

**ESTÁCIO ABDIAS
RECIFE**

Simiplay store

**Marcelo Augusto, Rômulo Rodrigues, Romário Ferreira e Sóstenes Magno
David Barros**

**2024
Recife/Pernambuco**

Sumário

| | |
|--|----|
| 1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO | 3 |
| 1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros | 3 |
| Parcerias e Apoiadores | 3 |
| Pertinência Social | 3 |
| 1.2. Problemática e/ou problemas identificados | 3 |
| 1.3. Justificativa | 3 |
| 1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) | 4 |
| 1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) | 4 |
| 2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO | 4 |
| 2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) | 4 |
| 2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los. | 5 |
| 2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) | 14 |
| 2.4. Recursos previstos | 14 |
| 2.5. Detalhamento técnico do projeto | 15 |
| 3. ENCERRAMENTO DO PROJETO | 15 |
| 3.1. Relato Coletivo: | 15 |
| 3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada | 15 |
| 3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual) | 16 |

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

O site foi desenvolvido para atender a um público variado, independente das classes, com acesso a dispositivos conectados à internet, como smartphones ou computadores. Usuários com nível fundamental completo, até superior, que possuem familiaridade básica com navegação na internet e tecnologia. Gênero indefinido, com o site sendo projetado para atrair homens e mulheres, além de pessoas de diferentes identidades de gênero.

Faixa etária Principalmente jovens e adultos de 15 a 35 anos, embora os jogos e funcionalidades também sejam adequados para outras idades. O site tem como objetivo inicial atingir entre 200 a 500 usuários nos primeiros meses, com potencial de crescimento ao longo do tempo.

Parcerias e Apoiadores

O projeto não conta com parceiros diretos durante sua fase inicial de desenvolvimento. Contudo, colaborações futuras com desenvolvedores de jogos independentes, plataformas de pagamento e provedores de hospedagem estão previstas para ampliar as funcionalidades e o alcance do site. Se houver interesse em firmar parcerias com escolas ou empresas específicas para o mercado de jogos, termos de cooperação poderão ser personalizados para integrar o site como ferramenta educacional ou comercial.

Pertinência Social

O site tem relevância social ao oferecer uma plataforma de entretenimento acessível e prática, que atende às crescentes demandas por jogos online, especialmente em cenários pós-pandemia, onde o consumo digital se intensifica. Além disso, promove a inclusão digital ao fornecer uma interface simples e amigável, contribuindo para democratizar o acesso a jogos e tecnologias.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Após várias pesquisas no mercado, “Simiplay Store” foi pensado e desenvolvido para amplo mercado e também pela alta procura em jogos digitais. O projeto busca fornecer uma plataforma ágil, flexível e funcional voltada ao entretenimento dos usuários. Possibilitando com a compra de Gift Cards ou Keys Digitais.

1.3. Justificativa

É de extrema importância o desenvolvimento do projeto para conclusão da cadeira de Desenvolvimento web, pois fez com que todo grupo teste seus conhecimentos e colocasse em prática os conteúdos abordados em sala de aula. Além disso, uma loja digital é bem

completa, no quesito de complexidade para elaboração, então optar por um projeto nesse segmento seria um bom desafio para nossa equipe.

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Nosso objetivo inicial era construir 3 páginas, uma página de identificação (login), uma página de destaque da loja (home) e uma página com todos os produtos (catálogo). durante a fase de prototipação percebemos que poderíamos adicionar mais 3 páginas: cadastro, minhas compras e pagamento, para uma melhor construção do site.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Para expor nosso referencial teórico iremos dividir em 2 fases, design e desenvolvimento :

Design:

Nessa fase foram usadas como referências: as heurísticas de Nielsen, A regra de proporção 60-30-10, o Adobe Color e o ColorShark para definir as cores do site e testar sua legibilidade, além de cursos de front-end, Ux, Ui e Design feitos por nossos integrantes anteriormente na Udemmy e Alura.

Desenvolvimento:

Durante a fase de desenvolvimento optamos por elaborar as telas para os dispositivos mobile primeiro, metodologia mobile first. Isso porque a documentação do bootstrap 4.6 recomenda e é uma boa prática levando em consideração que os dispositivos móveis são responsáveis pela maior parte do tráfego na web, segundo o site istoé Dinheiro e inúmeros outros sites. Também foi prezado pela modularidade do projeto, dentro do possível, para que o projeto consiga ter uma fácil manutenção.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

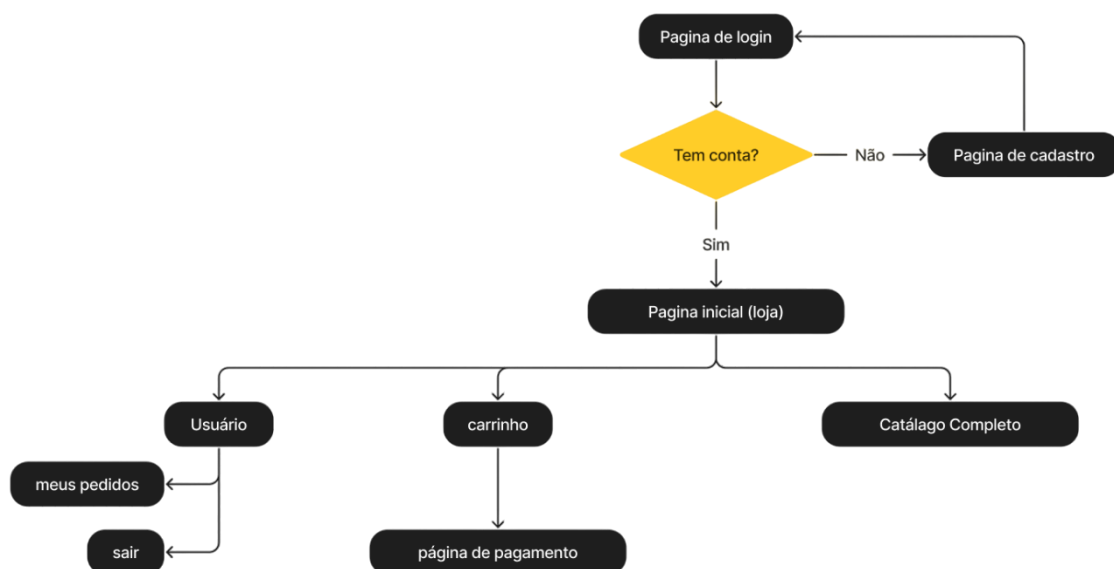
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

No projeto foi utilizado essas ferramentas: SQLite3; PHP 8.2.25; CSS3; HTML5; JAVASCRIPT (JQUERY 3.5.1) e BOOTSTRAP 4.6. O site deverá ser responsivo. O grupo deve ter no máximo de 5 integrantes com a apresentação marcada para o dia 22/11/2024 (sexta-feira), e além disso, é necessário a elaboração de slide, banner e o preenchimento da documentação além de que deve ser postada no github e o link no SAVA.

