

Constituição do grupo		Designação do projeto
94625	Inês Machado	Website de um campo de férias
93237	Maria Peixoto	
92847	Rejane Fernandes	
94643	Tiago Reis	

Introdução

Este trabalho foi realizado no âmbito da disciplina Laboratório e Multimédia 2, que consiste em programação de páginas web na linguagem HTML5 e com o apoio de CSS e Bootstrap4. Este projeto final consiste na realização de 12 páginas onde possamos mostrar a nossa evolução ao longo do semestre (a nível de programação), capacidade cooperativa e criatividade. Nós desenvolvemos um website informativo sobre um campo de férias onde se pode consultar as atividades que são desenvolvidas lá, os monitores, como foi criado e muito mais.

Estrutura HTML

Página Inicial (index.html)

O Index tem as características gerais de um website como uma nav bar e um footer, mas para além disso tem um carrossel constituído por 3 imagens de igual tamanho; um texto curto que dá a conhecer um pouco sobre o campo de férias; quatro cards que contém imagens e texto, sendo estes antigos participantes dando o se review; 4 imagens que servem para ilustrar algumas atividades que se realizam lá e um vídeo. Quando vemos em ecrãs mais pequenos o conteúdo adapta-se e nesta página a maior transformação é os 4 cards desaparecem (com display none) e aparece um carrossel que contém esses cards.

Contactos (contactos.html)

A página Contactos deve ser, visualmente, a página mais simples porque contém poucos elementos e muito espaço negativo, a página é dividida em duas secções: a primeira são os contactos do campo de férias e a segunda é constituída por formulário onde o utilizador pode colocar os seus dados.

Subscrever (subscrever.html)

A página Subscrever é a única página que é acedida através de um botão, esta página é constituída por uma imagem e um formulário de apenas um campo e um botão.

Quem Somos (quemsomos.html)

A página Quem Somos, a nível de html possui uma section com a background image fixa, o que dá o efeito da parallax; em seguida outra section com container que possui o conteúdo da página, concretamente os textos, imagens e vídeo. Há um Jumbotron, seguido por um carrossel com os depoimentos e, por fim, uma divisão com a classe card.

Monitores (monitores.html)

Na página dos monitores a header foi feita com uma div com a classe card contendo uma imagem de fundo, seguido pelos próprios cards. Há também dois jumbotrons.

Artigos (artigos.html)

A página artigos foi feita com uma header com a classe jumbotron e os artigos feitos com uma div com a classe wrapper. A animação foi introduzida com um script de Javascript.

Multimedia (multimedia.html)

A página Multimédia continua a ter as características normais de um website com uma nav bar e um footer e acrescenta um novo componente que é uma imagem fixada com um título, que serve como uma espécie de um header; depois contém um título que é uma hiperligação para a página Galeria, uma breve descrição e ainda três imagens; de seguida temos a mesma constituição mas com um título, na mesma hiperligação, que segue para a página Arte.

Galeria (galeria.html)

A página Galeria contém um título, uma descrição e 12 cards que têm imagens e uma legenda que descreve as mesmas. Quando vemos em ecrãs mais pequenos o conteúdo adapta-se e as imagens transformam-se em carrousel.

Arte (arte.html)

A página Arte têm a mesma constituição que a página Galeria, só que em vez de ter 12 cards têm 3 e têm uma descrição com maior conteúdo. Quando vemos em ecrãs mais pequenos o conteúdo adapta-se e as imagens transformam-se em carrousel.

Inscrições (inscrições.html)

A página Inscrições apresenta essencialmente um formulário que tem como principal objetivo obter informações do cliente e a inscrição do mesmo. Possui também algumas informações do campo de férias como o preçário, os dias e também um campo onde a persona poderá escrever observações que ache importante.

Atividades (atividades.html)

A página Atividades baseia-se em cards onde apresenta inúmeras atividades que o campus oferece. No fim da página também é visível um carroussel com algumas imagens apelativas de modo a incentivar a persona a fazer parte do campo.

Programação (programação.html)

A página Programação apresenta também diversos cards com o programa das duas semanas. Nesta página é visível todas as atividades e os respetivos dias onde serão realizadas.

