

TADS 3 – Desenvolvimento Web I

Lista de atividades

Prof. Alex Araujo

Esta lista contém doze atividades elaboradas pelos estudantes da turma de Desenvolvimento Web I, curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul, Campus Três Lagoas, ano 2022, semestre 2.

Eu (Alex) fiz algumas adaptações nas atividades, simplificando-as para que possam ser feitas usando os conteúdos já estudados na Unidade Curricular até a data de 30 de Agosto de 2022.

Você deve analisar as doze atividades, descartar aquela que te parecer mais difícil, e também aquela que te parecer mais fácil. **Guarde a atividade mais fácil com você para o futuro.**

Em seguida, implemente as soluções para as dez atividades restantes.

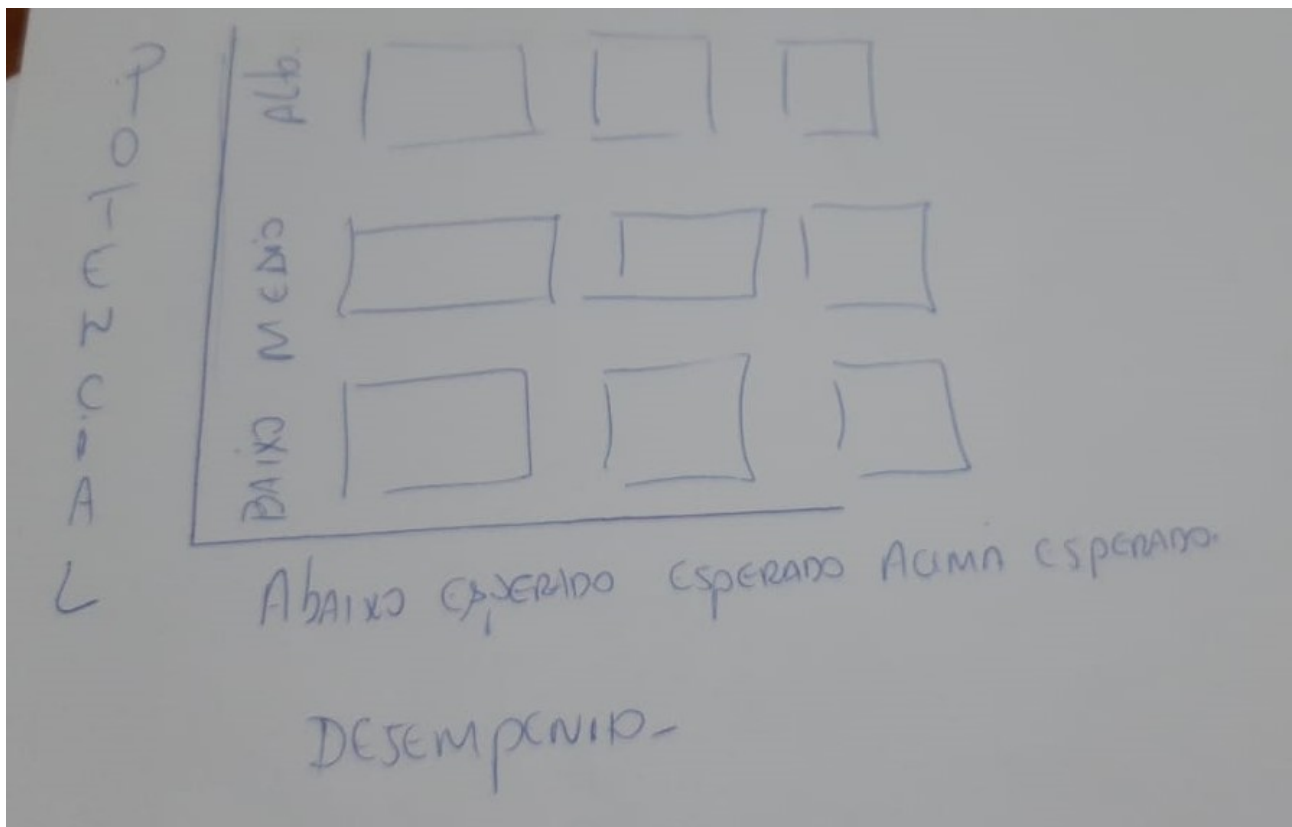
Cada solução deve conter um Frontend e um Backend.