2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

Logo após a formação da equipe foi realizada uma breve reunião onde cada integrante destacou suas ideias para a idealização do projeto e a escolha do rumo com as etapas cruciais iniciando pela a apresentação da parte de UX e Ui

Iniciamos definindo quais páginas haveria no projeto e como funcionaria a logística para acesso do usuário. Após algum tempo de pesquisa ficou definido um seguinte:



Após essa fase fizemos os protótipos base do projeto para nos guiarmos, onde chegamos a esses resultados:



Depois disso passamos para o protótipo de alta fidelidade:



Com esses protótipos prontos começamos o processo de desenvolvimento até porque os outros elementos seriam variações do que já havia sido prototipado.

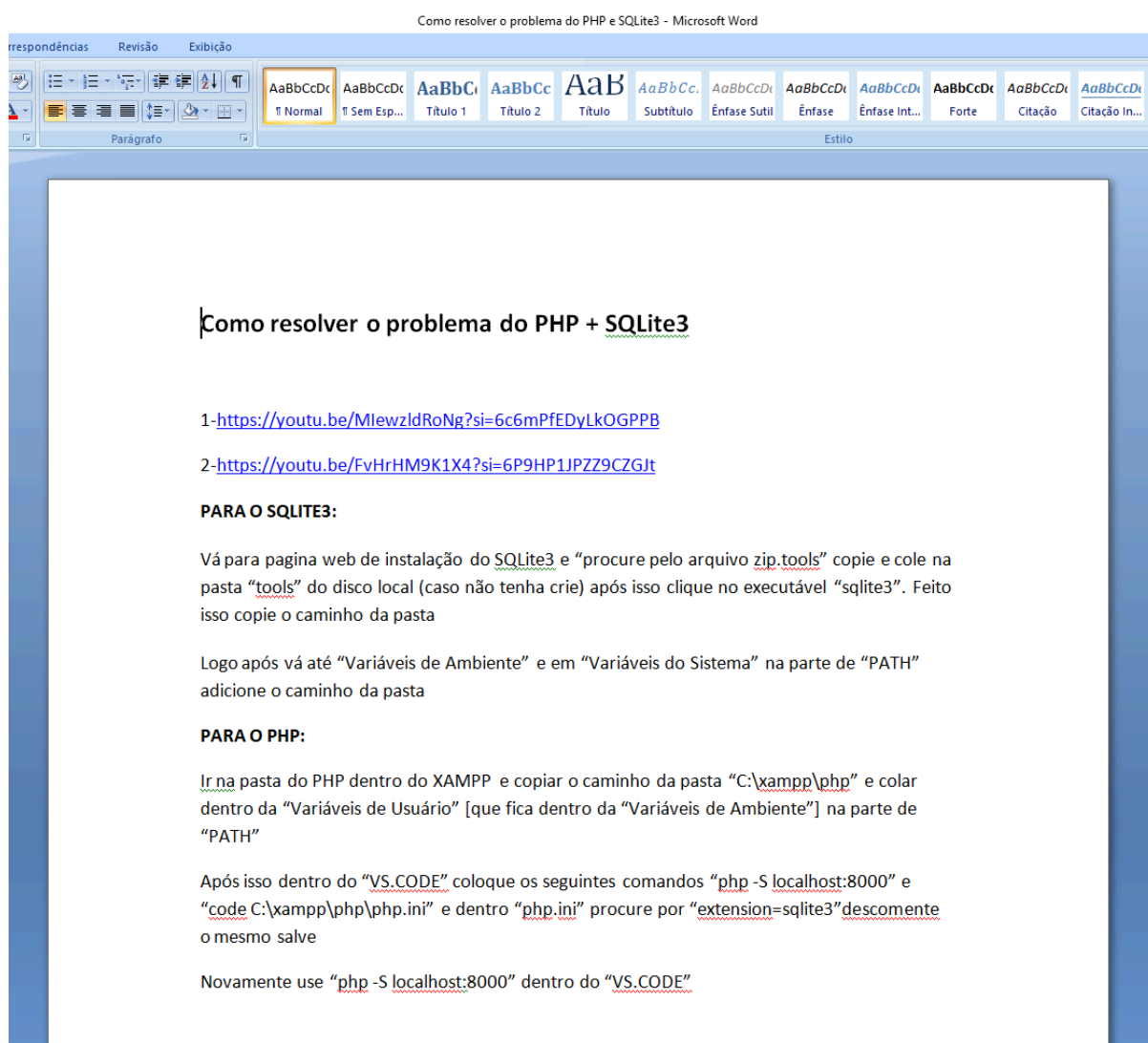
Foi necessário o início conjunto da parte back-and do projeto com a utilização do SQLite3 e PHP foi encontrada dificuldade da execução do PHP com o SQLite então acabamos utilizando esses links e a elaboração desse simples manual de possíveis erros.

Links para correção do problema

1-<https://youtu.be/MleWzldRoNg?si=6c6mPfEDyLkOGPPB>

2-<https://youtu.be/FvHrHM9K1X4?si=6P9HP1JPZZ9CZGJt>

Manual para o PHP reconhecer o SQLite3



Posteriormente foi desenvolvido a página home.php com JavaScript usando um arquivo de objetos JavaScript, funções forEach para ler o arquivo e construir os card para cada objeto js além de estruturas condicionais como o if para exibir apenas os conteúdos específicos de cada seção.

