INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE GRUPO DE INFORMÁTICA PARA INTERNET

DOCENTE: IURI SOUZA

DISCENTES:
JECIANE DANTAS ARAÚJO
MARIANA FREITAS DE SOUZA DIAS
STEPHANNY FLADJA DA SILVA LIMA

RELATÓRIO DO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO "CONHEÇA CAICÓ"

1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento deste relatório tem a finalidade de detalhar o projeto da disciplina de Interface do Usuário, no qual foi realizado um site que conta a história e cultura da cidade de Caicó, localizada no interior do estado do Rio Grande do Norte. O projeto foi nomeado como "Conheça Caicó" apresenta um pouco dos elementos culturais típicos como as comidas, os bordados e os locais históricos, além disso, apresenta um pouco do início da cidade e as suas festas mais conhecidas: o carnaval, a festa de Sant'Ana e a festa dos Negros do Rosário.

2. PRINCÍPIOS

Esse trecho tem o objetivo de abordar os princípios de Design de Interação abordados na disciplina e detalhados no sistema.

2.1 Mapeamento

O mapeamento indica ao usuário sua localização no site, como no exemplo abaixo, que corresponde a aba de menu, o qual o tópico em negrito indica ao usuário que ele está na parte de "conheça a cidade" do sistema.

Home Conheça a cidade Eventos Cultura Desenvolvedoras Referências \lor

2.2 Visibilidade

O princípio da visibilidade explora as facilidades dos elementos, sendo que o usuário consegue identificar o que deve fazer, como no exemplo abaixo, o qual é possível visualizar o botão "leia mais" e identificar, que após clicá-lo, terá mais informações sobre aquela aba.



2.3 Affordance e significantes

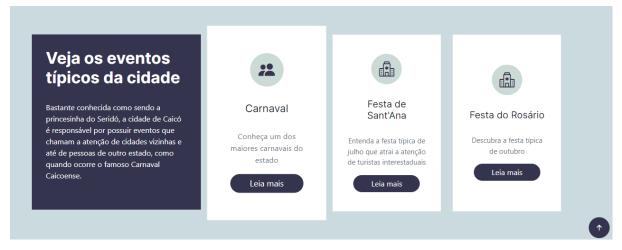
Affordance

O exemplo utilizado acima do menu aborda bem esse princípio, não tem um sinal claro, como um botão, mas o usuário consegue perceber que é clicável pela presença do efeito sublinhado.

Home Conheça a cidade Eventos Cultura Desenvolvedoras Referências ∨

Significantes

Outro exemplo, dando ênfase agora no conceito de significantes em isolado, a utilização deste é perceptível na aba de eventos, o qual o "leia mais" é posto dentro de um botão, deixando clara a intenção de que é clicável, sendo o botão o elemento principal no que diz respeito ao uso do conceito de significantes, por seu formato arredondado e o uso de uma cor sólida contrastante com o fundo.



2.4 Feedback

Como exemplo do uso do princípio de Feedback, pode-se destacar a opção de referências, localizada na barra de navegação do site. Ao passar o cursor sobre a opção, ela nos retorna um submenu com informações que, ao ter o cursor sobre a superfície novamente, mostrará outra linkagem de menus, de acordo com o acesso dos 3 tópicos mostrados na imagem.



3. COMENTÁRIOS DO CÓDIGO

Essa seção busca fazer comentários sobre o trecho do código nomeado como Why us Section, o qual é responsável por implementar box sobre três

eventos conhecidos da cidade, promovendo um redirecionamento caso o leitor tenha interesse em ler mais sobre.

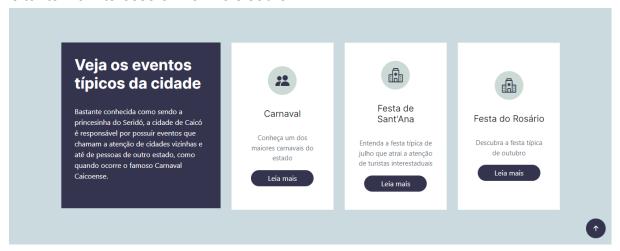


Imagem 1 - representação no site

Código

```
<div class="icon-box d-flex flex-column</pre>
justify-content-center align-items-center">
                  <i class="bi bi-people-fill" ></i>
                  <h4>Carnaval</h4>
estado
                                 <button type="button" class="btn</pre>
btn-primary">
mais</a>
                    </button>
                </div>
              </div><!-- End Icon Box -->
data-aos-delay="300">
                         <div class="icon-box d-flex flex-column</pre>
justify-content-center align-items-center">
                  <i class="bi bi-hospital"></i>
                  <h4>Festa de Sant'Ana</h4>
                    Entenda a festa típica de julho que atrai a
atenção de turistas interestaduais
                                 <button type="button" class="btn</pre>
btn-primary">
mais</a>
                    </button>
data-aos-delay="400">
justify-content-center align-items-center">
                  <i class="bi bi-hospital"></i>
                  <h4>Festa do Rosário</h4>
                                 <button type="button" class="btn</pre>
btn-primary">
mais</a>
                    </button>
                </div>
```

```
</div><!-- End Icon Box -->

</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section><!-- End Why Us Section -->
```

Icon-box: A classe icon-box é responsável por possibilitar a linkagem e utilização dos ícones do bootstrap que, no caso do site, está sendo utilizada nas 3 caixas demonstradas em branco.

Flex-column: A classe flex-column é responsável por estabelecer um padrão de alinhamento vertical no ícone escolhido em relação a box que ele referencia.

Container: A classe container define a largura do layout com base na largura do ecrã, alinhando os elementos de forma horizontal, como estão posicionadas as caixas brancas e azul abaixo.

Col-xl-4: A classe é responsável por definir o grid da tela, garantindo alinhamento e responsividade.