Trabalho Final FrontEnd 60Pts

GRUPO 4

* ARTHUR DE REZENDE CARREIRO
* EBER JUNIOR CINTRA
* GABRIEL DA COSTA BARDASSON
* GUSTAVO FERNANDES DE SOUZA
* JULIO CESAR BENTO BRAZ

Sumário

[Idealização 1](#_Toc178264246)

[Requisitos do projeto 1](#_Toc178264247)

[História do jogo 2](#_Toc178264248)

[Lista de afazeres, páginas: 4](#_Toc178264249)

[Conclusão 5](#_Toc178264250)

# Idealização

Criar um site com o tema de livro book, neste site vamos criar uma historiazinha de mistério e os usuários que acessarem este site terão a chance de ser o detetive do caso, assim tentar solucionar o mistério da corunas.

# Requisitos do projeto

As páginas devem seguir os seguintes critérios:

* Uma página por integrante do grupo. (sendo 3 obrigatórias: Home, Sobre).
* Pelo menos dois componentes usando Bootstrap.
* HTML Estruturado: Utilize HTML semântico para estruturar o conteúdo das páginas, garantindo uma boa organização e acessibilidade. Estilo com CSS: Aplique estilos visuais utilizando CSS para tornar as páginas atrativas e responsivas, garantindo uma boa experiência do usuário em diferentes dispositivos.
* