

Orientação de Avaliação

Trabalho Interdisciplinar – Aplicações Web

DADOS GERAIS

Projeto	Não saber o que jogar
Aluno	Pedro Augusto de Paula Ferreira dos Santos Souza
Título do Artefato	Notificação de promoção da lista de desejos
Descrição	Um aviso pop-up, mudança do estilo do slide em promoção e mostra quantos % de desconto
Link alternativo na Internet (URL)	https://de4thb0rn.github.io/Sprint_3_Pedro_Augusto/

APRESENTAÇÃO DAS PRINCIPAIS TELAS

Exemplos reais das principais telas utilizadas durante o uso da funcionalidade entregues.

Figura 1 – Produto em promoção



Figura 2 – Produto normal

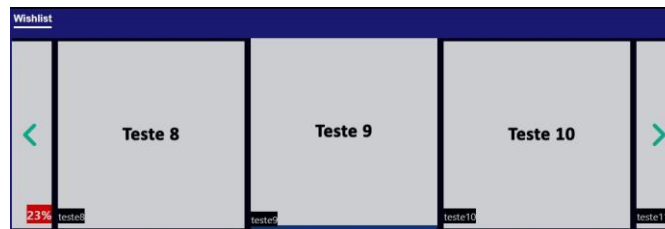
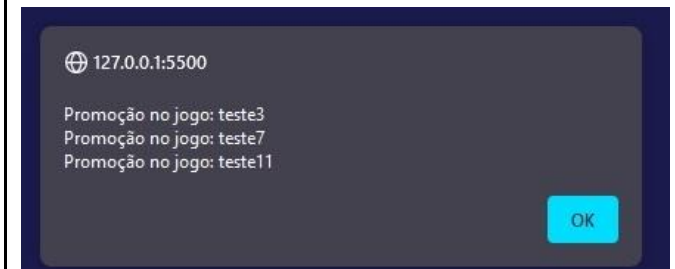


Figura 3 – Pop-up



ORIENTAÇÃO DE TESTES DA AVALIAÇÃO:

Cenários de teste e passos a serem realizados para avaliar a entrega.

#	Cenário	Pré-Condições	Ações	Resultados Esperados
1	Pop-Up	<ul style="list-style-type: none">Ter produtos com promo.state = 1	1. Alterar jogos.promo.state para 1, que é verdadeiro, mudar para 0 para falso	<ul style="list-style-type: none">Um pop-up aparece mostrando os nomes dos jogos em promoção (podem ser alterados no JSON)
2	Barra amarela	<ul style="list-style-type: none">Ter produtos com promo.state = 1	1. Alterar jogos.promo.state para 1, que é verdadeiro, mudar para 0 para falso	<ul style="list-style-type: none">A barra abaixo do item em destaque passa de azul como os produtos normais para ser amarela
3	Desconto	<ul style="list-style-type: none">Ter produtos com promo.state = 1	1. Alterar jogos.promo.state para 1, que é verdadeiro, mudar para 0 para falso e escolher uma quantidade de desconto em jogos.promo.prcnt	<ul style="list-style-type: none">O desconto escolhido vai aparecer no canto inferior direito se o produto tem jogos.promo.state como 1, ou seja, verdadeiro
4		<ul style="list-style-type: none">	1.	<ul style="list-style-type: none">