

# DEVinHouse

## Módulo 1 - Projeto Avaliativo 1

### SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
2 REQUISITOS DA APLICAÇÃO	1
3 EXEMPLO DE APLICAÇÃO	2
4 ENTREGA	3
5 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	4
6 PLANO DE PROJETO	7

### 1 INTRODUÇÃO

Você está participando de um processo seletivo para ingressar em uma vaga de programador em uma grande empresa de TI. Uma das etapas do processo envolve a criação de uma aplicação web para controle e cálculo de uma lista de compras.

### 2 REQUISITOS DA APLICAÇÃO

A aplicação que deverá ser realizada **individualmente**, deve contemplar os seguintes requisitos:

1. Um título na aba do navegador, para que o usuário encontre a sua aplicação no meio das várias abas que constantemente mantém abertas;
2. Um cabeçalho dentro da página, para que o usuário saiba facilmente em que página se encontra e do que se trata o conteúdo;
3. Um campo de texto para digitar o nome do produto a ser adicionado à lista;
4. Um botão para adicionar um novo produto na lista;
5. Um botão para deletar todos os itens de uma única vez;
6. Um botão para deletar todos os itens que estejam marcados como comprado;
7. Uma lista contendo os produtos já inseridos;
8. Cada linha da lista deve conter: checkbox para o usuário marcar aquele produto que já foi comprado; o texto que o usuário digitou ao cadastrar a atividade; botão para excluir o produto da lista, caso desejado;
9. Quando o usuário marcar um item da compra, deve-se abrir um pop-up para que o usuário digite o valor da compra, após isso, deve-se somar ao valor total das compras;

10. A lista deve ser salva no "localStorage" do navegador (incluindo os produtos que já foram realizados), e deve ser carregada sempre que a página for reaberta.

### 3 EXEMPLO DE APLICAÇÃO

A aplicação deverá conter os requisitos apresentados anteriormente, sendo codificada em html, css, javascript e markdown (para o readme.md). As imagens a seguir demonstram exemplos da aplicação que deverá ser desenvolvida.

The screenshot shows a web application interface. At the top right is the logo "DEVinHouse" with the tagline "Parceiras para desenvolver a sua carreira". Below the logo, the text "Inserir item na lista:" is followed by a text input field and a blue button labeled "Inserir". In the center, a dark grey box titled "Lista de compras" contains a list of items, each with an unchecked checkbox and a delete icon (x): "Pizza", "Coca-cola", "Brócolis", and "iogurte". To the right of this box, the text "Total das compras:" is followed by a large display showing "R\$ 0,00".

This screenshot shows the same application as the previous one, but with the "Bolacha" item selected (checkbox checked). A modal dialog box is open over the list, titled "Valor da Bolacha:", containing a text input field and a blue button labeled "Inserir". The "Total das compras:" display still shows "R\$ 0,00".

Inserir item na lista:

Inserir

Lista de compras

- ☒ Belaeha
- ☐ Pizza
- ☐ Coca-cola
- ☐ Brócolis
- ☐ Iogurte

Total das compras:

R\$5,50

DEVinHouse  
Parceiras para desenvolver a sua carreira

## 4 ENTREGA

O código desenvolvido deverá ser submetido no [GitHub](#), e o link deverá ser disponibilizado na tarefa **Módulo 1 - Projeto Avaliativo 1**, presente na semana 6 do AVA até o dia **10/04/2022** às **23h55**.

O repositório deverá ser **privado**, com as seguintes pessoas adicionadas:

- Romeu Isaac Casarotto - [romeuic](#)
- Ana Paula dos Santos - [AnaPaulaSM](#)
- Cesar Abascal - [cesar-abascal](#)
- Fernando Puntel - [fepuntel](#)

Não serão aceitos projetos submetidos após a data limite da atividade, e, ou alterados depois de entregues.

**Importante:** Será considerado como data de entrega a **última atualização** no repositório do projeto no GitHub. Lembre-se de não modificar o código até receber sua nota.

