

# Documentação Main e Páginas

---

## Documentação do Código - Sistema de Recomendação

### Visão Geral

Este código implementa uma aplicação de sistema de recomendação utilizando PySide6. A aplicação possui uma janela principal com uma lista de itens e uma janela de descrição que é aberta ao clicar em um item da lista.

---

### 1. Importação de Módulos

- **QApplication, QMainWindow, QWidget (PySide6.QtWidgets):** Módulos principais do PySide6 para criar a aplicação, janelas principais e secundárias.
  - **QIcon (PySide6.QtGui):** Define o ícone da aplicação.
  - **Ui\_Form e Ui\_MainWindow:** Interfaces gráficas geradas pelo Qt Designer para as janelas de descrição e principal, respectivamente.
  - **Qt (PySide6.QtCore):** Fornece opções avançadas para manipular propriedades de janelas.
  - **sys:** Necessário para acessar os argumentos do sistema e finalizar a aplicação corretamente.
  - **os:** Não essencial neste código específico, mas pode ser usado para manipular caminhos de arquivos.
- 

### 2. Classe MainWindow

A `MainWindow` representa a janela principal da aplicação e exibe uma lista de itens. Ela herda `QMainWindow` para ser a janela principal e `Ui_MainWindow` para carregar a interface definida no Qt Designer.

- `setupUi(self)` : Carrega a interface gráfica da janela principal, configurada no Qt Designer.
- `setWindowTitle('Sistema de Recomendação')` : Define o título da janela.

- `setWindowFlag(Qt.WindowMaximizeButtonHint, False)` : Desativa o botão de maximizar, fixando o tamanho da janela.
- `self.intem_lista` : Atribui o widget da lista de itens ( `listWidget` ) a uma variável, permitindo acessar e manipular essa lista pelo código.
- `self.intem_lista.itemClicked.connect(self.open_system)` : Conecta o evento de clique em um item da lista ao método `open_system` , que abre uma nova janela de descrição.

## Método `open_system`

Este método é responsável por abrir uma nova janela ( `DescricaoItem` ) ao clicar em um item da lista na `MainWindow` .

- `self.w = DescricaoItem()` : Cria uma nova instância da janela de descrição ( `DescricaoItem` ).
  - `self.w.show()` : Exibe a janela de descrição na tela.
- 

## 3. Classe `DescricaoItem`

A `DescricaoItem` representa a janela de descrição, aberta ao clicar em um item da lista na `MainWindow` . Ela herda `QWidget` e `Ui_Form` , a interface gráfica criada no Qt Designer para esta janela.

- `setupUi(self)` : Configura a interface gráfica da janela de descrição, carregando os elementos configurados no Qt Designer.
  - `setWindowTitle('Descrição')` : Define o título exibido na barra superior da janela de descrição.
- 

## 4. Bloco Principal ( `if __name__ == '__main__':` )

Este bloco executa a aplicação e configura a janela principal ( `MainWindow` ).

- `app = QApplication(sys.argv)` : Cria a aplicação Qt, responsável por gerenciar eventos e janelas.
- `app.setWindowIcon(...)` : Define o ícone da aplicação, que será exibido na barra de título e na barra de tarefas.
- `window = MainWindow()` : Cria uma instância da janela principal da aplicação.
- `window.show()` : Exibe a janela principal na tela.

- `app.exec()` : Executa o loop principal da aplicação, mantendo-a ativa até que o usuário feche a janela.
- 

## Elementos Padronizados

Os elementos padronizados são componentes da interface gráfica que podem aparecer em ambas as telas ( `MainWindow` e Descrição). Eles incluem layouts, espaçadores e linhas, que ajudam a organizar os widgets visualmente.

1. `centralwidget` :
    - Este é o widget central em torno do qual os demais elementos da interface são organizados. Funciona como o contêiner principal em que todos os outros widgets e layouts são colocados.
  2. `horizontalLayout` e `verticalLayout` :
    - `horizontalLayout` : Layout horizontal que organiza widgets em uma linha.
    - `verticalLayout` : Layout vertical que organiza widgets em uma coluna.
    - Esses layouts são usados para organizar os widgets, melhorando a estrutura visual e mantendo a interface limpa e organizada.
  3. **Espaçadores ( `verticalSpacer` e `horizontalSpacer` )**:
    - `verticalSpacer` : Adiciona espaço vertical entre os widgets, ajudando a manter o alinhamento vertical.
    - `horizontalSpacer` : Adiciona espaço horizontal entre os widgets, ajustando a posição horizontalmente.
    - Espaçadores ajudam a ajustar o espaçamento e proporção entre os elementos, especialmente em interfaces responsivas.
  4. `line` :
    - Usado para adicionar uma linha divisória na interface, separando visualmente diferentes seções ou categorias de informação.
- 

## Elementos Específicos da Tela Main (MainWindow)

Esta tela inclui elementos que são exclusivos da janela principal da aplicação, usados para pesquisa, filtragem e exibição de uma lista de jogos.

1. `frame_menu` :

- Um contêiner de `QFrame` que geralmente agrupa elementos relacionados à navegação ou pesquisa. Pode conter o campo de pesquisa, botões ou outros widgets para organizar a interface.
2. `campo_pesquisa_lineEdit` :
    - Campo de entrada de texto ( `QLineEdit` ) onde o usuário pode inserir termos de pesquisa. Usado para buscar ou filtrar jogos.
  3. `enviar_pushButton` :
    - Botão ( `QPushButton` ) para enviar ou executar a pesquisa com base no termo digitado no `campo_pesquisa_lineEdit` .
  4. `genero_comboBox` e `modo_de_jogo_comboBox` :
    - `genero_comboBox` : Menu suspenso ( `QComboBox` ) que permite ao usuário selecionar o gênero do jogo.
    - `modo_de_jogo_comboBox` : Menu suspenso que permite selecionar o modo de jogo (como multiplayer, single-player, etc.).
    - Estes menus ajudam a filtrar a lista de jogos com base nos critérios escolhidos.
  5. `lista_listWidget` :
    - Widget de lista ( `QListWidget` ) que exibe os jogos disponíveis, permitindo ao usuário selecionar e visualizar a descrição ou detalhes de um jogo específico.
- 

## Elementos Específicos da Tela de Descrição

Esta tela apresenta detalhes específicos de um jogo, como imagem, título, especificações e um resumo do jogo selecionado.

1. `imagem_label` :
  - Exibe a imagem do jogo selecionado. É uma `QLabel` que usa `QPixmap` para carregar e ajustar uma imagem no espaço designado.
2. `Nome_Jogo_label` :
  - Campo de texto ( `QLabel` ) onde o nome ou título do jogo é exibido, geralmente estilizado com uma fonte maior e em negrito para destaque.
3. `categoria_frame` :

- Um `QFrame` que agrupa elementos relacionados às categorias ou especificações do jogo.
4. `especificacoes_label` :
    - Label ( `QLabel` ) que exibe o título "Especificações", posicionado acima das especificações detalhadas do jogo.
  5. `texto_resumo_frame` :
    - Outro `QFrame` que agrupa o conteúdo do resumo, mantendo-o separado visualmente das demais seções da tela de descrição.
  6. `textBrowser` :
    - Um widget de navegador de texto ( `QTextBrowser` ) que exibe o resumo detalhado do jogo, permitindo que o texto seja rolado para facilitar a leitura.
  7. `resumo_label` :
    - `QLabel` que exibe o título "Resumo", posicionado acima do navegador de texto ( `textBrowser` ), ajudando o usuário a identificar o conteúdo.
-