

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Computação
4º Trabalho de Programação para Internet – Prof. Rafael D. Araújo
Trabalho Individual

Observações

- Esta atividade deve ser realizada individualmente.
- Utilize apenas as linguagens HTML5, CSS e JavaScript. **Não é permitido** o uso de tecnologias adicionais como Bootstrap, jQuery etc. Trabalhos utilizando tais tecnologias serão anulados.
- Os **recursos adequados** da linguagem HTML5 devem ser utilizados sempre que possível.
- Códigos CSS e JavaScript inline **não são permitidos**. Os códigos CSS e JavaScript deve estar em arquivos separados do HTML.
- O website deve ser **hospedado e disponibilizado online**, conforme orientações disponíveis no final deste documento.
- Esteja atento às observações sobre **plágio** apresentadas no final deste documento.
- As páginas web **não** devem conter qualquer conteúdo de caráter imoral, desrespeitoso, pornográfico, discurso de ódio, desacato etc.
- O trabalho deve ser entregue até a **data/hora definida** pelo professor. Não deixe para enviar o trabalho nos últimos instantes, pois eventuais problemas relacionados à eventos adversos como instabilidade de conexão, congestionamento de rede etc., não serão aceitos como motivos para entrega da atividade por outras formas.
- Somente serão aceitos os trabalhos enviados pelo sistema SAAT.

Instruções

- Reproduza o Jogo da Velha criado nessa página:
<https://www.javascriptprogressivo.net/2019/01/Codigo-Completo-Jogo-velha-JavaScript-HTML-JS.html>
- Inclua regras CSS para estilizar o jogo. É obrigatório trocar a cor de fundo das células marcadas com X e com O (usar cores diferentes).
- Altere os códigos HTML e JavaScript para usar os eventos de clique nas células da tabela para marcar fazer a marcação (X ou O) no lugar de campos input.
 - Dica: é necessário colocar um evento de click nas células, informando os índices `i` e `j` para a função `jogar()`.
- Crie um botão para reiniciar o jogo e altere o código JavaScript para refletir esse comportamento (limpar a tabela e começar pelo jogador 1 novamente).
- Inclua uma nota no final da página com o seguinte texto: “Nota: Página baseada no código disponível em [javascriptprogressivo.net](https://www.javascriptprogressivo.net)”. (obs: note que o texto apresentado é diferente do link completo)

Disponibilização online

O website deve ser colocado online utilizando o subdomínio gratuito registrado anteriormente, porém em pasta própria do trabalho (isto é, `seusubdominio.com/trabalho4`). Não altere ou exclua as pastas dos trabalhos anteriores.

Edite o arquivo **index.html** que está na pasta raiz do servidor (dentro de htdocs), e contém links para as páginas principais dos trabalhos anteriores, para incluir o link da página de início deste trabalho.

Entrega

O website deve ser disponibilizado online e todos os arquivos (arquivos HTML, imagens etc.) devem ser compactados (formato zip) e enviados pelo Sistema Acadêmico de Aplicação de Testes (SAAT) até o dia **12/09/2023** às 23:59.

Caso tenha decidido em mudar o servidor e domínio usado nos trabalhos anteriores, adicione também um arquivo de nome **link.txt**, na pasta raiz, contendo o endereço do trabalho online (URL completa incluindo o nome de subdomínio registrado).

Sobre eventuais plágios

Este é um trabalho individual. Os alunos envolvidos em qualquer tipo de plágio, total ou parcial, seja entre equipes ou de trabalhos de semestres anteriores ou de materiais disponíveis na Internet (exceto os materiais de aula disponibilizados pelo professor), serão duramente penalizados (art. 196 do Regimento Geral da UFU). Todos os alunos envolvidos terão seus **trabalhos anulados** e receberão **nota zero**.