senha para confirmar esses pontos, sendo era “etec”.