The screenshot shows a web browser window with a file explorer on the left and a code editor on the right. The file explorer shows a project structure with files like index.php, home.php, and gameCardContainer.php. The code editor shows the content of home.php, which includes HTML code for a carousel and a game card container.

```

<html lang="pt-br">
<body>
<div class="carousel-container">
<div id="carouselExampleCaptions" class="carousel slide" data-ride="carousel">
<button>
<button class="carousel-control-next" type="button" data-target="#carouselExampleCaptions" data-slide="next">
<span class="carousel-control-next-icon" aria-hidden="true"></span>
<span class="sr-only">Next</span>
</button>
</div>
</div>
<section id="game-area">
<div class="mt-4 d-flex justify-content-center align-items-center">
<div class="cards-container" id="gameCardContainer-bandal">
<!-- Cards serão gerados aqui -->
</div>
</div>
<div class="mt-4 d-flex justify-content-center align-items-center banner">
<div class="cards-container d-flex align-items-center my-0">

</div>
</div>
<div class="mt-4 d-flex justify-content-center align-items-center">
<div class="cards-container" id="gameCardContainer-ubisoft">
<!-- Cards serão gerados aqui -->
</div>
</div>
<div class="mt-4 d-flex justify-content-center align-items-center banner">
<div class="cards-container d-flex align-items-center my-0">

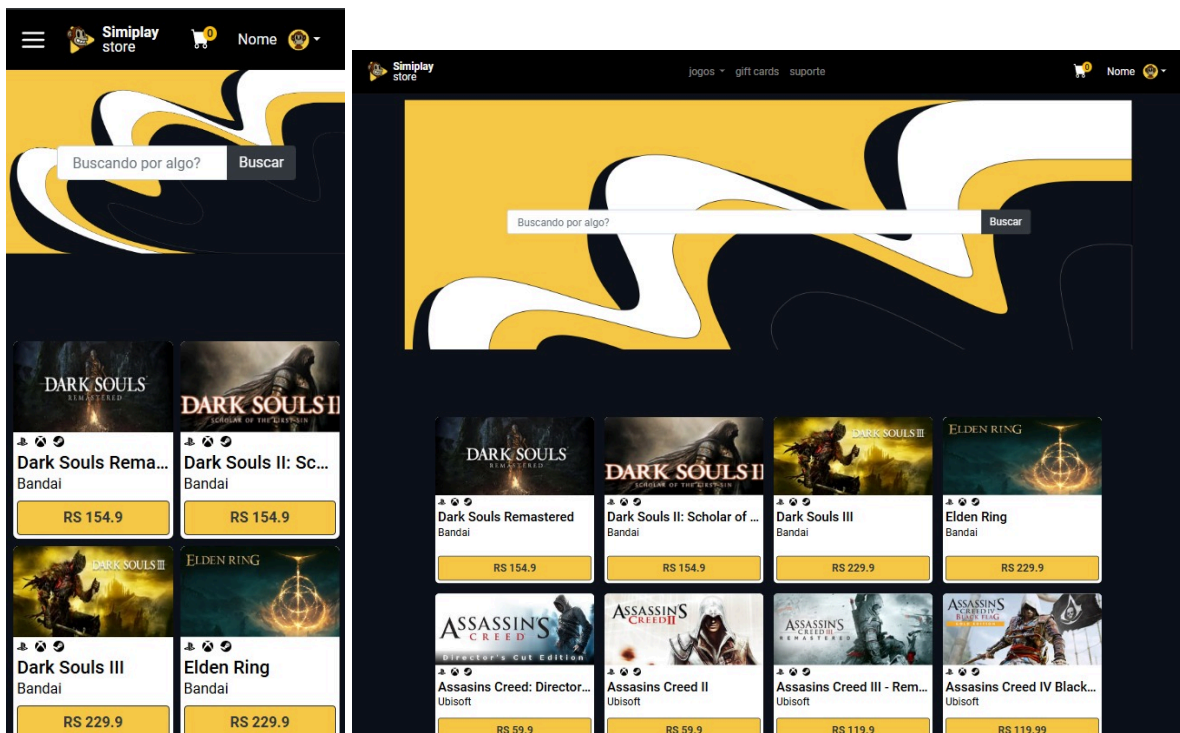
</div>
</div>
<div class="mt-4 d-flex justify-content-center align-items-center">
<div class="cards-container-promo" id="gameCardContainer-promo">
<!-- Cards serão gerados aqui -->
</div>
</div>
</div>
</section>

```

Arquivo Js:

