

**GOVERNO FEDERAL**

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA CAMPOS**

**EUCLIDES DA CUNHA.**

**CURSO TÉCNICO NÍVEL MÉDIO EM INFORMÁTICA - INTEGRADO**

**RELATÓRIO DE FUNCIONABILIDADE DO CÓDIGO IFBET.**

**ALUNOS: ADERALDO SANTANA, AILSON SOARES E PEDRO SANTANA.**

**EUCLIDES DA CUNHA**

**2023**

**RELATÓRIO:**

Neste projeto, traçamos os planos para a implementação do JavaScript no nosso projeto de apostas esportiva onde implementamos o Uso de prompts ou alerts, Uso do JavaScript para alteração do conteúdo de elementos HTML e do estilo da página, Uso de eventos a Criação e utilização de funções e a Utilização do Java Script em formulário HTML como também. Manipulação de Strings. Além disso corrigimos os pequenos defeitos do projeto anterior, modificamos o estilos da página de cadastro tornando ela mais parecida com a principal além disso foi criado uma nova página de um jogo aposta online (miner).

Das atribuições, foi atribuído o dever de implementar a manipulação de Strings ao aluno Aderaldo onde foi usado na página de cadastro assim como também a modificação de estilo na página de cadastro, foi atribuído ao aluno Ailson o dever da implementação do prompt e alert assim como também parte da modificação de estilo da página de cadastro, foi atribuído ao aluno Pedro o dever da criação de do jogo online (miner) assim como também criação e utilização. Para as outras atividade como, Utilização do JavaScript em formulário HTML, Uso de eventos e Utilização do JavaScript em formulário HTML foi desenvolvida por todos os componentes juntos através de vídeos chamadas, uma vez que tais atividades já foram utilizadas como atividade avaliativa em outro momento assim tornando-as mais fácies.

Para atribuímos as necessidades propostas ao Site foi desenvolvido em durante 11 dias, com carga horário semanal de 2 a 5 horas por dia, Por se tratar da implementação de uma nova linguagem de programação ao decorrer do processo enfrentamos alguns desafios como por exemplo na criação do jogo online (miner) onde em um primeiro momento foi dificultoso criar uma forma de simular uma aposta, além de que enfrentamos desafios na estilização do alert onde foi resolvido através do uso de uma biblioteca e passamos pequenos problemas na utilização das funções mouseover e mouseout, . E para conseguimos corrigir esses erros e passar por essas dificuldades utilizamos de vários métodos de pesquisas extras, como vídeos e tutoriais do YouTube, pesquisas em sites e blogs como o w3scholl que e uma ferramenta utilizado por muitas pessoas na qual querem aprender de maneira pratica como criar códigos em Java script.

**PONTOS DE MELHORIA QUE AINDA SERAM DESENVOLVIDOS:**

Alguns pontos que remos melhorar no nosso site e justamente torna ele mais funcional onde o usuário possa realmente simular uma aposta nos times disponibilizados e criar ainda mais páginas para aumentar ainda mais a variedades de opções de aposta tanto no meio esportivos com a inserção de novos esportes como no meio do cassino online com a inserção de novos jogos online ,além do mais queremos melhora a página de cadastro fazendo com que ela seja realmente funcional da forma com que seja possível realmente se cadastra no site onde cada usuário tenha um cadastro fixo queremos também adicionar a linguagem de programação PHP em nosso site pois assim ele vai se torna um site ainda mais operacional.

Ao final queremos entregar uma site completamente operacional onde seja possível realmente viver a experiência de uma casa de aposta.