**Nome: Pedro Henrique Rodrigues Sodré**

**RGM: 37001701**

**Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?**

Situação-problema 1

Situação-problema 2

Situação-problema 3

**A Situação-Problema escolhida:**

Para descrever a situação de uma forma cotidiana para todos, vamos colocar uma tela de login aonde é necessário o usuário passar o e-mail como login e uma senha, para evitar que o usuário digite qualquer outra coisa que não seja um e-mail válido, é feita uma verificação se o caractere @ está presente na entrada fornecida pelo usuário, caso não esteja, uma mensagem de erro é retornada.

**Objetivo:**

O site em questão útiliza o e-mail para validar o cadastro do usuário no sistema, para evitar que o usuário digite um e-mail inválido, é verificado a presença do caractere @ para confirmar que um e-mail está sendo digitado.

**Revisão de Conceito:**

O uso de expressões regulares (RegEx ou ER) em programação é uma técnica essencial para identificar e manipular padrões de texto em diversas linguagens e ferramentas, são essenciais para identificar sequências específicas em textos, como email, datas e outros tipos de dados estruturados. A sintaxe básica utiliza de métacaracteres para controlar como os padrões são aplicados.

**Metodologia:**

Para resolver o problema de validação de e-mail, a técnica mais eficaz é usar expressões regulares (RegEx). É necessário criar uma RegEx que cubra os formatos de e-mail válidos. Após desenvolver a expressão, deve-se implementá-la no ambiente de desenvolvimento da equipe. Com a RegEx em uso, é crucial testar sua eficácia para garantir que ela aceita e-mails válidos e rejeita os inválidos..

**Tempo:**

Cerca de uma hora foi gasta em estudos para a compreensão do tema e análise da situação para compreender como o tema pode solucionar o problema, logo após 2 horas foram gastas com código e testes para desenvolver a solução para o problema e testar a solução aplicada em código. No total foram gastas 3 horas para resolver o problema e após 30 minutos para documentar as atividades realizadas.

**Procedimento e material utilizado:**

Para exemplificar a solução desenvolvida, criei uma página de login simples, aonde o usuário deve digitar o e-mail e uma senha, quando o usuario digita algo na caixa de texto do e-mail, ao sair dela, é feita a verificação da presença do @ dentro dos caracteres digitados, caso não tenha o caractere um erro é mostrado dizendo que o e-mail é inválido, da mesma forma no campo de senha, se foi digitado menos de 8 caracteres uma mensagem de erro é retornada ao tentar fazer loguin.

A tela foi feita com HTML, CSS e JavaScript, aonde foi feito uma função que cria o evento “blur” que seria quando o foco sai do campo de e-mail, quando o evento é acionado ele verifica a presença do @ com a função “includes(‘@’)”, se o caractere não estiver presente o erro é acionado, a página irá retornar o erro e impedir o usuário de logar até que ele digite os dados corretos para login.

GitHub : https://github.com/PedroSodrr10/Projeto\_Facul\_teladelogin

**Resultado e discussão**:

A situação é algo cotidiano, tanto para empresas de desenvolvimentos e projetos em andamento, essas verificações são feitas com o intuíto de garantir acessibilidade ao usuário, apontado oque deve ser corrigido e a forma certa de executar uma ação. Esse tipo de situação pode ocorrer em diversas partes de um sistema e são necessárias essas verificações para garantir um bom funcionamento do programa, padronização das atividades realizadas dentro do mesmo e fácilidade para que o usuário faça bom uso do programa, essa é uma forma que os programas útilizam para se comunicar com o usuário, acessibilidade e usabilidade em um programa são essenciais para que o projeto tenha suceço, tanto na experiÊncia do usuário como na sua comercialização.