Estilos CSS (do Bootstrap e próprios)

Para um bom funcionamento do Bootstrap, até a nível responsive, seguimos a sua estrutura, por isso as classes mais utilizadas nas nossas páginas são, container e container-fluid, rows e cols (sendo cada um relativo ao conteúdo em si); para centrar o texto também foi usado o estilo justify-content-between

De acordo com os nossos estilos nós utilizamos `.{background-image: linear-gradient; color: white; font-size: 20px; font-family: Roboto, sans-serif;}`

para personalizar a nossa nav bar e as suas hiperligações, `.{ font-family: 'Montserrat', sans-serif;}`

para os h1's, `.{font-family: 'Amatic SC', cursive; font-size: 5rem; font-weight: bold;}`

para os títulos colocados em cima de imagens, `background-image: url("../imgs/mountain.jpg"),
. {background-position: center top; background-repeat: no-repeat; background-size: cover;
background-attachment: fixed; color: #ffffff; padding-top: 7rem; padding-bottom: 300px;}`

para colocar algumas imagens de fundo e `.{ font-size: 15px; color: white; text-align: center; font-size: 25px;
padding: 0; padding-top: 85px;}`

Javascript e outras tecnologias utilizadas/integradas

Hoover Master - Plugin JQuery que adiciona animações, dando destaque a certos elementos.

Count up animation (quemsomos.html) - Plugin JQuery utilizado para fazer com que, ao fazer scroll os números aumentam.

Dropdown Hover (todas as páginas) - Foi utilizado de modo a que o dropdown no navbar fosse um link e além disso, aparecesse com o hover.

Cards Hover (artigos.html) - Animação de hover nos cards dos artigos.

Isotope (artigos.html) - Plugin utilizado para fazer os cards com transições, divididos por categorias nas páginas dos artigos. Foi necessário utilizar o sistema de grelhas do bootstrap para que ficasse responsive.

Soluções técnicas para os principais problemas encontrados

Um dos principais problemas que encontramos foi por os cards do índice num carrossel, e solucionamos de uma forma simples e bem explicada pelo professor Helder Caixinha, quando criamos um carrossel com cards ficava tudo muito grande e desproporcional, a solução era colocar o carrossel dentro de um elemento block e limitar o seu tamanho, sendo mais fácil que aplicar estilos próprios ao carrossel.

Outro problema foi na implementação do plugin JQuery na página dos artigos. O mesmo não era responsive e a solução foi implementar rows com colunas em cada card de artigos.

Melhorias futuras

O nosso website poderia ser mais consistente a nível visual, tentar melhorar a página da programação e tornar mais apelativa e interativa e talvez ter um login para que a experiência de cada utilizador seja mais personalizada, por exemplo, no registo teria perguntas acerca do tipo de atividades que mais gosta e consoante a sua resposta, as suas atividades favoritas seriam as primeiras a aparecer.

Como cada elemento do grupo ficou encarregado de fazer três páginas, houve uma maior discrepância em relação à coerência das mesmas. Algumas ficaram com poucas componentes.

Conclusões

Com a realização deste trabalho concluímos que para a realização de um website é preciso a realização de uma pesquisa intensiva para que possamos comparar websites do mesmo ramo, que a realização de esboços é muito importante para a idealização da estrutura do website, que com a realização o lema “mobile first” torna-se mais fácil a transformação para desktop do que o inverso e que a realização dos tutoriais todos fornecidos ao longo deste semestre forneceram nos conhecimentos para analisar e manipular códigos não nossos, podendo personalizar e inovar. Para além dos aspetos técnicos também podemos concluir que o trabalho em equipa, entreajuda e cooperação são muito importantes para que os projetos tenham uma boa fluidez que torna com que o trabalho em si não custe tanto.

