

Resumo do Projeto: Formulário de Inscrição

1.Objetivo e Contexto

O objetivo deste projeto foi desenvolver um formulário estático de inscrição para o Programa de trilhas, com o intuito de permitir que jovens e adultos, possam se inscrever facilmente para o programa de capacitação em tecnologia. organizado em várias seções para coletar informações de participantes.

O formulário estático desenvolvido pode resolve esses problemas ao oferecer, cadastro estruturado, e padronizado. Os participantes do seletivo podem acessar de qualquer dispositivo, garantindo maior inclusão digital, eliminando os erros manuais dos Campos obrigatórios e validações básicas reduzem problemas como falta de informações ou preenchimento incorreto. Design intuitivo e responsivo, e Interface simples, seguindo o design do Figma, para facilitar o preenchimento dos candidatos.

2.Tecnologias Utilizadas

- Google Docs.: Foi utilizado para fazer o documento
- Google Fonts: garantir que as fontes carreguem corretamente (como *Poppins* e *Roboto*).
- HTML: Estruturação semântica do formulário.
- CSS: Estilização responsiva e moderna, seguindo guidelines de design.
- Figma: Utilizado para criar o layout visual e o estilo do formulário.
- Git/GitHub: Link do GitHub ou repositório onde o projeto está hospedado

3.Principais Funcionalidades e Destaques

- Campos de Entrada: Inclusão de campos obrigatórios como Nome, E-mail e Telefone, Endereço, Gênero, Cidade, Estado e CEP.
- Campo de tipo file: e responsável de permite o envio de um arquivo como o comprovante de residência.
- A Utilização de validações básicas de HTML para coletar dados de usuários, usando uma estrutura simples e clara (como, nome, endereço etc.).
- A Utilização e responsabilidade ficam a cargo de um arquivo CSS externo.
- Design dispositivos: O layout se adapta a diferentes dispositivos, garantindo acessibilidade para todos os usuários.
- Botão de envio, estilizado com efeito para uma melhor experiência do usuário.
- A meta tag viewport é usada para tornar a página responsável em dispositivos móveis.
- são adicionados links para pré-conectar aos servidores do Google Fonts e garantir que as fontes carreguem corretamente.

3.2 Cabeçalho (<head>):

A primeira parte do código configura o cabeçalho da página, que inclui metadados como o conjunto de caracteres (charset), a inclusão de uma folha de estilo externa (style.css) para a aparência da página. e links para fontes externas do Google Fonts (como *Poppins* e *Roboto*).

3.3 <body>*:

Os principais conteúdo está organizadas com a tag **<div>** com a classe container, utilizando a classe side1 para uma coluna e side2 para a outra.

Cada campo está agrupado dentro de **div** com classes como **box1**, **box2**, etc., e cada campo é rotulado com o elemento **<label>** associado a um campo de entrada (**<input>**), com as informações pessoas dos candidatos.

4. Aprendizados e Desafios

Aprendizado: Melhoria na utilização de CSS para criar interfaces responsáveis e design fluido. Experiência com a organização e estruturação de formulários HTML, com foco na usabilidade.

Desafio: A maior dificuldade foi garantir que o formulário estivesse alinhado com o design no Figma, especialmente em relação ao layout e fontes. A adaptação para diferentes dispositivos também exigiu ajustes detalhados no CSS.

5. Próximos Passos ou Evoluções

Integração com Back-End: Futuramente, o formulário pode ser ampliado com back-end para permitir o envio real dos dados, e armazenar as inscrições.

Validações Avançadas: Implementar validações Java Script para garantir que os dados inseridos pelo usuário estejam corretos antes de serem enviados.

Contato/Links

GitHub: Link do repositório: <https://github.com/Patricia-vas/desafio-2-Projeto-.git>