



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS, NATURAIS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO WEB  
Prof. Giuliano Prado de Moraes Giglio

## REQUISITOS PARA O TRABALHO T2 (3ª AVALIAÇÃO – T2)

O objetivo deste trabalho é implementar um projeto Vue atendendo a um dos temas definidos a seguir.

Cada tema possui seus requisitos mínimos, que deverão ser atendidos com os conhecimentos do conteúdo da disciplina.

A turma será dividida duplas, recebendo um tema específico para sua dupla. Logo, cada aluno deverá obrigatoriamente pertencer a um grupo/tema.

Em cada tema, a equipe tem liberdade para escolher o layout que achar mais conveniente. Não percam tempo em estilizações! Façam a maneira mais simples possível, porém, com algum capricho em relação aos componentes utilizados, ou seja, **simplifique!!!!**

Importante manter o estado da aplicação quando esta estiver rodando (uso do LocalStorage pelo menos), bem como utilizar todos os recursos de componentes, sua estrutura e, principalmente, as comunicações entre eles.

***OBS.: as equipes, poderão ser chamadas para avaliação do projeto, a critério do professor, para verificar, dentre outras coisas, inconsistências, usos de recursos, partes de cada integrante, arguição e etc.***

### REQUISITOS ADICIONAIS:

1. Use múltiplos componentes para a sua aplicação,
2. Não há exigência de fazer sua aplicação usando somente uma Single Page e utilizando o esquema de Rotas para navegação entre os componentes, podendo ser uma hierarquia de componentes, tal como foi feito no “Projeto Tarefas”. Porém, use pelo menos um roteamento em sua aplicação.
3. Utilize Vuex para a passagem de informações entre elementos “pai - filhos” ou entre componentes distintos sem ancestralidade.
4. É desejável que sua aplicação persista os dados numa base de dados Firebase, recuperando-os, salvando-os, e temporariamente gerenciando conjuntamente com o LocalStorage. Caso seja feito, será considerado como bônus extra.

## TEMA 1: “PosteX”

A aplicação será baseada no “Twitter”, ou seja, um ambiente onde as pessoas podem realizar seus posts e estes poderão ser respondidos e curtidos.

### Requisitos:

- Usuário se identifica para realizar a postagem. A partir de sua identificação, ele será o usuário majoritário, ou seja, somente ele fará postagem e estas possuem a sua identificação. Caso outro usuário deseje postar, deverá se identificar e se transforma no usuário majoritário;
- Postagem de uma mensagem: cada mensagem possui um assunto, a mensagem em si, sua data e hora de postagem;
- Uma postagem pode ser respondida, devendo o usuário “comum” se identificar com seu nome na resposta;
- Uma postagem pode ser excluída pelo usuário majoritário;
- Uma postagem pode ser curtida: nesse caso, a postagem mudará de cor e deverá ficar em destaque
- Estatísticas que deverão aparecer: número de postagens totais, número de curtidas de cada postagem.

## TEMA 2: GERENCIADOR DE COMPRAS

A aplicação será um gerenciador de compras virtual, ajudando aos usuários a montar seu próprio carrinho de compras.

### **Requisitos:**

- A página permitirá o cadastro de produtos: código, nome, descrição, preço unitário, foto do mesmo
- A aplicação deverá mostrar os produtos cadastrados num componente abaixo do formulário de cadastro;
- Cada produto terá um botão de “Comprar” que adicionará num carrinho de compras exibido na própria página;
- Se houver uma adição de produto que já exista no carrinho, ele atualiza a quantidade do produto no mesmo;
- Deverá ser possível excluir um produto do carrinho;
- Deverá ser possível excluir um produto da lista de disponíveis, e caso este esteja no carrinho, ele também é excluído deste.
- A aplicação deverá fornecer a quantidade de produtos no carrinho, o seu valor total atualizado, a quantidade de cada produto no carrinho.

### TEMA 3: “KANB EX”

A aplicação será um simulador de gerenciamento de tarefas no tipo Kaban.

#### **Requisitos:**

- Sua aplicação terá 3 componentes básicos que corresponderá a cada seção de tarefas: ATIVAS, EM ANDAMENTO, CONCLUÍDAS;
- A aplicação permitirá o cadastro de uma tarefa, que terá: data da mesma, horário de criação, nome do profissional responsável, descrição da mesma, tempo previsto para desenvolvimento da tarefa. Esta tarefa ficará na seção ATIVAS;
- A tarefa poderá ser redirecionada para em andamento, bastando colocar o nome do profissional que foi designado para ela. Registra-se qual a data e horário que a tarefa entrou em desenvolvimento;
- Uma tarefa poderá ser transferida para “Concluída”, calculando-se o tempo total que foi desenvolvida, a partir do dia/horário que entrou em desenvolvimento, comparando-se com a data/hora atual marcada para a sua finalização;
- A aplicação deverá mostrar, de forma destacada, nas tarefas concluídas, qual o tempo de atraso ou de adiantamento de uma tarefa.
- Os usuários que poderão manipular as tarefas deverão inicialmente serem cadastrados, com o seu nome e cargo, montando, portanto, uma equipe do projeto;
- A aplicação deverá fornecer a quantidade de tarefas em cada seção, atualizando-as a cada remanejamento de tarefas entre as seções.

## TEMA 4: “TRADE”

A aplicação será um simulador de compras de ações de empresas de investimento por pessoas físicas.

### **Requisitos:**

- Sua aplicação deverá cadastrar as ações de uma empresa, contendo o nome da empresa, a quantidade de ações a serem vendidas e o preço unitário da mesma;
- Um usuário deverá se identificar com seu CPF, Nome e valor total de investimento, que é o quanto ele possui em sua carteira para compras de ações
- Um usuário poderá fazer a compra das ações, sendo que os valores dessa compra sejam atualizados, que são: a quantidade da ação disponível ser decrementado daquela empresa, o valor total da pessoa da mesma forma, e aparecer, em outro componente, as ações compradas, com sua quantidade e valor comprado.
- Quando uma empresa tiver suas ações todas compradas, elas deverão aparecer como indisponíveis
- Caso uma pessoa compra ações novamente da mesma empresa, deverá realizar uma atualização de sua carteira de investimento, no registro daquela empresa.
- Um usuário poderá vender alguma ação. Basta ele indicar a empresa e suas ações em sua carteira, que as mesmas retornarão à empresa de origem.
- A aplicação deverá fornecer todos os valores indicativos das operações, tais como: o valor disponível para investimento da pessoa, o valor total investido, o valor total disponível para investimento de cada empresa e o somatório total de todos esses valores disponíveis, os quais são sempre atualizados.