

IDENTIFICAÇÃO

SPRINT

JAVASCRIPT

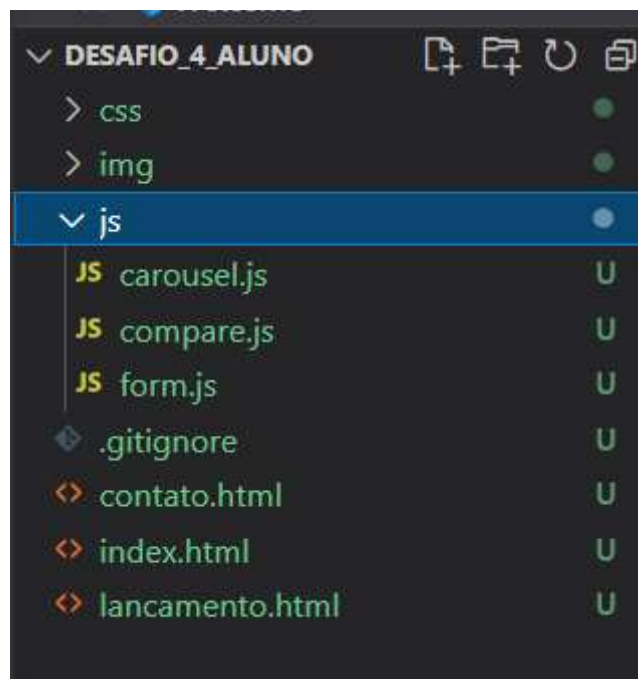
ORIENTAÇÕES GERAIS

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

DESAFIO

Agora, que aprendeu a criar funcionalidades Front-end utilizando a linguagem JavaScript, modifique o site trabalhado na sprint anterior tornando-o mais interativo de acordo com as orientações a seguir:

O líder técnico requisitou a implementação de alguns efeitos que tornem o site mais interativo, uma parte da codificação foi iniciada, e deseja que dê continuidade ao desenvolvimento. Você precisa finalizar o desenvolvimento do site, incluindo um **carrossel de imagens**, um **mecanismo de comparação dos veículos** e a **captura de dados de um formulário** para integração futura com o sistema da companhia, empregando boas práticas na elaboração de seu código.



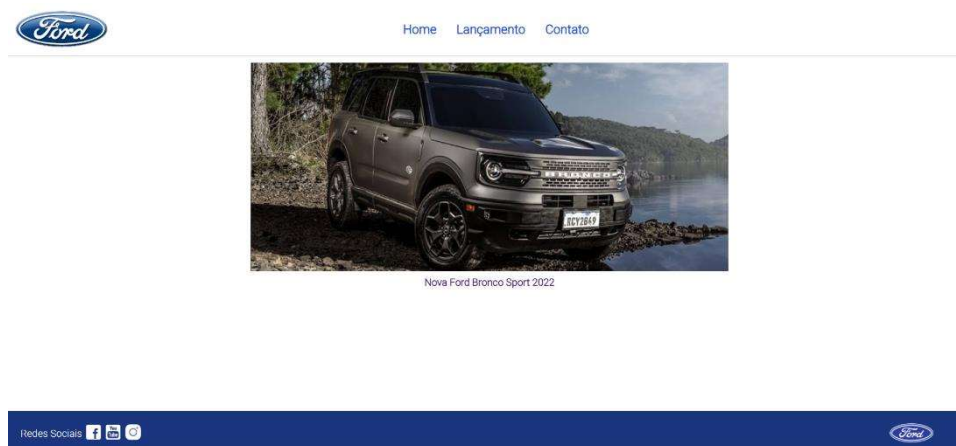
GERAL

1. Todo conteúdo HTML, CSS e imagens estão disponíveis para cumprimento da tarefa
2. Foram disponibilizados todos os arquivos JS, porém, estes não foram finalizados.

