

ALP

PROVA DE AVALIAÇÃO
ATIVIDADE LETIVA

| | |
|---|-------------|
| Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web | |
| CURSO | |
| 2025/2026 | |
| ANO LETIVO | |
| Programação Web I | 2º ano |
| UNIDADE CURRICULAR | ANO |
| Ricardo Queirós Paulo Graça | Normal - AD |
| DOCENTE | ÉPOCA |

Desenvolvimento de um Tracker Gamificado

Desenvolver uma **Single Page Application (SPA)** gamificada que acompanhe o progresso do utilizador em determinado domínio. Cada grupo define o seu contexto, tipo de ações a registar e mecânicas de gamificação a implementar.



Exemplos possíveis:

- Habit Tracker - Hábitos gerais, rotinas, desenvolvimento pessoal
- Study Tracker - Sessões de estudo, notas, progresso académico
- Eco Tracker - Hábitos sustentáveis, pegada de carbono, desafios verdes
- Finance Tracker - Orçamento, poupanças, educação financeira
- Wellness Tracker - Saúde mental, mindfulness, hábitos saudáveis

Nota: Os exemplos acima são apenas sugestões. Os grupos são encorajados a explorar temas criativos, desde que cumpram os requisitos técnicos.

Requisitos técnicos

- **Vue 3 + Vite** como base do projeto
- **Vue Router** com mínimo de 4 rotas distintas
- **Pinia** para gestão de estado global
- **Mock server (json-server)** para persistência de dados
- Integração com **1 API pública** externa relevante ao tema
- Sistema de **gamificação** funcional (XP, níveis, badges, etc.)
- Testes com **Vitest** (mínimo 6 testes unitários)
- Bónus: **Assistente Virtual/Bot** - Componente interativo extra que oferece dicas, motivação ou orientação ao utilizador

Calendarização

| Componente | Data |
|---|---------------|
| Definição de Grupos (máx. 3 alunos por grupo) | 16-10-2025 |
| Escolha do tema | 20-10-2025 |
| Partilha de link de repositório de código público | 23-10-2025 |
| 1º Sprint | 24/27-11-2025 |
| 2º Sprint | 15/18-12-2025 |
| Entrega e apresentação final | 26-01-2026 |

Plano de Entregas**Sprint 1 – Fundamentos - Base funcional da app com CRUD e gamificação inicial**

- Estrutura base do projeto configurada
- Mock server configurado e integrado
- CRUD funcional de objetivos/metasp
- Sistema de registo de ações do utilizador
- Lógica de gamificação inicial implementada
- Dashboard com progresso e estatísticas básicas
- Mínimo 3 testes implementados

Sprint 2 – Integração - Completar a experiência e consolidar boas práticas

- Integração com API externa funcional
- Sistema de gamificação completo

- Interface polida, responsiva e acessível
- Testes completos (mínimo 6)
- Documentação (README.md)
- **(Bónus)** Assistente virtual/Bot com funcionalidades básicas

Avaliação

| Componente | Peso |
|--|---------------|
| Qualidade do código (componentização, Pinia, convenções, etc.) | 45% |
| Gamificação (funcionalidade e criatividade) | 20% |
| Requisitos técnicos cumpridos | 15% |
| Testes (cobertura e qualidade) | 10% |
| UX/UI e Acessibilidade | 10% |
| BÓNUS - Assistente virtual/Bot | Até 2 valores |