

IDENTIFICAÇÃO

SPRINT

ANGULAR

ORIENTAÇÕES GERAIS

- O desafio deve ser realizado individualmente
- Faça upload do arquivo com a sua resposta no Ambiente Virtual de Aprendizagem Canvas
- A atividade deverá ser postada somente no local específico para essa ação no Ambiente Virtual de Aprendizagem

DESAFIO

Agora, que aprendeu a criar componentes Front-end reativos utilizando o framework Angular e a linguagem Typescript, desenvolva um projeto de um dashboard para uma grande empresa empregando os modelos em anexo e seguindo as informações a seguir:

A empresa FORD está ampliando o seu sistema para auxiliar sua equipe de gestão nas tomadas de decisões estratégicas. Assim, é solicitada a construção de um dashboard que apresente informações acerca dos seus veículos. Essas informações serão disponibilizadas por um back-end em formato de API rest.

Seu desafio é criar um sistema contendo três interfaces usando o framework Angular. Esse sistema deverá conter, em sua estrutura, modules, componentes e services do Angular.

GERAL

1. A API do back-end, que fornece os dados para a construção do front-end foi disponibilizada.
 - 1.1. Para compilar e executar a API devem ser executados no terminal os comandos “npm install” e, depois, “npm start”.
 - 1.2. Os dados estarão disponíveis em <http://localhost:3000>.
2. Foram disponibilizados as imagens e os arquivos dos modelos em typescript de usuário e veículo.

PÁGINA 1 (Login)

A primeira página corresponde ao login e deve conter os seguintes elementos:

1. Formulário para aquisição de nome e senha.
2. Botão para confirmar o login.
3. O módulo login deve ser capaz de buscar os dados de usuário cadastrado no back-end e gerar autenticação no sistema.
 - 3.1. usuário e senha cadastrados:
 - 3.1.1. usuário: admin
 - 3.1.2. senha: 123456
4. Um protótipo da página de login pode ser visto na Figura 1.

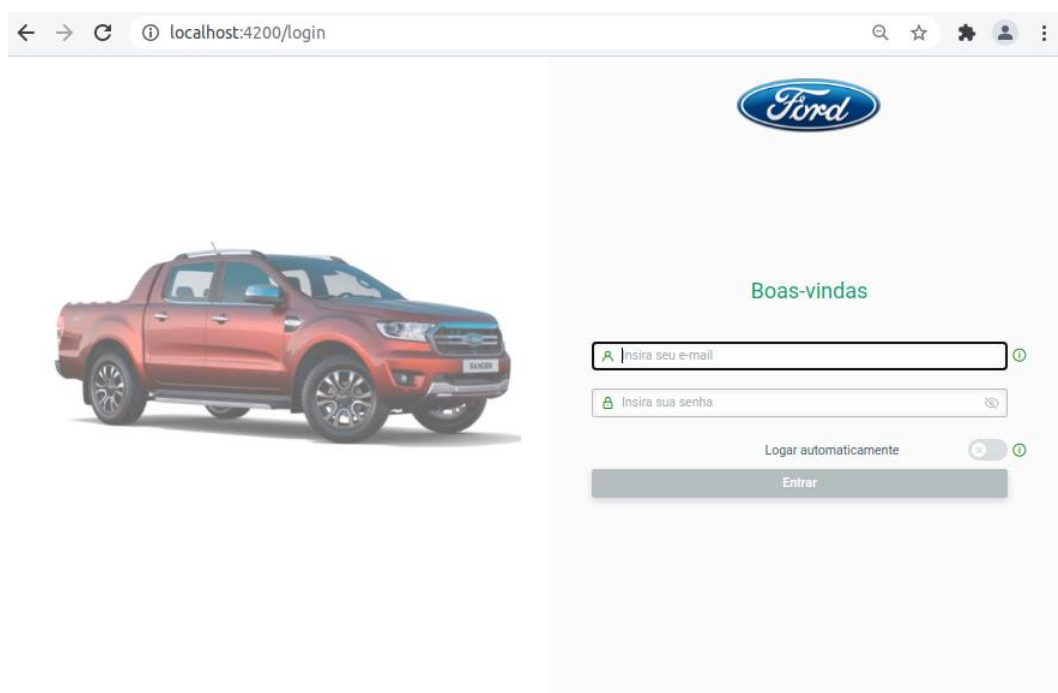


Figura 1.