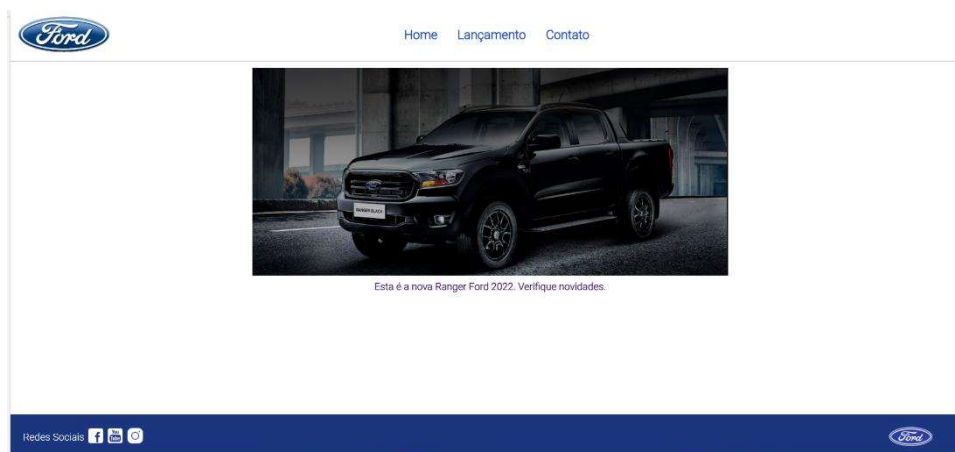
PÁGINA 1 (Carrossel)

A primeira página é a principal e deve conter os seguintes elementos:

1. Desenvolver um mecanismo de transição de imagens (Carrossel) no qual uma imagem surgirá para o usuário a cada X segundos.
2. O arquivo index.html contém os métodos que iniciam o carrossel, estes, por sua vez, estão referenciados no arquivo carrossel.js com codificação incompleta.
3. Considere a criação de classe, atributos, atributos estáticos e construtor.
 - 3.1. Classe Carousel
 - 3.1.1. Image
 - 3.1.2. Title
 - 3.1.3. Url
 - 3.2. Método Start inicializa o carrossel e o intervalo de X segundos aciona o método Next.
 - 3.2.1. Método Next será responsável por exibir o conteúdo na tela e incrementar o contador para o próximo. Considere:
 - 3.2.2. Alterações de estilos css com Java Script
 - 3.2.3. Injetar texto em uma div
 - 3.2.4. Utilizar a Div com ID Carousel para exibir a imagem e a DIV com ID carousel-title para conter o texto com um link.



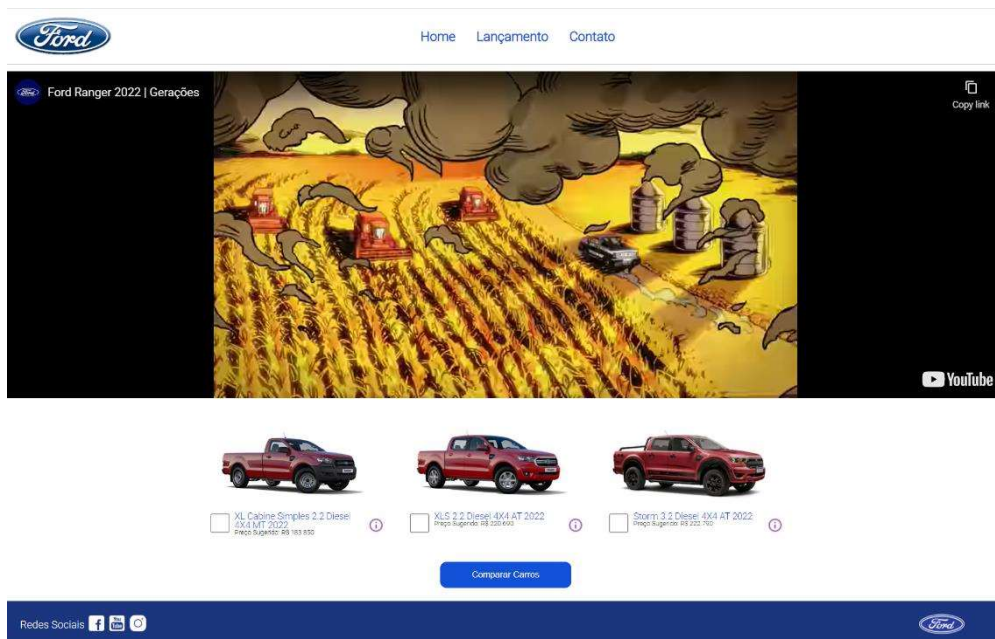
A cada 2 segundos a imagem e o texto são substituídos.