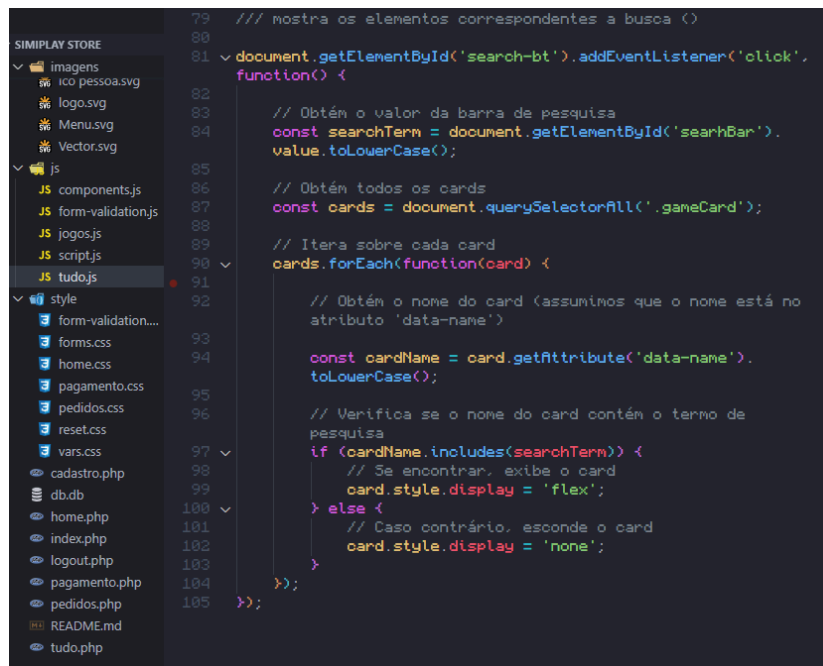

```
Arquivo Editar Seleção Ver Acessar Executar Terminal Ajuda
EXPLORADOR ... forms.css index.php home.css pedidos.css JS component.js JS jogos.js JS tudo.js JS script.js X pedidos.php tudo.php cadastro.php
> PESQUISAR
> IDE
> vscode
> bootstrap
> imagens
> JS
  > component.js
  > components.js
  > form-validation.js
  > jogos.js
  > script.js
  > tudo.js
  > style
  > form-validation...
  > forms.css
  > home.css
  > pedidos.css
  > reactos
  > vars.css
  > cadastro.php
  > db.js
  > home.php
  > index.php
  > logout.php
  > pagamento.php
  > pedidos.php
  > README.md
  > tudo.php
> ESTRUTURA DO CÓDIGO
> LINHA DO TEMPO
17 //container Bandai
18
19 //construção do título dos cards(Loja)
20 const gameCardContainerTitleBandai = `
21 <div class="d-flex justify-content-between cards-container-title mb-3 align-items-center">
22   <h3 class="h3 text-white">Bandai</h3>
23   <a href="tudo.php" class="btn btn custom-link btn-sm active rounded" role="button" aria-pressed="true">Ver mais</a>
24 </div>
25 `;
26
27 gameCardContainerBandai.innerHTML += gameCardContainerTitleBandai;
28
29 JogosJson.forEach((item) => {
30   if (item.dealer == 'Bandai') {
31     const gameCard = `
32 <div class="card gameCard" id="${item.id}">
33   <a href="#" class="">
34     
35     <div class="card-body p-1">
36       
37       <h5 class="card-title h5 my-1">${item.name}</h5>
38       <p class="card-text mb-2">${item.dealer}</p>
39     </div>
40     <div class="row-1 mb-1">
41       <button href="#" type="button" class="btn btn-block btn-outline-dark btnAddToCart custom-link"
42         data-name="${item.name}"
43         data-price="${item.price.toFixed(2)}" data-dealer="${item.dealer}">
44         R$ ${item.price.toFixed(2)}
45       </button>
46     </div>
47   </div>
48 `;
49 gameCardContainerBandai.innerHTML += gameCard;
50 }
51 });
52
53 //container Ubisoft
54
55 //construção do título dos cards(Loja)
56 const gameCardContainerTitleUbisoft = `
57 <div class="d-flex justify-content-between cards-container-title mb-3 align-items-center">
58   <h3 class="h3 text-white">Ubisoft</h3>
59   <a href="tudo.php" class="btn btn custom-link btn-sm active rounded" role="button" aria-pressed="true">Ver mais</a>
60 </div>
61 `;
62
63 gameCardContainerUbisoft.innerHTML += gameCardContainerTitleUbisoft;
64
65 JogosJson.forEach((item) => {
66   if (item.dealer == 'Ubisoft') {
67     const gameCard = `
68 <div class="card gameCard" id="${item.id}">
69   <a href="#" class="">
70     
71     <div class="card-body p-1">
72       
73       <h5 class="card-title h5 my-1">${item.name}</h5>
74       <p class="card-text mb-2">${item.dealer}</p>
75     </div>
76     <div class="row-1 mb-1">
77       <button href="#" type="button" class="btn btn-block btn-outline-dark btnAddToCart custom-link"
78         data-name="${item.name}"
79         data-price="${item.price.toFixed(2)}" data-dealer="${item.dealer}">
80         R$ ${item.price.toFixed(2)}
81       </button>
82     </div>
83   </div>
84 `;
85 gameCardContainerUbisoft.innerHTML += gameCard;
86 }
87 });
```

posterior a isso fizemos as páginas de catálogo onde usamos basicamente a mesma estrutura (header e footer do projeto) o slider modificamos por um banner já que teria uma barra de pesquisa e seria desnecessário um slider, ficando da seguinte forma:



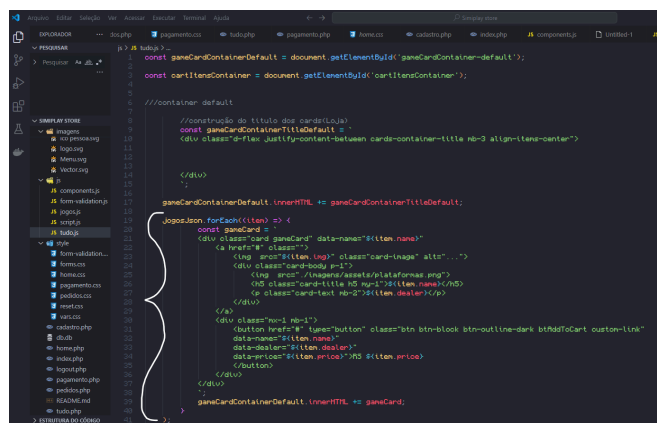
As 2 grandes diferenças foram: a implementação do código para efetuar a pesquisa, onde colocando o texto na barra de pesquisa e pesquisando ele exibe apenas os cards que se relacionam ao texto digitado; e a condição do método `forEach` que nesse caso não seria necessário já que deve ser exibido todos os elementos do arquivo de objetos `JavaScript`.

