



DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA

922114940	DEISE SANTOS DA SILVA
922106810	HEBERSON GABRIEL
922114939	IZAEL ALVES DA SILVA
421108872	LUCAS MONTEIRO ISHIZAWA
2222105740	WARLLEY LIMA DE SOUSA
2222104544	JOSUÉ SILVA MELO

PROJETO PRÁTICO DE PROGRAMAÇÃO

O projeto será desenvolvido com base, um sistema elaborado na linguagem PHP, C# ou linguagem de conhecimento.

1. TÍTULO.

O título do nosso projeto é “Ideias Saudáveis”. Escolhemos este título para contrastar com o ambiente e período que o mundo está passando. Desenvolvemos uma aplicação onde as pessoas possam cadastrar ideias de como passar o isolamento com mais suavidade.

2. OBJETIVO.

O objetivo deste trabalho de conclusão de semestre, é demonstrar o que nós universitários integrantes do grupo, somos capazes de aplicar tomando como base os conhecimentos adquiridos durante o primeiro semestre do curso de ciência da computação, e tirando proveito da situação que estamos passando, desenvolvemos um site onde é apresentado ao leitor, ideias para fazer durante o isolamento até porque a pandemia potencializou diversos problemas para a nossa sociedade, a saúde mental é um dos principais pontos afetados e pensando nisso criamos o nosso site!

3. LINGUAGENS UTILIZADAS.

3.1. Html

(Linguagem de Marcação de HiperTexto) é o bloco de construção mais básico da web. Define o significado e a estrutura do conteúdo da web. Outras tecnologias além do HTML geralmente são usadas para descrever a aparência/apresentação (CSS) ou a funcionalidade/comportamento (JavaScript) de uma página da web.

3.2. Css

CSS (Cascading Style Sheets ou Folhas de Estilo em Cascata) é uma linguagem de estilo (en-US) usada para descrever a apresentação de um documento escrito em HTML ou em XML (incluindo várias linguagens em XML como SVG, MathML ou XHTML). O CSS descreve como elementos são mostrados na tela, no papel, na fala ou em outras mídias.

3.3. JavaScript

JavaScript® é uma linguagem leve, interpretada e baseada em objetos com funções de primeira classe, mais conhecida como a linguagem de script para páginas Web, mas usada também em vários outros ambientes sem browser, tais como node.js, Apache CouchDB e Adobe Acrobat. O JavaScript é uma linguagem baseada em protótipos, multi-paradigma e dinâmica, suportando estilos de orientação a objetos, imperativos e declarativos.

3.4. NunjuckJS

Com o intuito de permitir organizar e manipular os conteúdos HTML de uma maneira mais fácil, intuitiva e dinâmica, costumamos usar os chamados templates engines (mecanismos de modelo) no desenvolvimento de nossas aplicações web. O Nunjucks (extensão .njk), projeto de código aberto sob a licença BSD 2-clause “Simplified” License, é um mecanismo de modelo para JavaScript inspirado no jinja2 (Python). É muito familiar para quem já usa o Express (.ejs) e/ou o Jade (.pug), porém, é bem mais sofisticado e poderoso. Além de possuir todo o controle de fluxo, loops e variáveis (que os outros templates engines possuem) ele também suporta alguns elementos de composição de página mais avançados, como:

- Herança em bloco
- Herança de layout
- Funções (macros)
- Tags personalizadas

E muito mais!

4. FERRAMENTAS PARA O DESENVOLVIMENTO.

Prototipagem: **Figma**.

Desenvolvimento código: **Visual Studio Code**.

Diagrama UML: **Whimsical** disponível na [web](#).

Criação do banco de dados: **WorkbenckMySQL**.

Trabalho escrito: **Google Doc**.