PÁGINA 2 (Home)

Ao efetuar o login, o sistema fornecerá acesso à página de home. Esta página deve conter:

1. Cartão com informação de boas-vindas ao sistema.
2. Item de logout.
3. Uma imagem de fundo.
4. Link para acessar a página dashboard.
5. Um protótipo da página de home, que pode ser visto nas Figuras 2 e 3.

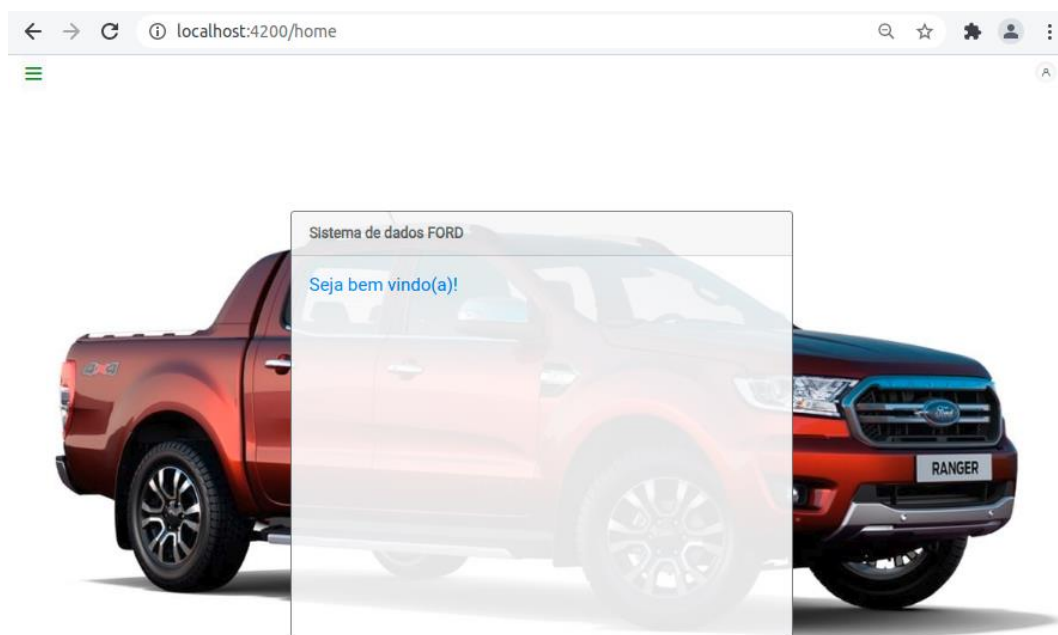


Figura 2

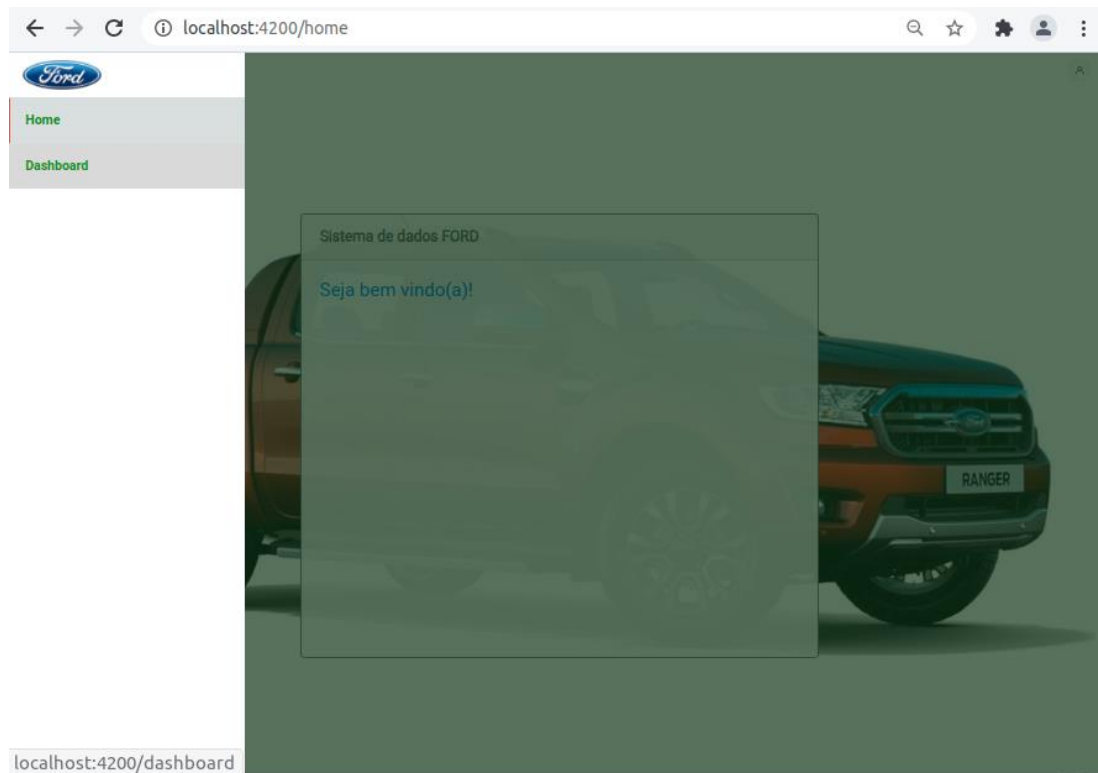


Figura 3

PÁGINA 3 (Dashboard)

A página 3 é a página principal e corresponde ao dashboard que apresentará as informações disponibilizadas pelo back-end.

Nesta página, deverá conter:

1. Um cartão com campo de busca, por nome, do modelo do veículo.
 - 1.1. As opções para preenchimento devem ser buscadas no back-end.
 - 1.2. Endereço da busca: <http://localhost:3000/vehicle>
2. Três cartões apresentando os dados de total de vendas, número de veículos conectados ao sistema Ford e número de veículos com software atualizado.
 - 2.1. Essas informações devem ser atualizadas de acordo com o modelo selecionando no primeiro cartão.
3. Uma imagem, no centro da página, do veículo correspondente ao selecionado no primeiro cartão.
4. Uma tabela com um campo de busca, por código do veículo, e cinco campos de apresentação de dados.
 - 4.1. Endereço da busca: <http://localhost:3000/vehicleData>
 - 4.2. [Exemplo de código do veículo: 2FRHUYYS2Y63NHD22454](#)
5. Um protótipo da página de dashboard pode ser visto nas figuras 4, 5, 6 e 7.

