**Aluno(a):** Juliana Yumi Nishimura

**1- Contexto do seu software**

**O que motivou você a desenvolver esse software?  
●** O gosto pela arte e experiência própria ao usar um site parecido, sentindo falta de mais categorias e um layout mais “fácil” de se usar, além de mais informações sobre desenhar em si.

**Qual o nome do software?**● O nome do software é Perspecta.

**Qual problema ele resolve?  
●** O software oferece um material de estudo de técnica de desenho gratuito para ajudar o indivíduo a aprender e desenvolver suas habilidades, podendo ser usado por outras instituições para o mesmo propósito.

**Quais são os requisitos funcionais dele?  
●** Recebe a seleção do usuário sobre a categoria e o tempo, entregando um tipo de “slides” da categoria escolhida, cada uma ficando na tela com o tempo selecionado pelo indivíduo, com a opção de pausar, pular e parar.

**Quem são os potenciais clientes desse software?  
●** Artistas, estudantes de Artes Plásticas, instituições de ensino.

**Quais dores do cliente seriam resolvidas com a utilização do software?**

**●** Uma das principais dores é o oferecimento de dicas e material gratuito para o estudo, principalmente para quem não possui condições. Além disso, ajuda também os que possuem condições ao oferecer uma forma prática de treinar e desenvolver sua técnica para desenhar.

**2- Demonstração**

**Mostre o seu código funcionando (ao vivo ou screenshots)**

**●**O site será mostrado ao vivo.

**Seu código tem algum ponto interessantes? mostre!**

**●**A utilização da API, gerar imagens aleatórias, flexbox, funções, o timer.

**Quais são os bugs que seu código possui hoje? Mostre!**

**●**Um bug que existe é o que após fazer a sessão e voltar direto para a página de escolha, se você mudar apenas a categoria ou o tempo, o site constatará que só um está selecionado, logo, você tem que fazer a seleção dos dois novamente.

**3- Aprendizados**

**O que você aprendeu com esse projeto que irá ficar marcado? Desde da sua concepção até o final**

**●** Aprendi a usar uma api com XHTML, diferença entre drop shadow e box shadow, organização da ideação do projeto e manejo de tempo, fazer um código legível, conceito do fetch e de promises, utilização de local storage, desenvolvimento de pensamento lógico, conceito de operador condicional ternário, organização dos elementos de uma página.

**Quais decisões sobre o código que você tomou que você acertou em cheio?**

**●**Utilização de uma API de imagens em vez de montar uma própria galeria em decorrência ao tempo.

**Quais decisões que você se arrepende? faria diferente…**

**●**Devido ao curto período, me arrependo de não ter desenvolvido melhor o front-end do projeto, utilizando melhor o css, mais conceitos de design e animações.

**O que você faria para incrementar esse projeto (trabalhos futuros)**

**●**Desenvolveria melhor o front-end, colocar no ar e maneiras de divulgar para ajudar os artistas que conheço e até eu mesma.

**O que você acha que não ficou claro no projeto (você ficou com dúvidas e não entendeu)**

**●**Tive dificuldade na sintaxe do JavaScript, especificamente se a ordem das funções, lets, constantes, condicionais e etc interferem.