código da pesquisa



```
79 // mostra os elementos correspondentes a busca ()
80
81 document.getElementById('search-bt').addEventListener('click',
function() {
82
83 // Obtém o valor da barra de pesquisa
84 const searchTerm = document.getElementById('searchBar').
value.toLowerCase();
85
86 // Obtém todos os cards
87 const cards = document.querySelectorAll('.gameCard');
88
89 // Itera sobre cada card
90 cards.forEach(function(card) {
91
92 // Obtém o nome do card (assumimos que o nome está no
atributo 'data-name')
93
94 const cardName = card.getAttribute('data-name').
toLowerCase();
95
96 // Verifica se o nome do card contém o termo de
pesquisa
97 if (cardName.includes(searchTerm)) {
98 // Se encontrar, exibe o card
99 card.style.display = 'flex';
100 } else {
101 // Caso contrário, esconde o card
102 card.style.display = 'none';
103 }
104 }
105 });
```

código do `forEach`



```
const gameCardContainerDefault = document.getElementById('gameCardContainer-default');
const cardItemContainer = document.getElementById('cardItemContainer');

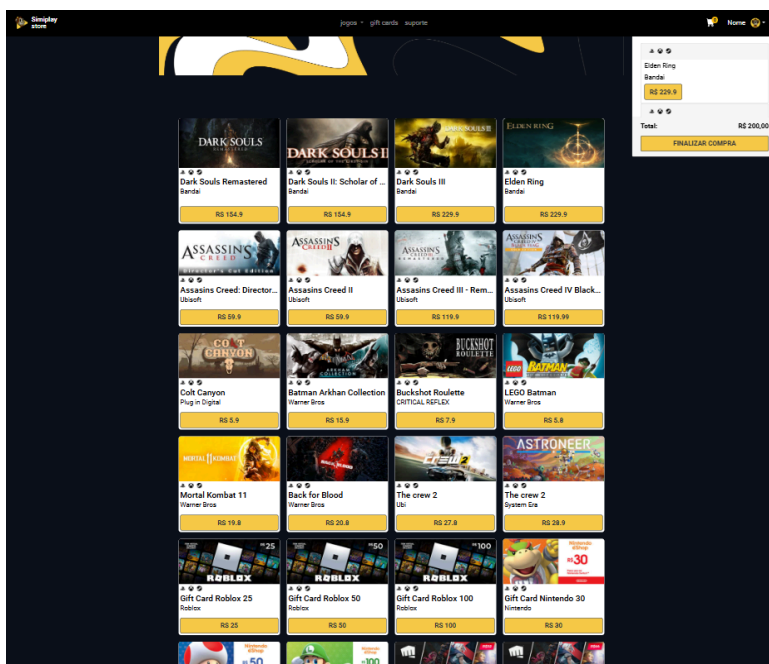
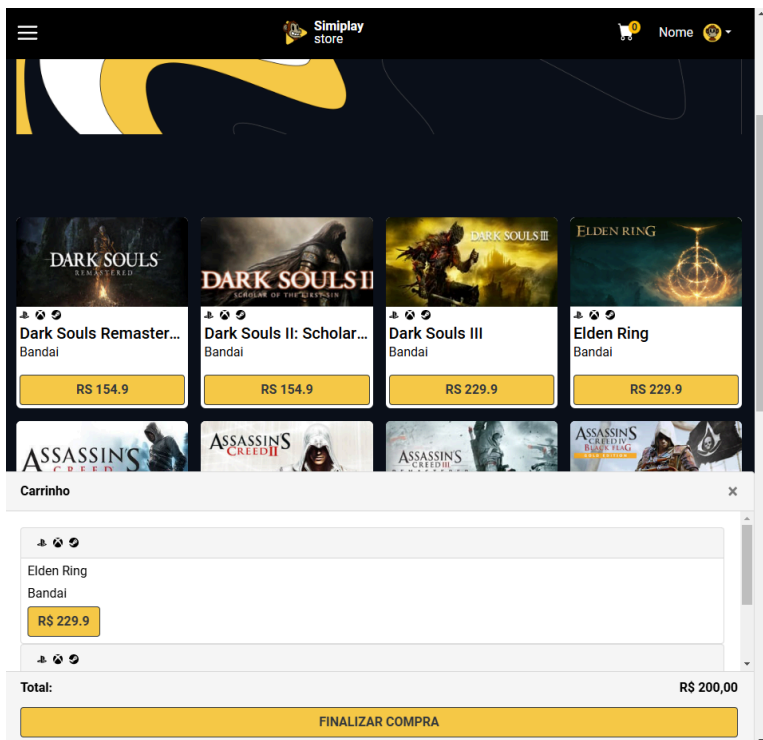
// container default
// construção de título dos cards (Loja)
const gameCardContainerTitleDefault =
`<div class="p flex justify-content-between card-container-title mb-3 align-items-center">
</div>`;

gameCardContainerDefault.innerHTML += gameCardContainerTitleDefault;

// loop para cada item
const gameCard =
`<div class="card gameCard" data-name="${item.name}">
<div href="#" class="card-image">
</div>
<div class="card-body">
<div href="#" class="card-title">
</div>
<div href="#" class="card-text">
</div>
<div href="#" class="card-price">
</div>
</div>`;

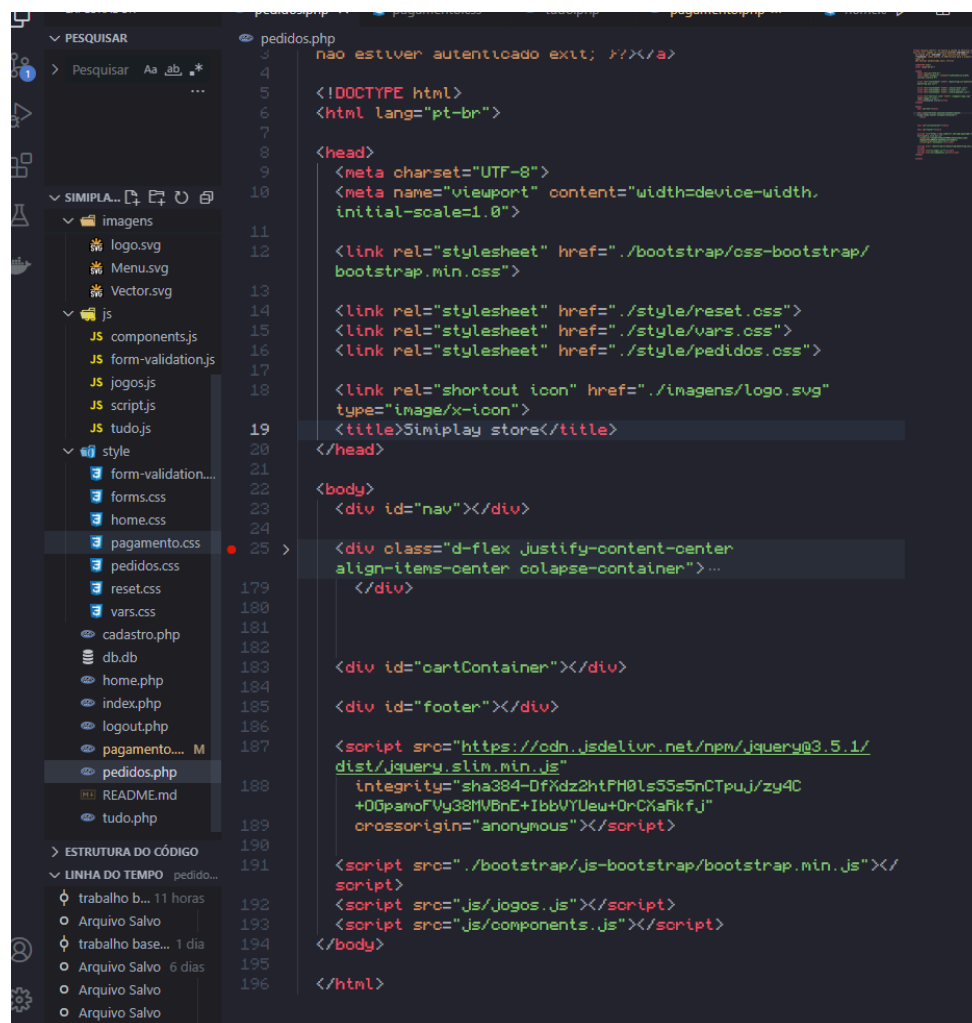
gameCardContainerDefault.innerHTML += gameCard;
```