## 5 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A tabela abaixo apresenta os critérios que serão avaliados durante a correção do projeto. O mesmo possui variação de nota de 0 (zero) a 10 (dez) como nota mínima e máxima, e possui peso de **45% sobre a avaliação do módulo**.

Serão **desconsiderados e atribuída a nota 0 (zero)** os projetos que apresentarem plágio de soluções encontradas na internet ou de outros colegas. Lembre-se: Você está livre para utilizar outras soluções como base, mas **não é permitida** a cópia.

Nº	Critério	0	0,15	0,3	0,5
1	O aluno desenvolveu uma página que apresenta o título e cabeçalho do conteúdo?	O aluno não conseguiu apresentar título e o cabeçalho.	O aluno conseguiu apresentar título, mas que não representa o cabeçalho.	O aluno conseguiu apresentar título e cabeçalho que representa bem o conteúdo.	Além de o aluno conseguir apresentar título e cabeçalho, também adicionou um ícone de favorito.
2	O aluno criou um repositório e utilizou o versionamento adequadamente?	O aluno não realizou a entrega utilizando o GitHub.	O aluno entregou o projeto em um repositório do GitHub, mas não criou o versionamento.	O aluno versionou o projeto através de branches e commits com nomenclatura intuitivas.	O aluno versionou o projeto através de branches e commits com nomenclatura intuitivas, e criou um README.MD explicativo e organizado.
Nº	Critério	0	0,3	0,7	0,9
3	O aluno desenvolveu um campo de texto para digitação de novos produtos?	O aluno não desenvolveu um campo de texto para digitação de novos produtos.	O aluno desenvolveu um campo de texto mal posicionado ou não utilizou a tag correta.	O aluno desenvolveu um campo de texto bem posicionado e utilizando a tag correta.	O aluno, além de inserir campo de texto bem posicionado e utilizar a tag correta, também inseriu um rótulo ou placeholder informando o usuário sobre do que se trata aquele campo, e as propriedades de seleção/identificação foram utilizadas corretamente.
4	O aluno desenvolveu um botão para inserção de novos produtos na lista?	O aluno não conseguiu apresentar o botão.	O aluno desenvolveu um botão, mas não desenvolveu o funcionamento do botão para inserir produtos na lista.	O aluno desenvolveu o botão que insere o texto digitado na lista, posicionou bem o botão na página e inseriu texto informando o que o botão faz ao ser clicado.	Além de o aluno programar o botão para cadastrar o produto na lista, posicioná-lo bem na página e informar corretamente o que o botão faz, o aluno também fez com que o clique no botão

					apague o texto digitado no campo textual, utilizou a tag e as propriedades de seleção/identificação corretamente.
5	O aluno desenvolveu um botão para deletar todos os produtos da lista?	O aluno não desenvolveu o botão e sua funcionalidade.	O aluno desenvolveu um botão, mas não desenvolveu o funcionamento do mesmo.	O aluno desenvolveu o botão, posicionou adequadamente na página, e inseriu texto informando o que o mesmo faz ao ser clicado.	Além de o aluno programar o botão, posicioná-lo bem na página e informar corretamente o que o mesmo faz, o aluno também fez com que o clique realizasse a funcionalidade solicitada.
6	O aluno desenvolveu um botão para deletar os produtos já comprados?	O aluno não desenvolveu o botão e sua funcionalidade.	O aluno desenvolveu um botão, mas não desenvolveu o funcionamento do mesmo.	O aluno desenvolveu o botão, posicionou adequadamente na página, e inseriu texto informando o que o mesmo faz ao ser clicado.	Além de o aluno programar o botão, posicioná-lo bem na página e informar corretamente o que o mesmo faz, o aluno também fez com que o clique realizasse a funcionalidade solicitada.
7	O aluno desenvolveu uma lista que exibe os produtos cadastrados?	O aluno não desenvolveu uma lista que exibe os produtos cadastrados.	O aluno desenvolveu uma lista que exibe os produtos cadastrados, mas mal posicionada e com o conteúdo dos itens desorganizados.	O aluno desenvolveu uma lista, que exibe os produtos cadastrados, bem posicionada e com o conteúdo dos itens (checkbox, texto, botão) bem organizados de uma forma agradável e intuitiva.	O aluno, além de desenvolver uma lista que exibe os produtos cadastrados bem posicionada, e com conteúdo bem organizado, também utilizou a tag e as propriedades de seleção/identificação corretamente.
8	O aluno desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam "checkbox" para marcar quando o produto foi comprado?	O aluno não desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam "checkbox" para marcar quando um produto foi comprado	O aluno desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam "checkbox" para marcar quando um produto foi comprado, mas numa posição em que fica confuso de entender qual a atividade referente.	O aluno desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam "checkbox" para marcar quando um produto foi comprado, em uma posição de fácil detecção de qual atividade ele está relacionado.	Além de o aluno apresentar o checkbox numa posição que facilite a identificação de qual a atividade relacionada, ao marcar a caixinha a atividade relacionada é riscada/tachada.

