

1a AVALIAÇÃO BIMESTRAL - 3SC - DIA 2

- **Curso:** ENGENHARIA DE SOFTWARE
- **Série:** 3 S
- **Turma:** C (PARTE 2)
- **Turno:** NOTURNO
- **Professor(a):** JOÃO CHOMA NETO
- **Horário:** 19:00 – 20:30
- **Disciplina:** PROGRAMAÇÃO FRONT END
- **BIMESTRE:** 1
- **VALOR:** 5,0 PONTOS

INSTRUÇÕES PARA REALIZAÇÃO DA PROVA:

- É vedado, durante a prova, o porte e/ou o uso de aparelhos sonoros, fonográficos, de comunicação ou de registro eletrônico ou não, tais como: notebooks, celulares, tablets e similares.
- A prova é individual e sem consulta.
- É obrigatória a permanência do acadêmico 50 MINUTOS em sala de aula após o início da prova
- Não será permitida a entrada na sala de aula após 10 minutos do início da prova.
- É obrigatória a assinatura da lista de presença impressa na qual constam RA, nome e curso.
- O valor de cada questão está ao lado da mesma.
- Em caso de qualquer irregularidade comunicar ao Professor ou fiscal de sala.
- Ao término da prova, levante o braço e aguarde atendimento do professor ou do fiscal.

O e-mail do participante (**pietroyt12356@gmail.com**) foi registrado durante o envio deste formulário.

NOME DO ACADÊMICO

Pietro Pasqual Silva

REGISTRO ACADÊMICO

23183509-2

QUESTÃO 01 (VALOR: 1,0 PONTO)

Você foi contratado para atualizar o site da Centauro. O gerente do departamento de esportes quer uma página somente para camisetas de time nacional. Segundo ele, as vendas não estão boas por falta de uma página exclusiva para mostrar as camisetas dos times nacionais. Como programador front-end, você é responsável por garantir que a interface do usuário seja atraente, funcional e adaptável a diferentes dispositivos. Sua principal preocupação é criar uma experiência de navegação fluida e intuitiva, onde os usuários possam encontrar facilmente os produtos desejados e realizar suas compras com eficiência. Algumas formas para construção de uma interface front end foram implementadas em aula utilizando seções para organização do conteúdo relacionado a cabeçalho de apresentação, navegação, conteúdo principal e rodapé.

EXPLIQUE como você organizaria um menu de navegação utilizando seções e links de navegação (divs e <a>) para o problema da Centauro (não precisa ser código).

RESPOSTA DA QUESTÃO 01 *

pegaria as div separaria cada uma colocaria ul para pode clicar e ir no local colocando como locais o HOME/LOJA/NOVIDADES fazendo com o css a estilização e tudo mais

QUESTÃO 02 (VALOR: 02 PONTOS)

Você está envolvido em um projeto para desenvolver uma aplicação web destinada a auxiliar os garçons de um espetinho local no fechamento das mesas. Essa aplicação visa simplificar os cálculos necessários para determinar a consumação e dividir o total entre os consumidores. Sua responsabilidade é implementar as seguintes funcionalidades: calcular a consumação com base na quantidade de espetinhos pedidos, multiplicando pelo valor do espetinho para obter o total de consumação. Além disso, o sistema deve oferecer a funcionalidade de dividir o valor total entre o número de pessoas que contribuirão com o pagamento, visando facilitar o processo de cobrança para os garçons.

Aqui está um exemplo de código HTML para uma calculadora:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Calculadora de Consumo</title>
</head>
<body>
<div class="container">
<h2>Calculadora de Consumo</h2>
<div class="form-group">
<label for="quantidade">Quantidade de Espetinhos:</label>
<input type="number" id="quantidade" placeholder="Informe a quantidade">
</div>
<div class="form-group">
<label for="valor">Valor por Espetinho (R$):</label>
<input type="number" id="valor" placeholder="Informe o valor">
</div>
<div class="form-group">
<label for="pessoas">Número de Pessoas:</label>
<input type="number" id="pessoas" placeholder="Informe o número de pessoas">
</div>
<button onclick="calcularConsumacao()">Calcular Consumo</button>
<div id="total"></div>
</div>
</body>
</html>
```

QUESTÃO 02 - CONTINUAÇÃO

Com base no exemplo de código HTML apresentado **CRIE** o código CSS necessário para estilizar a calculadora para que ela fique acessível e apresentável ao usuário. E, de forma complementar, **IMPLEMENTE** o código JavaScript necessário para as funcionalidades de calcular a consumação e dividir o valor total por número de pagantes.

RESPOSTA DA QUESTÃO 02 - INSERIR O CÓDIGO PRODUZIDO *

html:

o mesmo

css:

```
.container{
  margin-top: 200px;
  text-align: center;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  align-self: center;
  background-color: aqua;
  width: 40%;
  margin-left: 400px;
  border-radius: 20px;
}
```

```
.form-group{
  margin-top: 20px;
}
```

```
button{
  margin-top: 20px;
}
```

```
#total{
  background-color: aliceblue;
  border-radius: 5px;
  width: 50px;
  margin-left: 250px;
  margin-top: 20px;
  margin-bottom: 20px;
}
```

java:

```
function calcularConsumacao(){
  let n1 = parseFloat(document.getElementById('quantidade').value);
  let n2 = parseFloat(document.getElementById('valor').value);
  let n3 = parseFloat(document.getElementById('pessoas').value);

  document.getElementById("total").innerHTML = n1*n2/n3
}
```

QUESTÃO 03 (VALOR: 2,0 PONTOS)

Você faz parte de uma equipe de desenvolvimento responsável por criar um formulário de reserva de jogos de tabuleiro. A aplicação visa garantir a melhor experiência para o cliente. A importância deste formulário reside no fato de ser a primeira interação direta entre os jogadores e a equipe responsável pela organização dos jogos de tabuleiro. Portanto, é crucial que o formulário seja intuitivo, amigável e capaz de coletar todas as informações necessárias para reserva dos ingressos.

O formulário deve ser escrito em HTML para que possa ser estilizado na sequência. **CRIE** o código HTML necessário para implementar um formulário de reserva de jogo de tabuleiro contendo os itens NOME DO JOGADOR, CONTATO, QUANTIDADE DE JOGADORES, JOGO DE INTERESSE, e FORMA DE PAGAMENTO (PIX, CRÉDITO OU DÉBITO) . A página deve ter sua estilização adequada para que seja intuitiva e amigável, **CRIE** o CSS necessário. Por fim, o usuário deve receber uma mensagem de confirmação para avaliar se os dados inseridos estão corretos, essa validação deve permitir que o usuário possa confirmar ou editar os dados (A funcionalidade de edição não deve ser implementada nessa etapa), **IMPLEMENTE** o código JavaScript necessário.

RESPOSTA DA QUESTÃO 03 - INSERIR O CÓDIGO PRODUZIDO *

html:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Calculadora de Consumo</title>
<link rel="stylesheet" href="prova3.css">
</head>
<body>
<div class="container">
<h2>Formulario</h2>

<div class="form-group">
<label for="valor">nome</label>
<input type="text" id="nome" placeholder="coloque seu nome">
</div>

<div class="form-group">
<label for="contato">contato</label>
<input type="number" id="numero" placeholder="44 910037860">
</div>

<div class="form-group">
<label for="pessoas">Número de Pessoas:</label>
<input type="number" id="pessoas" placeholder="Informe o número de pessoas">
</div>

<div class="form-group">
<label for="jogo">Jogo</label>
<input type="text" id="jogo" placeholder="coloque o jogo">
</div>

<div class="form-group">
<select name= id="formas">
<option value="Debito">debito</option>
<option value="Credito">credito</option>
<option value="Pix">pix</option>
</select>
</div>
<button onclick="confirmar()">mandar</button>
</div>
</body>
<script src="prova.js"></script>
</html>
```

css:


```
.container{
  margin-top: 200px;
  text-align: center;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  align-self: center;
  background-color: aliceblue;
  width: 40%;
  margin-left: 400px;
  border-radius: 12px;
  border-color: cornflowerblue;
}
```

```
.form-group{
  margin-top: 20px;
}
```

```
button{
  margin-top: 20px;
  margin-bottom: 20px;
  width: 150px;
  height: 30px;
}
```

java:

```
function confirmar(){
  let nome = document.getElementById("nome");
  let cont = document.getElementById('numero');
  let pessoas = document.getElementById('pessoas');
  let jogo = document.getElementById("jogo");

  if(nome.value == "" || cont.value == "" || pessoas.value == "" || jogo.value == ""){
    alert("coloque seus dados porfavor");
  }else{
    if(confirm("enviar dados?")){
      alert("dados enviados");
    }else{
      alert("dados cancelados")
    }
  }
}
```

Este formulário foi criado em Unicesumar.

Google Formulários