Unifacs

Ciência da computação

Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos

João Vitor Domingues

(1272229434)

João Padin

(1272224769)

João Luiz

(1272226624)

Lucas Freire

(12722217127)

Pedro Lopes

(1272018234)

Rebeca Azevedo

(1272226342)

Loja de jogos online, AV3



Salvador Bahia

2023

**Relatório/A3 Unifacs**

**1ª Parte**

Introdutoriamente iniciamos o projeto em que foi estabelecido pela faculdade a realização de um trabalho que consiste em criar uma aplicação WEB para gerenciar catálogo de jogos de um usuário.

Nos baseando em alguns sites de nossa escolha como forma de inspiração para termos uma base e iniciarmos o projeto.

**<LOGIN>**

Criamos uma <div class= “banner”> juntamente com uma <div id= login> juntamente com a tag <form> sendo utilizada nesse caso para agrupar elementos relacionados em um formulário e é usada para criar vários tipos de campos de entrada, como caixas de texto, botões de rádio e caixas de seleção. Dentro dela, inserimos a <div class=¨conteudo¨> com label(for) e input(type, id, name) finalizando com a tag<button> para o usuário ter acesso através da senha, do email(login), mantendo-se logado e direcionado para a página em html web: Xgames.

Em **JavaScrip,** com a tag <script> utilizamos a função function, sendo funções em JavaScript, blocos de código que realiza uma tarefa, uma operação, executada quando é chamada por alguém ou invocada. Ela permitirá no nosso código que agrupe um conjunto de instruções em uma única unidade lógica, tornando nosso código mais organizado, modular e fácil de manter. Os parâmetros utilizados (ou argumentos) são variáveis definidas dentro dos parênteses na declaração de uma função que recebem valores quando a função é invocada sendo utilizadas no nosso código, (email e senha). Ao declararmos essa função, podemos especificar um ou mais parâmetros entre parênteses. Cada parâmetro utilizado nesse caso é um identificador (um nome) que representa um valor que será passado para a função quando ela for chamada.

**#login.css**

Estilizamos o login, na parte do (**body{background-image** em sua **margin,padding** e **height** assim como **(.banner, #login, .conteudo, h1 , label)** nas entradas **(Input, Input:not, button e a).**

**Pegando elementos através da DOM (Document Object Model)**

Seguindo a linha de raciocínio acima, precisávamos pegar os elementos do nosso documento HTML, para que pudéssemos manipulá-los. Primeiro precisamos pegar nosso documento, tendo acesso a ele através da variável global “document”, depois utilizamos um dos métodos disponíveis.

O **getElementById** vai nos trazer o primeiro elemento que ele encontrar com o id que passarmos para ele. No nosso código, vai nos trazer o primeiro elemento que possuir o id id do elemento (email e senha).

**<Cabeçalho/Barra de navegação>**

De início, começamos pela barra de navegação, para facilitar o acesso de funções específicas pelo usuário com a tag <header> definindo o cabeçalho da seção e dentro dele introduzimos a tag <nav> que define um conjunto de links de navegação ou um menu. Juntamente com uma class denominada (“nav-list”) em que colocamos para listas desordenadas, conteúdo da lista, os itens, são definidos com a tag <li> juntamente com <a href>. A tag define um hiperlink que permite que se navegue entre páginas como (LOJA, COMUNIDADE, SOBRE e SUPORTE). Seu atributo mais importante é o href, que define o destino dos links. Em seguida finalizando essa parte, concluímos com a tag <input> para inserirmos o campo de entrada de texto juntamente com a tag <button> para os botões.

Importante destacar também, que criamos uma logo (X GAMES) como marca registada do nosso site através de inteligência artificial e introduzimos na barra de navegação.

**<Carousel>**

Iniciamos criando uma classe (“slider”) com a tag <div> criando blocos que se estendem até a borda horizontalmente pos vemos como uma forma interessante de agrupar informações na nossa página HTML reunindo os conteúdos em blocos e divisões em forma de carousel.

Criamos outra classe (“navigation-auto”) para a navegação automática sem necessitar clicar nas imagens para que elas percorram passando uma por uma.

Sendo assim colocamos a tag <img src> inserindo imagens que serão apresentadas junto com os textos. Seu atributo mais importante e obrigatório é o src, que define a origem das figuras obtidas pela internet do site da Google.

**<Card de Jogos>**

Criamos uma Tag **<div id= “linha1”>** com a **<div class= “card”>** no mesmo formato e tamanho para deixarmos alinhados lado a lado cada jogo em destaque com a imagem, texto e botão encaixado como um cartão de amostra para visualização do usuário.

**#style.css**

Para o estilo, colocamos em(**.flex-container>div)** e estilizamos o (**background-color, width, margin, text-align , line-height e font-size).**