Após isso colocamos a interação dos itens com o carrinho, onde clicando no botão com o preço o item é adicionado no carrinho nas abas da loja.



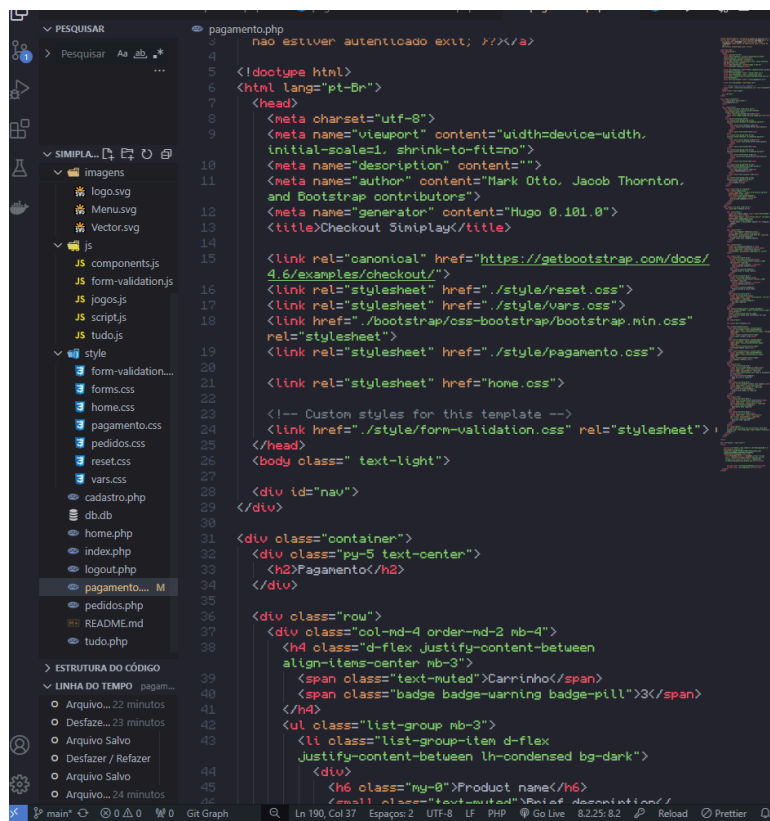
após essas modificações adicionamos as outras páginas que seriam estáticas: a página de meus pedidos e página de pagamento:

Pedidos:



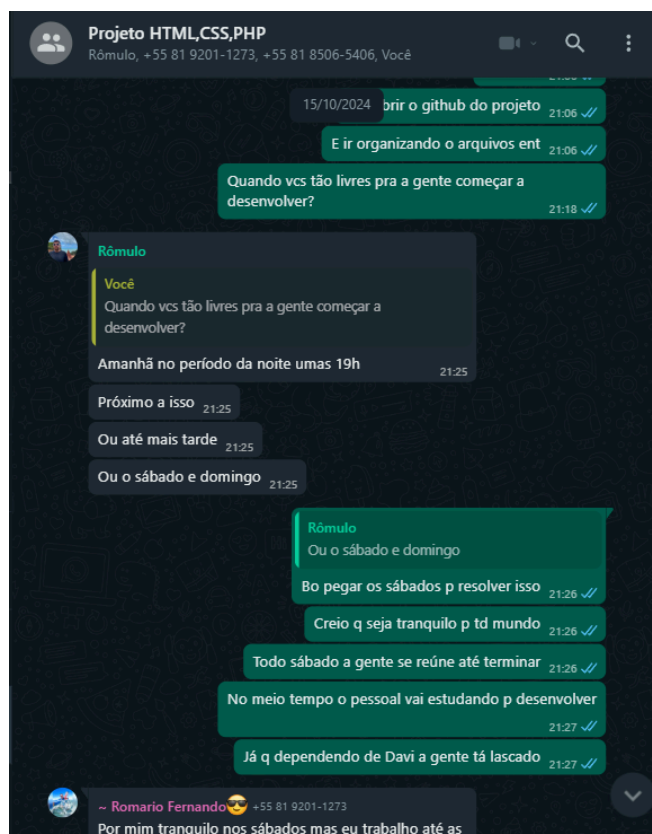
```
1  nao estiver autenticado exit; }?></a>
2
3  <!DOCTYPE html>
4  <html lang="pt-br">
5
6  <head>
7
8    <meta charset="UTF-8">
9    <meta name="viewport" content="width=device-width,
10     initial-scale=1.0">
11
12    <link rel="stylesheet" href="./bootstrap/css-bootstrap/
13     bootstrap.min.css">
14
15    <link rel="stylesheet" href="./style/reset.css">
16    <link rel="stylesheet" href="./style/vars.css">
17    <link rel="stylesheet" href="./style/pedidos.css">
18
19    <link rel="shortcut icon" href="./imagens/logo.svg"
20     type="image/x-icon">
21    <title>Siniplay store</title>
22  </head>
23
24  <body>
25    <div id="nav"></div>
26
27    <div class="d-flex justify-content-center
28     align-items-center collapse-container">...
29    </div>
30
31    <div id="cartContainer"></div>
32
33    <div id="footer"></div>
34
35    <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/jquery@3.5.1/
36     dist/jquery.slim.min.js"
37     integrity="sha384-DfXdz2htPH0ls55s5nCTpuj/zy4C
38     +00pamoFV38MVBnE+IbbVYUew+0rCXAaRkFJ"
39     crossorigin="anonymous"></script>
40
41    <script src="./bootstrap/js-bootstrap/bootstrap.min.js"></
42     script>
43    <script src="js/jogos.js"></script>
44    <script src="js/components.js"></script>
45  </body>
46
47  </html>
```