Referências bibliográficas

<https://mdbootstrap.com>

<https://codepen.io>

<https://www.littlesnippets.net/>

Anexos

Anexo 1

Página Inicial

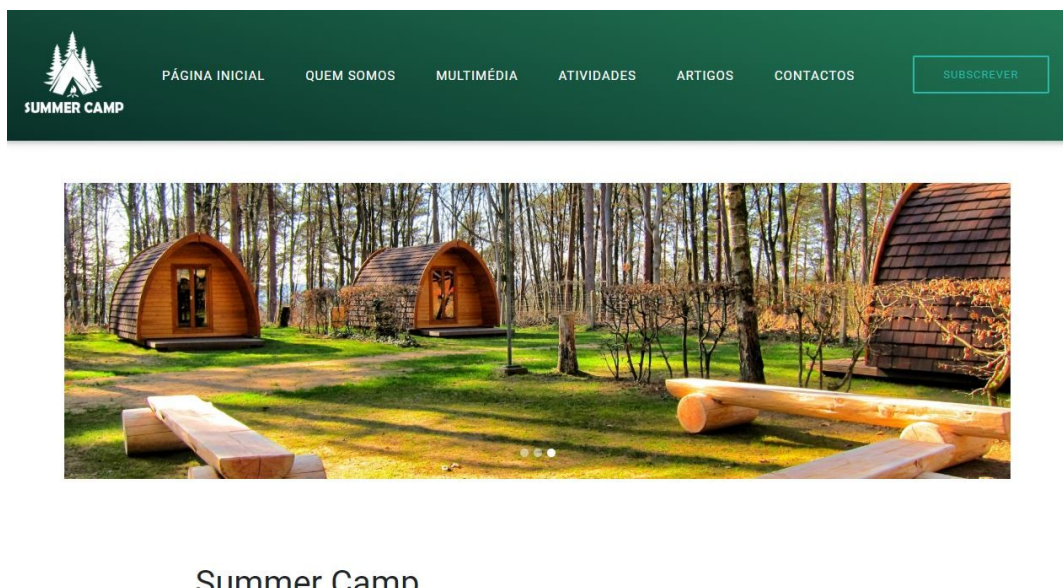



Figura 1 - página index

Página Subscrever



NEWSLETTER

Newsletter

Email

SUBSCREVER

Figura 2 - página subscrever

Página Contactos

Contactos

Email	Telefone
geressummercamp4ever@gmail.com	22 251 3008
Télemovel	Localização
919 513 008	R. 1 n°6969, 4500-230, Gerês

Dados

Nome	Idade
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Figura 4 - página contactos

Página Atividades

Atividades

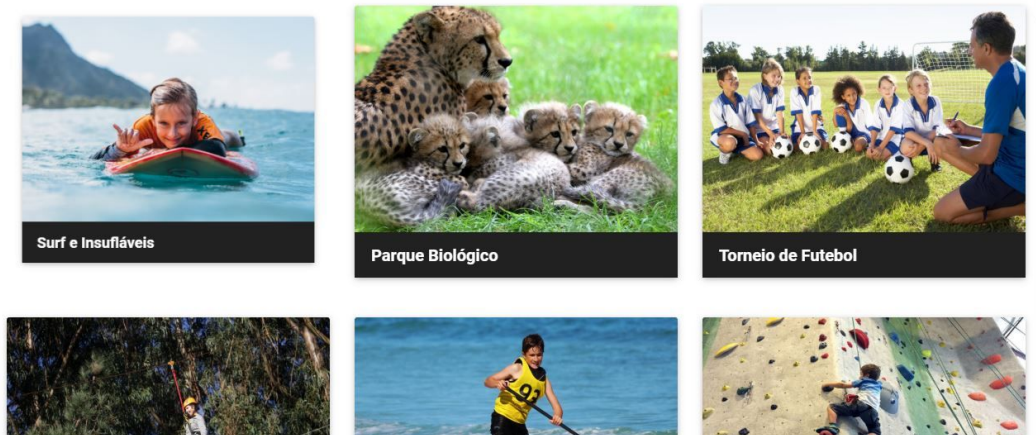


Figura 5 - página atividades

Página Programação

Programação

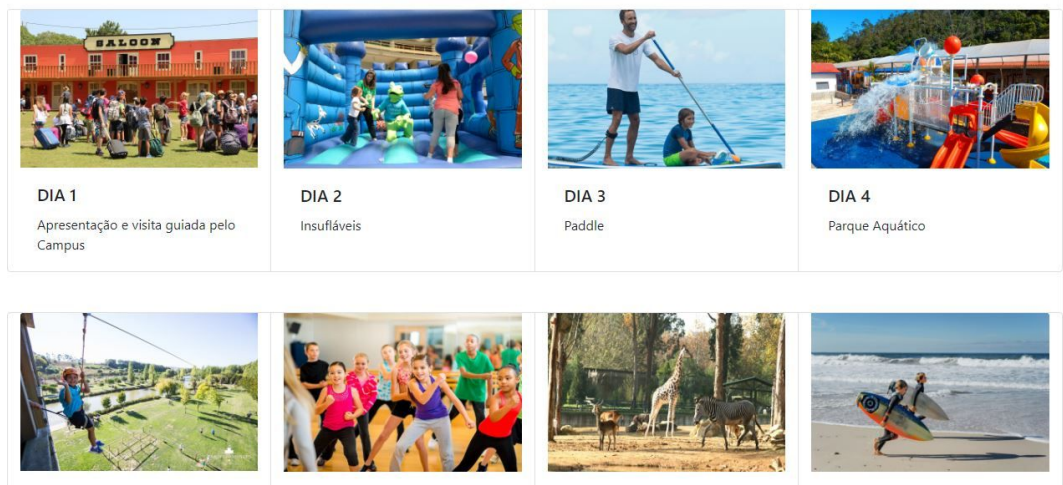


Figura 6 - página programação

Página Inscrição

Inscrição Gerês Summer Camp

Faz já a tua reserva!