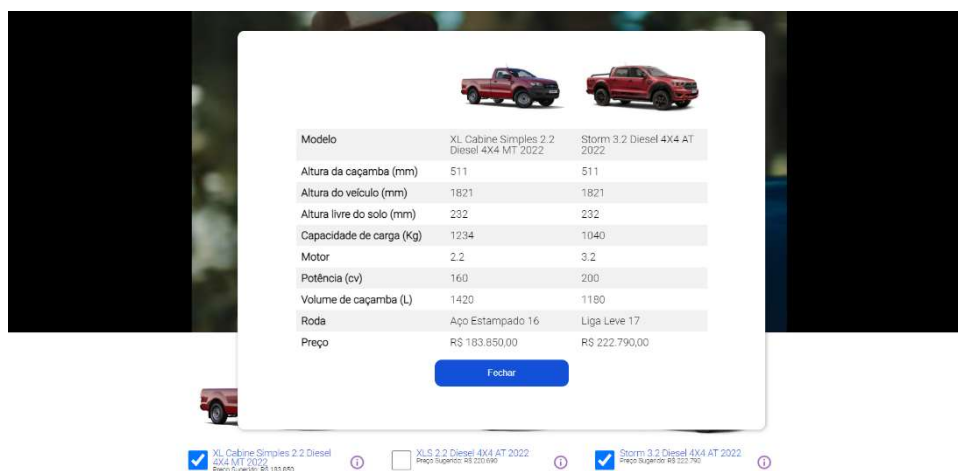
PÁGINA 2 (JavaScript Objetos)

Ao clicar no item de menu “*Lançamento*” ou na imagem do <produto>, o usuário deve ser levado para outra página, específica do veículo. Esta página deve conter:

1. Área superior: vídeo promocional de divulgação do veículo e breve descrição do produto.
2. Área central: três imagens do veículo ocupando toda a largura da página.
 - 2.1 Área inferior: tabela contendo os modelos disponíveis do veículo e o valor de cada um. O usuário poderá realizar comparações entre os veículos através dos campos checkbox e do botão comparar.
 - 2.2 O usuário irá marcar 2 veículos utilizando o campo checkbox. Ao clicar em comparar deverá ocorrer as seguintes ações:
 - 2.2.1 Se houver apenas 1 veículo selecionado, informar ao usuário a necessidade de haver 2 veículos.
 - 2.2.2 Apresentar a comparação entre 2 veículos.
 - 2.3 Considere a implementação da classe Car e o construtor proposto.
 - 2.4 Estude o código entregue e considere o objetivo de cada método do mesmo, conforme detalhamento abaixo:
 - 2.4.1 GetCarArrPosition: Permite varrer uma array, retornando à posição do objeto armazenado se for igual ao objeto informado. Se não encontrar, retorna -1.
 - 2.4.2 SetCarToCompare: Permite inserir o objeto Car em uma array, apenas se o checkbox estiver com o estado de checked. Não deve ser permitir a inclusão do número maior que 2 carros no array e quando o checkbox for desmarcado, deverá remover o respectivo objeto do array.
 - 2.4.3 ShowCompare: Exibe o pop-up com a tabela de comparação.
 - 2.4.4 HideCompare: Oculta o pop-up com a tabela de comparação.
 - 2.4.5 UpdateCompareTable: Este método é chamado no ShowCompare, e tem o objetivo de atualizar os elementos HTML contidos na tag <div id="compare">...</div>. Utilize funções do JavaScript para injetar dinamicamente o conteúdo correspondente em cada célula da tabela, atento aos IDs que identificam qual informação deve ser exibida.