pagamento:



```
1  nao estiver autenticado exit; }?</a>
2
3  <doctype html>
4  <html lang="pt-Br">
5
6  <head>
7
8    <meta charset="utf-8">
9
10   <meta name="viewport" content="width=device-width,
11     initial-scale=1, shrink-to-fit=no">
12   <meta name="description" content="">
13   <meta name="author" content="Mark Otto, Jacob Thornton,
14     and Bootstrap contributors">
15   <meta name="generator" content="Hugo 0.101.0">
16   <title>Checkout Simplay</title>
17
18   <link rel="canonical" href="https://getbootstrap.com/docs/
19     4.6/examples/checkout/">
20   <link rel="stylesheet" href="./style/reset.css">
21   <link rel="stylesheet" href="./style/vars.css">
22   <link href="./bootstrap/css-bootstrap/bootstrap.min.css"
23     rel="stylesheet">
24   <link rel="stylesheet" href="./style/pagamento.css">
25
26   <link rel="stylesheet" href="hone.css">
27
28   <!-- Custom styles for this template -->
29   <link href="./style/form-validation.css" rel="stylesheet">
30 </head>
31 <body class="text-light">
32
33   <div id="nav">
34 </div>
35
36   <div class="container">
37     <div class="py-5 text-center">
38       <h2>Pagamento</h2>
39 </div>
40
41   <div class="row">
42     <div class="col-md-4 order-md-2 mb-4">
43       <h4 class="d-flex justify-content-between
44         align-items-center mb-3">
45         <span class="text-muted">Carrinho</span>
46         <span class="badge badge-warning badge-pill">3</span>
47       </h4>
48       <ul class="list-group mb-3">
49         <li class="list-group-item d-flex
50           justify-content-between lh-condensed bg-dark">
51           <div>
52             <h6 class="my-0">Product name</h6>
53             <small class="text-muted">Rate of definition /
```

outras fotos:



2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

2.4.

Marcello Augusto - Design/Ux e Ui/ Front-end -> ficou responsável por elaborar o design do site junto a estrutura de páginas base e posteriormente partes específicas do Front-end como os arquivos Js e a estilização do site com Css/Bootstrap

Rômulo Rodrigues - Front-end/Back-end -> ficou responsável por fazer a ligação do site ao banco de dados, junto às consultas, validação do formulário de login e criar as sessões de login. Além disso ficou responsável pelo desenvolvimento de alguns elementos do Front-end

Romário Fernando - Front-end/Documentação -> ficou responsável por criar e implementar a interface visual e interativa do projeto.

Garantir a responsividade e compatibilidade entre dispositivos e navegadores.

Integrar o design com a funcionalidade, seguindo os requisitos especificados pelo grupo.

Trabalhar em conjunto com o designer e o Back-end para assegurar a integração completa do sistema.

Sóstenes Magno - Front-end/Documentação -> Responsável pelo desenvolvimento da interface do usuário (UI). Criação das páginas web utilizando HTML5 e CSS para estilizar e layout. Garantia da responsividade do site para diferentes dispositivos. Formatação, criação do Banner e organização do slides.

2.5. Recursos previstos

Recursos Materiais:

Foram utilizados computadores pessoais e também de laboratório com conexão à internet para desenvolvimento e testes.

Ferramentas digitais: Softwares gratuitos como Visual Studio Code (para programar) e ferramentas de versionamento com Git/GitHub. SQLite3 como banco de dados. E através do XAMPP foi utilizado navegadores como Chrome e Firefox para testar o site.

Recursos Institucionais:

Acesso a laboratórios de informática, apoio, orientação e feedbacks do professor durante o desenvolvimento.

Material teórico consultado na biblioteca física ou digital da instituição, como livros de programação, banco de dados e UX.

Infraestrutura já disponível na IES, como salas para reuniões ou internet local.

Custos Financeiros e Fontes de Recursos:

Realização e confecção de um banner para a apresentação TAM: 80 X 120cm no valor de 80,00R\$. A compra do material foi financiada de forma particular pela equipe.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

Com o objetivo de ser uma plataforma intuitiva, simples e ágil nasce a “Simplay Store” utilizando as tecnologias simples e de fácil manutenibilidade na sua primeira página “index.php” o usuário pode realizar o login ou caso não tenha cadastro ir para “cadastro.php” efetuar seu cadastro com seu nome, email e senha assim conseguindo acessar a página “home” nela é possível realizar suas compras desejadas e ao clicar no carrinho irá direto para página de “pagamento.php” e realizará a finalização da sua compra podendo escolher o tipo do pagamento. O usuário poderá também navegar pelas páginas de Gift Cards e Suporte. Contudo, caso o usuário queira ver seus antigos pedidos deve ir em Meus Pedidos e, por fim, se desejar, sair assim executando o “logout.php”.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