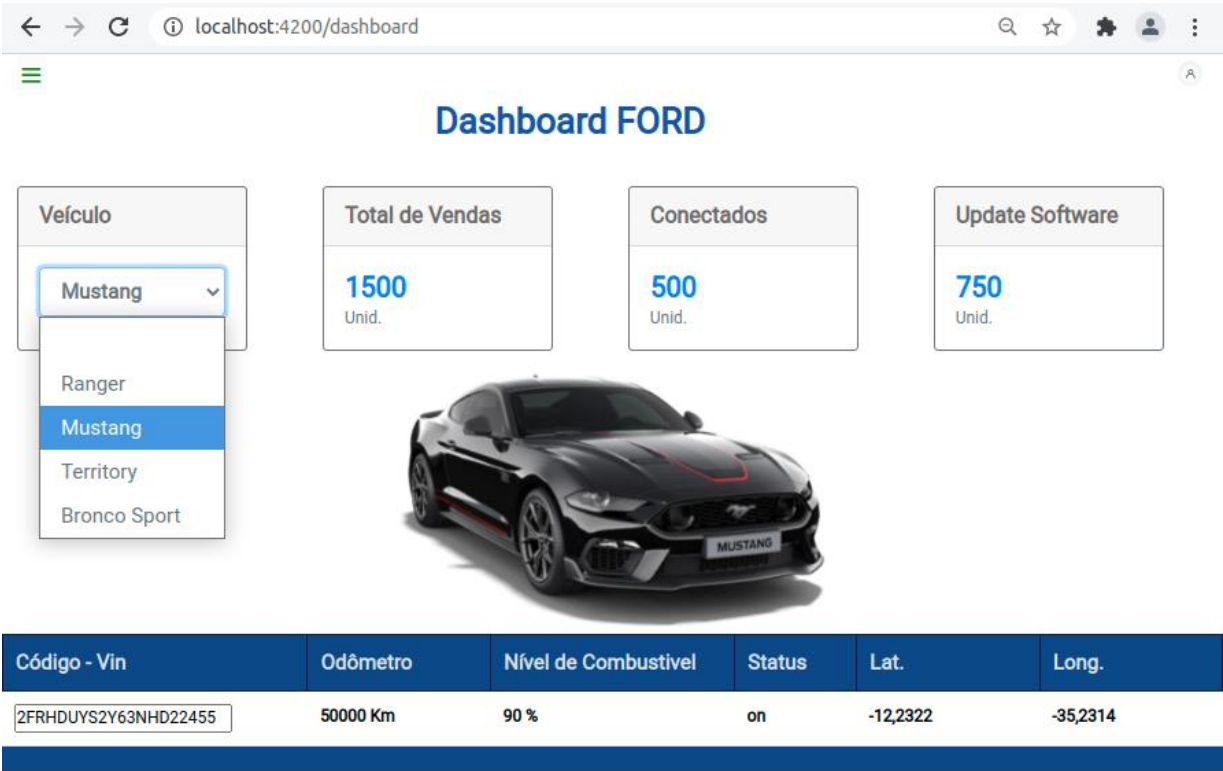


Figura 4

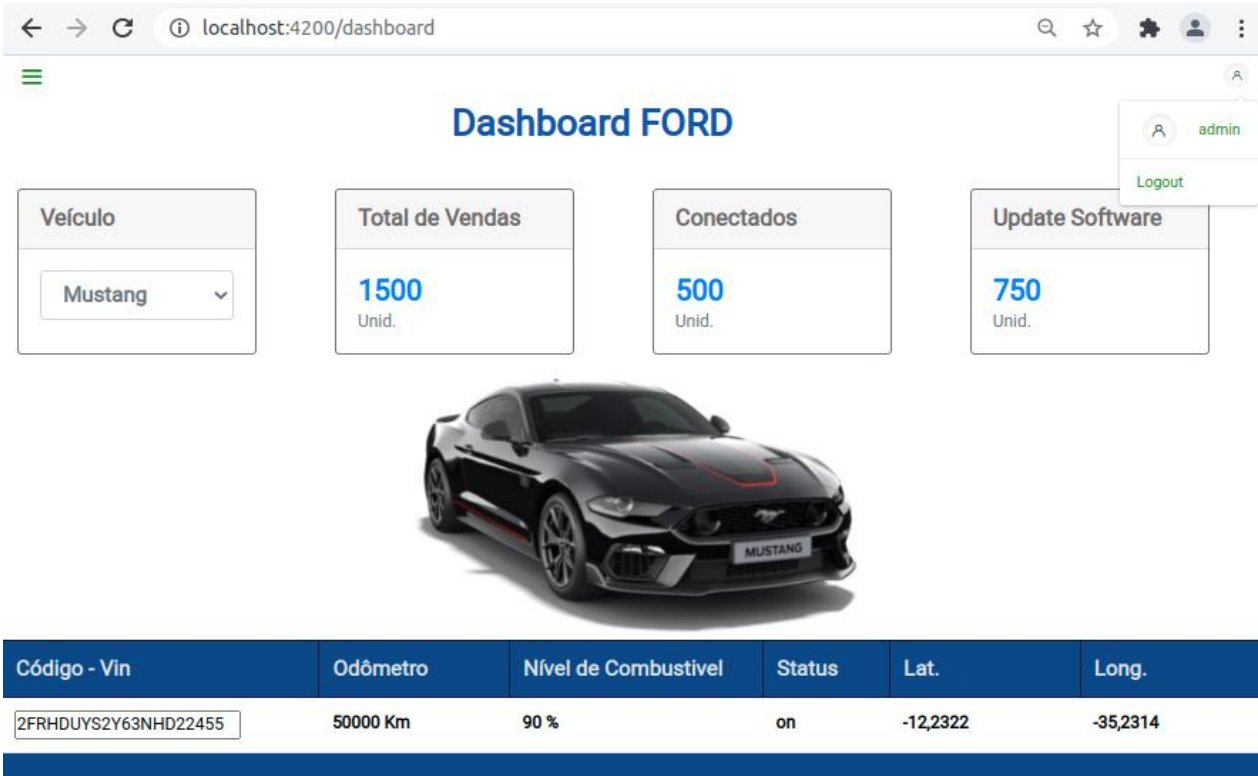


Figura 5

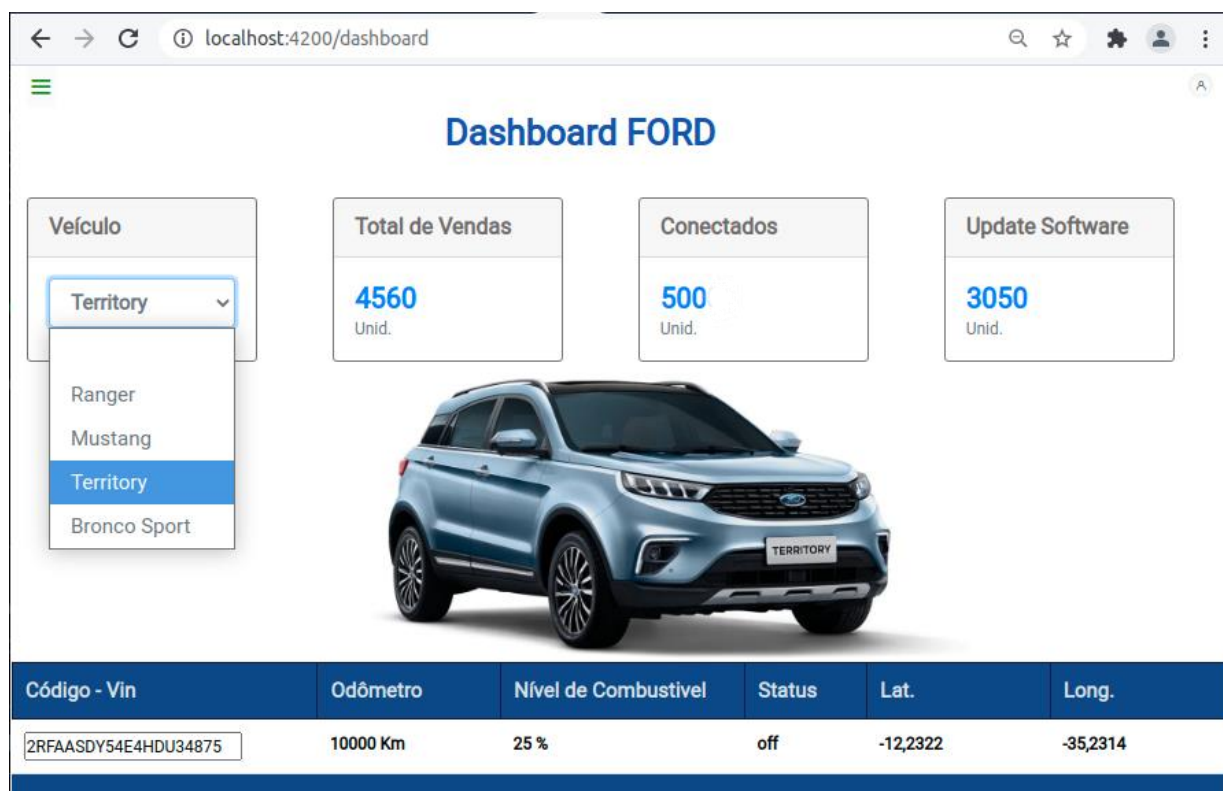


Figura 6

ENTREGÁVEL

Ao final, você deverá postar o arquivo com a seguinte nomenclatura:
Dashboard_FORD<nome do aluno>.zip

ARQUIVOS DE SUPORTE

Conteúdo pasta back_end:
api_ford

Conteúdo pasta img:
broncoSport.png
mustang.png
ranger.png
territory.png
ford.png

Conteúdo pasta models:
usuario.model.ts
veiculo.model.ts

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Seu desafio será analisado pelo docente, que observará a entrega considerando os seguintes aspectos:

- Utilização apropriada de classes e funções da linguagem Typescript para construir componentes do framework Angular.
- Utilização de modules, components e services do Angular.
- Comunicação do back-end disponibilizado.
- Utilização de bootstrap.
- Utilização das diretivas do Angular, como *ngModel*, *ngIf* e *ngFor*.
- Uso da biblioteca RxJS por meio de seus operadores, como *map*, *pluck*, *debounceTime*, *filter* e *distinctUntilChanged*.

Será considerado APROVADO, o aluno que obtiver resultado ÓTIMO OU BOM em todos os elementos avaliados.

Sucesso!!