2.5. Utilize o checkbox para marcar 2 veículos e clique em comparar para visualizar a tela de comparação.



PÁGINA 3 (Formulário)

Ao clicar no item de menu "Contato" na página principal, o usuário deve ser levado para a página de contato da empresa. Nesta página, deverá conter:

1. Área Central: Formulário com nome do usuário, e-mail para contato, telefone, tipo do contato (elogio, reclamação ou solicitação), mensagem e botão enviar.
2. Sugere-se usar transições visuais entre os elementos. Ex: quando o cursor passar por cima do botão enviar, este deverá ser destacado, aumentando de tamanho e mudando de cor.

Exemplo

Um protótipo da página de contato pode ser visto na Figura 3.

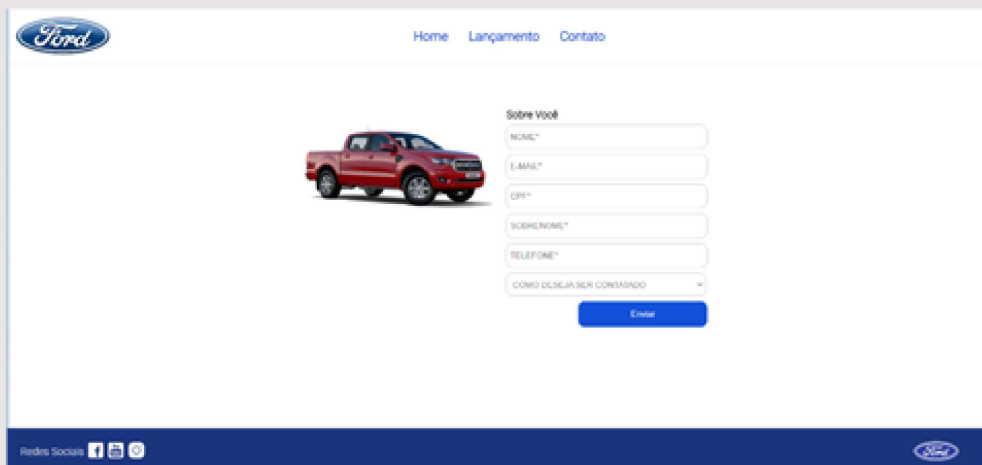
A imagem mostra um protótipo de uma página web para a Ford. No topo, há o logo da Ford à esquerda e um menu de navegação com os links "Home", "Lançamento" e "Contato". O corpo principal da página é dividido: à esquerda, uma imagem de uma caminhonete Ford vermelha; à direita, um formulário de contato. O formulário tem o título "Sobre Você" e contém campos para "NOME*", "E-MAIL*", "CPF*", "SOBRE NOME*", "TELEFONE*" e uma lista suspensa rotulada "COMO DESEJAMOS CONTATÁ-LO". Abaixo dos campos, há um botão azul com o texto "Enviar". Na base da página, há uma barra azul escura com o texto "Redes Sociais" e ícones para Facebook, YouTube e Instagram à esquerda, e o logo da Ford à direita.

FIGURA 3 - Protótipo da página de contato

ENTREGÁVEL

Ao final, você deverá postar o arquivo do projeto compactado em formato zip, com a seguinte nomenclatura:

DesafioJAVASCRIPT<nome do aluno>.zip

ARQUIVOS DE SUPORTE

Será entregue um arquivo zip com o HTML completo da proposta, cabendo ao aluno atuar no desenvolvimento nos arquivos JavaScript presentes na pasta **JS**.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

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

- Utilização de variáveis, controle de fluxo, condicionais, funções e laços de repetição.
- Utilização de interações com elementos DOM.
- Utilização de classes, construtores e estáticos

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

Sucesso!