Acreditamos que conseguimos entregar um excelente trabalho, que não houve fuga da ideia principal, apenas algumas modificações e que foi cumprido todos requisitos preestabelecidos pelo professor.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Desenvolvemos um site de jogos interativos que prioriza a simplicidade, eficiência e manutenção, utilizando tecnologias modernas de desenvolvimento web, como HTML5, CSS, JavaScript e PHP, complementadas por um banco de dados SQLite3. O projeto busca fornecer uma plataforma ágil, flexível e funcional, voltada ao entretenimento dos usuários. Além disso, Cada jogo conta com uma apresentação prática e intuitiva, onde os usuários podem visualizar detalhes como segurança, especificações técnicas e preços. Uma interface foi projetada para facilitar a navegação e a finalização da compra, como um processo. O projeto alcançou seus objetivos ao entregar um site funcional e eficiente, com uma interface simples e responsiva para usuários e possíveis clientes. A integração de HTML5, CSS, JavaScript, PHP e SQLite resultou em uma aplicação ágil e bem estruturada.

3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Me chamo Rômulo Rodrigues e me disponibilizei a desenvolver o back-and do projeto e mesmo não possuindo grande experiência com a linguagem PHP foi uma grande oportunidade de adquirir maior conhecimento e não, apenas, somente em PHP mas

também em HTML pois foi necessário assistir algumas aulas (fora do ambiente acadêmico) e inclusive, tirei dúvidas com meus colegas do estágio para saber como a linguagem se comporta com algumas alterações, além disso, também foi um grande desafio utilização SQLite3 no projeto tornando bastante difícil e estressante a implementação mas conseguimos após muitos dias de erro no projeto visto que não é tão simples como o Mysql. Tirando todos os percalços enfrentados nessa parte fundamental acredito que encerro esse projeto com novos conhecimentos que pretendo aprofundar com o andar da minha formação acadêmica.

Me chamo Sóstenes Magno neste projeto do site de jogos online, minha principal responsabilidade foi o desenvolvimento da interface do usuário (front-end). Essa tarefa envolve a criação de páginas web interativas e responsivas utilizando HTML5, CSS e JavaScript. Meu objetivo era garantir que o site fosse visualmente atraente, intuitivo e funcional em diferentes dispositivos. O Desenvolvimento do projeto foi realizado principalmente de forma remota contando também com algumas reuniões de forma presencial no ambiente acadêmico. Foi necessário levantar referências de design para o layout do site, Desenvolvimento do esqueleto das páginas utilizando HTML5, a estilização com o CSS, adição de interatividade com o JavaScript, testes e refinamentos necessários. Eu esperava encontrar desafios principalmente relacionados à responsividade e na verdade eu encontrei problemas em toda a função que foi confiada a mim, foi necessário a intervenção das duas principais mentes pensantes deste projeto, o aluno Marcello Augusto e Rômulo Rodrigues. Observei a partir da ajuda e esclarecimento do Aluno Marcello Augusto uma certa dificuldade em ajustar o design para diferentes resoluções e dispositivos. Essa experiência tem sido bastante interessante e profunda para mim, tenho certeza que mais errei do que acertei como colaborador e participei deste projeto. Fui uma verdadeira “pedra no calçado” para meus companheiros de equipe e sem eles não teríamos chegado a este resultado tão surpreendente. Encerro este projeto com experiências reais que me colocaram à prova. Espero me aprofundar mais nas linguagens exigidas neste projeto durante o meu ano letivo, e desta vez, possuir mais acertos que erros.

Me chamo Marcello Augusto e fiquei responsável pelo design, Ui e Front-end do projeto. Confesso que achei que o trabalho seria tranquilo, mas ele acabou sendo um pouco problemático devido a alguns contratemplos durante a fase de desenvolvimento. Entre os problemas estavam o bootstrap, que eu não conhecia e muda um pouco a dinâmica de como se desenvolve um projeto front-end; o javascript, que eu já havia utilizado, mas estava um pouco enferrujado; e o PHP, com o qual tive um pouco de contato durante o desenvolvimento do projeto. Durante a fase de prototipagem, usei as heurísticas de Nielsen e Norman, o site ColorShark e a técnica 60-30-10 para elaborar o design e UI do site. Na fase de desenvolvimento, utilizei a metodologia mobile-first para elaborar as telas do site, junto

com tecnologias de css que facilitam a implementação da responsividade do projeto, sendo elas: flexbox e Grid layout. Utilizando o javascript, optei por colocar alguns elementos do HTML que se repetiam como constantes nele para centralizar o código em um único lugar e evitar repetições desnecessárias. Além disso, optei por construir os cards com a mesma tecnologia, pegando os dados de um arquivo de objetos JavaScript e modificando as condições do método forEach para exibições diferentes em cada seção do site. Apesar das dificuldades, gostei muito dos desafios apresentados por esse projeto e fico satisfeito em saber que eu e minha equipe conseguimos contornar nossas dificuldades e desenvolver um projeto bonito e bem estruturado, do meu ponto de vista.

Me chamo Romário Fernando e participei do desenvolvimento front-end.

Fiquei responsável pelo desenvolvimento da interface do usuário utilizando HTML, CSS e JavaScript. Nosso objetivo era criar uma aplicação Web interativa para gerenciar eventos.

participei desde a concepção do layout até a implementação das funcionalidade. utilizei conceitos de design responsivo para garantir que a aplicação funcionasse bem em dispositivos móveis e desktops. trabalhei com frameworks como Bootstrap para acelerar o processo de estilização e facilitar a padronização do design.

Além disso, implementei interações dinâmicas com JavaScript, como validação de formulário e exibição de mensagens de erro em tempo real.

Colaborei com a equipe de back-end para integrar a API, garantindo que os dados fossem exibidos corretamente na interface.

OBSERVAÇÃO: Exige-se que todo o processo de desenvolvimento do projeto de extensão seja documentado e registrado através de evidências fotográficas ou por vídeos, tendo em vista que o conjunto de evidências não apenas irá compor a comprovação da realização das atividades, para fins regulatórios, como também poderão ser usadas para exposição do projeto em mostras acadêmico-científicas e seminários de extensão a serem realizados pelas IES.