

Atividade Avaliativa 2

ESTUDANTE: _____

CURSO: TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

DISCIPLINA: Construção de Páginas Web I

DOCENTE: Edilson Palma e Erika Vaz

CAMPUS COXIM DATA: __/__/__

VR: _____ NOTA: _____

Esta avaliação deverá, obrigatoriamente, ser realizada com caneta. Aquilo que for realizado com lápis será desconsiderado.

ORIENTAÇÕES:

Para responder às questões da parte teórica, edite um arquivo .txt informando o número da questão e a sua resposta.

Para fazer a questão prática, crie os arquivos solicitados.

Entregue todos os documentos criados e o arquivo .txt com as respostas.

Atividade Teórica (Página 1)

1) (1.0 pontos) Qual o tipo de **input** de formulário exibe um calendário para o usuário escolher uma data?

- a) Target
- b) Data
- c) Date
- d) Password

2) (1.0 pontos) As propriedades CSS width e height podem ser usadas para alterar a largura e altura dos elementos HTML.

- a) Certo.
- b) Errado

3) (1.0 pontos) Sobre posicionamento. Qual valor deve ser adicionado a propriedade Display para deixar os elementos em linha e não permitir modificar width e height, de acordo com o fluxo dos elementos HTML, ou seja, de acordo com o empilhamento dos elementos HTML?

- a) block
- b) inline
- c) inline-block
- d) float
- e) both

Continua na próxima página

Atividade Prática (Página 2)

4) (7.0 pontos)

Eventos do IFMS

O coordenador do curso de superior em Sistemas para Internet ficou responsável por gerenciar a agenda dos jogos interclasses do IFMS Coxim no ano de 2023. Considerando esta necessidade, ele identificou que é necessário uma página web para dar suporte às ações. Inicialmente ele solicitou a ajuda dos melhores alunos do curso TSI.

Sendo assim, suas tarefas para ajudar o coordenador são as seguintes:

1. Construir uma página chamada **Login.html**. Esta página deve considerar a semântica vista em aula.
 1. Esta página precisa ter a identidade do IFMS, para isto:
 1. Deve ter como fundo uma imagem que represente os jogos interclasse.
 2. Um título escrito "Faça seu Login". Tamanho da letra 30px e cor Preta.
 3. Um formulário com os seguintes campos de INPUT (Este formulário deve estar centralizado)
 1. Usuário
 2. Senha
 3. Botão escrito "ENVIAR"
 4. Um rodapé (parte de baixo da página) identificando os programadores do site, ano e um telefone para contato com o IFMS-CX. (exemplo: Joseph - 2022 - 3291-9600)
 5. Deve enviar suas informações via método Post;
 6. A ação será direcionada para o arquivo Principal.html
 2. Construir uma página chamada **Principal.html**. Esta página deve considerar a semântica vista em aula.
 1. Esta página precisa ter a identidade do IFMS, para isto:
 1. Deve ter um fundo verde (utilizado pela marca do IFMS).
 2. Um título principal escrito "Agenda de Jogos" (Margin de 30px e Padding de 50px) - tamanho da letra 50px e cor Vermelha.
 3. Nesta página deve ser apresentada uma tabela. Nesta tabela deve ser apresentado o placar dos jogos entre as turmas do IFMS-CX conforme apresentado a seguir:

Time 1	Time 2	Modalidade	Data
Turma 3219	Turma 3218	Vôlei	12/02/2023
Turma 3321	Turma 3217	Futebol	14/04/2023
Turma 3216	Turma 3425	Basquete	08/08/2023

3. Para aplicar estilo as páginas crie um documento chamado **formatacao.css**
 1. Para os títulos principais deve ser criada uma classe chamada **titulo** para aplicar as propriedades solicitadas.
 2. Utilize framework Bootstrap para estilizar a tabela. (
 - i. A tabela deve ser escura.
 - ii. As linhas precisam ser Zebradas (Cor muda a cada linha intercalada)
 - iii. Ao passar o mouse sobre as células um destaque deve ser aplicado.
 - iv. A tabela deve estar centralizada na página.

Boa Prova!