

Desenvolvimento de software para web 2
DC - Departamento de Computação - UFSCar
02/2025

Sobre os projetos...

Nesta disciplina vocês deverão desenvolver e entregar dois projetos, em grupos de até 3 estudantes:

- Layout e telas utilizando HTML + CSS
- Funcionalidade completa e integração com o back-end utilizando React

Segue um passo-a-passo sobre os projetos.

Passo 1: encontrar seu grupo

Procure colegas que tenham afinidade para desenvolver o projeto juntos. Não cometam o erro de entrar em um grupo "só para fazer número". Também pensem duas vezes antes de admitir um colega só para "ajudá-lo". Muitas vezes um colega que não está a fim de trabalhar acaba atrapalhando! Uma boa equipe tem tudo para fazer um bom trabalho e produzir algo legal, que é o próximo passo...

Passo 2: ter uma ideia

Quem sabe não sai daqui um MVP (*Minimum Viable Product*) para a sua primeira startup? Quem sabe não sai daqui um embrião de um aplicativo que ajuda a sociedade, ou a universidade, ou a cidade, ou sua família?

Uma ideia que é concebida e abraçada pela equipe tem grandes chances de gerar uma paixão, e assim gerar um engajamento, e portanto um aprendizado muito maior! Assim, não tenham medo de ter ideias legais para desenvolver aqui na disciplina. Assim que o grupo estiver formado, já pensem em duas, três ou quatro ideias para discutir com o professor!

Algumas ideias minhas para estimular:

- Um agregador de notícias que automaticamente filtra notícias por palavras-chave (busca notícias diariamente e organiza conforme o usuário quer)
- Um aplicativo para convidar e organizar pessoas para jogar algum jogo (videogame, de tabuleiro, futebol...)
- Um aplicativo para postar tarefas e encontrar pessoas dispostas a fazê-las (seria como um classificado de serviço, mas invertido. Ex: quero pagar 25 reais para alguém traduzir um texto para mim, quero pagar 50 reais para alguém lavar meu carro, etc)
- Um aplicativo para acessar alguma API pública, como essas aqui: (<https://github.com/public-apis/public-apis>) e agregar algum valor, na forma de serviço ao usuário.
- Outras ideias. Lembrem-se, os apps mais bem sucedidos conectam pessoas. Ex: Uber conecta quem tem carro com quem quer carro. iFood conecta quem quer comida com quem tem comida. Tinder conecta quem quer alguém com quem é alguém...

Mas não basta ter uma ideia, aí entra o próximo passo...

Passo 3: dimensionar para a disciplina

Certamente não vai dar para fazer o aplicativo 100% funcional na disciplina. Aí entra o professor, para ajudar a dimensionar. Por exemplo:

- O back-end pode ser apenas simulado, caso não dê tempo de fazer
- Algumas telas podem ser apenas "mock-ups"
- A interação entre muitas pessoas pode ser apenas simulada, no próprio aplicativo
- etc

Mas é importante atender a alguns requisitos, todos com igual peso na nota final.

- R1: O aplicativo deve ter uma identidade visual e um layout bem definidos, usando os conceitos de layout vistos no curso. Este requisito é um pouco subjetivo, mas a ideia é que o aplicativo tenha aparência de um aplicativo real, algo que você mostraria a um amigo (ou um investidor, quem sabe?). Uma paleta de cores bem pensada, seguindo o Material Design, por exemplo, é essencial! E quem já fez a disciplina de Interação Humano-Computador pode aproveitar os conhecimentos adquiridos lá para ajudar neste requisito.
- R2: O aplicativo deve ter mais do que uma tela/página desenhadas.
- R3: O aplicativo deve possuir layout responsivo, sendo adequado para visualização em celulares/tablets/desktop.
- R4: O aplicativo deve ter ao menos duas telas / páginas funcionais.
- R5: O aplicativo deve acessar a rede. O acesso à rede pode ser com um back-end falso, mas deve existir e estar implementado.
- R6: O aplicativo deve utilizar alguma API adicional, tais como geolocalização, storage, web workers, etc.

Passo 4: conversar com o professor toda semana

Assim, ele vai poder ajudar vocês a desenvolverem o projeto desde o começo da disciplina. Caso estejam enroscando em algum lugar, ou caso estejam em dúvida se vai "dar certo", ou se vai ser suficiente para uma boa nota, o professor poderá esclarecer.

Passo 5: implementar, entregar e apresentar os projetos

Os projetos deverão ser desenvolvidos em duas fases:

Na **primeira fase** deve-se atender aos requisitos R1, R2 e R3 apenas, ou seja, não é preciso implementar nenhum tipo de lógica neste primeiro momento, exceto a responsividade utilizando HTML + CSS. Se estiver atendendo aos três requisitos, nota 10 na avaliação, no entanto a nota poderá ser reduzida caso o aplicativo esteja muito simples ou com muitos problemas. Por isso é importante conversar com o professor para saber se o dimensionamento do projeto está adequado.

Na **segunda fase** deve-se implementar a lógica do aplicativo, utilizando React, e que obrigatoriamente deverá acessar a rede e fazer uso de alguma API adicional, atendendo assim aos requisitos R4, R5 e R6. Obviamente, os requisitos R1, R2 e R3 deverão continuar presentes nesta fase. Se estiver atendendo aos seis requisitos, nota 10 na avaliação. Da mesma forma que na primeira fase, a nota poderá ser reduzida caso o aplicativo esteja muito simples ou com muitos problemas.

Em ambos os casos, a entrega consiste no envio dos códigos, preferencialmente via GitHub, e apresentação no dia agendado para as apresentações.

Bons estudos.