O Frontend pode ser feito usando as tecnologias a sua escolha.

Para o Backend, você pode escolher entre PHP e Python. A escolha da linguagem de programação adotada pode ser feita para cada solução. **Pense na linguagem que melhor atende aos requisitos de cada solução.**

Qualquer dúvida sobre as atividades sinta-se a vontade para perguntar (para o autor da atividade). :-)

1 (Algemiro) A partir do método 9Box, criar um sistema de avaliação de desempenho. Este sistema deve receber as entradas do usuário (respostas) e retornar o resultado da avaliação do Quadrante (Ilustração a seguir).



2 (Ana) Desenvolver uma aplicação web através da qual dois jogadores podem disputar uma partida de xadrez.

3 (André) Desenvolver uma página web que apresente uma To-Do List com dados voláteis.

Requisitos:

- básico de Richtext editor para criação das tarefas
 - lista de tarefas
 - uma página para cada tarefa
-

4 (Bruno) Desenvolver uma aplicação web que permita ao usuário jogar um jogo da forca.

5 (Eduardo) Desenvolver uma página web para calcular o IMC (índice de massa corporal) e indique o peso ideal para o usuário. A página deve conter um formulário a ser preenchido pelo usuário contendo: nome, data de nascimento, gênero, peso e altura). O resultado deve ser calculado automaticamente a partir da análise dos dados preenchidos, indicando qual o peso ideal que o usuário deve ter, além do IMC.

6 (Eloisa) Desenvolver um jogo que permita ao usuário fazer até três tentativas para adivinhar um número aleatório sorteado pelo computador, localizado no intervalo de zero a dez.

Requisitos:

- Implementar algum mecanismo de pontuação
- Layout da página deve ser proposto pelo desenvolvedor

- Deve ser realizada validação das entradas do sistema
 - Deve fornecer opção para iniciar nova partida sem ter que sair e entrar novamente na página (e sem ter que usar F5)
 - Deve fornecer uma opção para usuário encerrar a partida
 - Deve-se apresentar um resumo das partidas disputadas desde que a página foi aberta.
-

7 (Emanuel) Desenvolver uma aplicação web que permita fazer upload de arquivos, e convertê-los em outros formatos, permitindo que o usuário faça download dos arquivos convertidos para seu computador. Arquivos suportados: Audio e Video.

Importante: Aceitar pelo menos 3 extensões diferentes de cada tipo de entrada, e oferecer pelo menos uma nova extensão de saída do arquivo usado como entrada.

8 (Flávio) Desenvolver uma página web que permita ao usuário digitar os dados de estudantes do curso TADS, inserindo estes estudantes em uma lista apresentada no site de forma dinâmica.

9 (Frank) Desenvolver uma aplicação web que apresente o Mapa da Ucrânia, indicando a situação atual de cada região do país de acordo com a seguinte legenda:

- Território de conflitos internos
 - Território ocupado pela Rússia
 - Território com poucos habitantes
 - Território que não pertence às classes anteriores
-

10 (Guilherme) Desenvolver uma aplicação web que contenha uma lista de dados pessoais fictícios (nome, sobrenome, data de nascimento, gênero, portador de necessidades específicas (S ou N), altura, peso, etnia). Quando o usuário disparar um evento na página web, o sistema deve retornar as pessoas da lista agrupadas por idade.

11 (Matheus) Desenvolver uma aplicação web que permita ao usuário jogar o Jogo da Velha contra o computador.

12 (Paulo) Desenvolver uma página web que permita ao usuário fazer conversão de massa, volume, temperatura e velocidade.