9	O aluno desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam o texto que o usuário digitou no momento do cadastro da atividade?	O aluno não desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam o texto que o usuário digitou no momento do cadastro da atividade.	Aluno desenvolveu uma lista que apresenta algum texto em seus itens, mas não exatamente o que foi cadastrado.	Aluno desenvolveu uma lista que apresenta exatamente o texto digitado pelo usuário no momento do cadastro da tarefa.	Além de o aluno desenvolver uma lista que apresenta exatamente o texto digitado pelo usuário, também conseguiu estilizar o texto para ser facilmente legível e conter um bom espaçamento entre os outros elementos (checkbox e botão excluir) e as outras atividades da lista.
10	O aluno desenvolveu a funcionalidade para realizar o cálculo do total de compras?	O aluno não desenvolveu a funcionalidade para realizar o cálculo do total de compras	O aluno desenvolveu a funcionalidade, mas o cálculo não é realizado quando o produto é comprado.	O aluno desenvolveu a funcionalidade de forma correta.	Além de o aluno conseguir programar o total de compras, a funcionalidade também deixa o texto “taxado” e o botão de concluído fica em check.
11	O aluno desenvolveu uma lista em que os afazeres ficam salvos no LocalStorage e é recarregada quando a página é fechada e reaberta?	O aluno não desenvolveu uma lista em que os afazeres ficam salvos no LocalStorage e é recarregada quando a página é fechada e reaberta	O aluno desenvolveu uma lista em que os afazeres ficam salvos no LocalStorage, mas não conseguiu carregar a mesma ao fechar/reabrir a página.	O aluno desenvolveu uma lista em que os afazeres ficam salvos no LocalStorage e é recarregada quando a página é fechada e reaberta.	Aluno conseguiu salvar a lista sempre no momento que a mesma sofreu qualquer alteração (inserção/exclusão de item), e conseguiu carregá-la corretamente ao abrir a página.
12	O aluno desenvolveu uma página com design intuitivo e código JavaScript organizado, legível e bem estruturado?	O aluno desenvolveu uma página não intuitiva e com codificação desorganizada.	O aluno desenvolveu uma página e inseriu alguns estilos, como tipo/tamanho/cor de fonte, largura/altura/margem de alguns elementos.	O código JavaScript desenvolvido pelo aluno está separado em um arquivo diferente do HTML, bem estruturado, comentado e organizado.	A aplicação possui design criado em HTML agradável e intuitiva, com o código JavaScript estruturado, organizado e comentado.

## 6 PLANO DE PROJETO

Ao construir uma aplicação de Lista de compras salvando os dados no LocalStorage do navegador, o aluno estará colocando em prática os aprendizados em:

- HTML: principais tags como head, meta, title, body, div, h1, form, input, button, ul, li. Atributos de tags como class, id, type. Inclusão de arquivos de estilos (css) e de script (js) na página.
- CSS: estilizar a página, os botões, inputs, alterar atributos dos elementos da tela de acordo com a interação do usuário para uma melhor experiência do usuário (UX).
- Javascript: variáveis, arrays, funções, manipulação do DOM (eventos, elementos e seus atributos), manipular objetos (JSON), utilizar o localStorage.
- Versionamento: utilização do github como ferramenta de versionamento, utilizando os conceitos de gitflow.