Valor da reserva: 50€, pago na inscrição. O pagamento do restante valor, deverá ser efetuado até ao início das atividades.

Nome Completo

E-mail

Telemóvel

Por quanto tempo pretende ficar connosco?

1 semana (24 a 28 de Junho) ▾

PREÇARIO : 1 SEMANA 100€ | 2 SEMANAS 150€

Observações

Figura 7 - página inscrição

Página Artigos

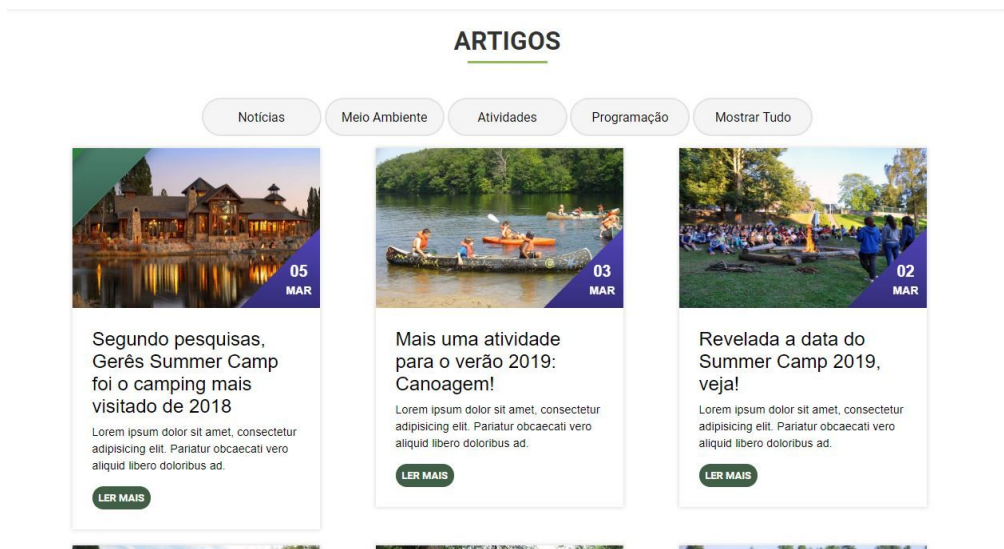


Figura 8 - página artigos

QUEM SOMOS

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed volutpat euismod mi id semper. Quisque lobortis erat et augue pharetra malesuada. Sed venenatis massa aliquam nisl mattis sodales. Praesent sit amet varius augue, nec maximus sem. Mauris rhoncus vehicula tellus, et volutpat est vulputate eu. Donec vel nulla vitae sapien luctus ultricies in non est. Quisque ac ex at erat suscipit aliquet id ut orci. Vestibulum justo est, pretium ac eleifend id, rhoncus nec sapien. Phasellus finibus tortor sed lectus semper cursus. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Proin luctus, metus vel lacinia aliquet, eros elit laoreet elit, a maximus ligula tortor ac quam. Cras id velit in nisi vehicula posuere. Vestibulum finibus maximus commodo. Donec sed volutpat ante. Donec sed mollis nisl. Quisque eu arcu mattis mi rutrum varius. Proin volutpat dignissim turpis. Donec porttitor nisl pellentesque risus posuere vulputate. Integer ac felis faucibus, vulputate quam faucibus, sodales lacus. Aliquam luctus felis eleifend ipsum pharetra convallis. Mauris elementum at massa eu suscipit.



Figura 9 - página quem somos

Página Galeria

Figura 11 - página galeria

Página Arte

ARTE

No Gerês Summer Camp promovemos a arte e a criatividade. Assim, as crianças e os jovens têm a oportunidade de mostrar o melhor delas fazendo pulseiras, arcos e flechas que iram ser utilizados nos jogos propostos, de pintar com as mãos e até com os pés, de pintar t-shirts, entre outros.



Arco construído



Pulseiras



Pintar arte com os pés

Figura 12 - página arte