

Desafio 2 - Usabilidade, HTML e Javascript

Objetivo:

O objetivo deste desafio é colocar em prática o conteúdo aprendido dos cursos 7 ao 12 ("Teste de usabilidade parte 1: seu produto é fácil de usar?" ao "JavaScript e HTML: desenvolva um jogo e pratique lógica de programação").

Desafio:

Com o conteúdo disponibilizado no arquivo desafioHtml.zip, você terá que executar a aplicação local para fazer um levantamento de todos os pontos possíveis para melhorar a questão de usabilidade desta aplicação. Este documento poderá ser elaborado em um .pdf e disponibilizado para nós em um link compartilhado do Google Drive.

A segunda atividade do desafio será encontrar os pontos incorretos nos arquivos HTML deste projeto e ajustá-los. Além destes problemas, vocês também poderão alterar a aplicação visando a melhoria da usabilidade dela. Ao terminar as alterações, basta compactar a pasta do projeto novamente e nos enviar de volta através do Google Drive junto com o arquivo .pdf da primeira atividade.

Dica: No projeto existe um arquivo chamado README.md que contém as orientações para subir a aplicação local.

Boa Sorte!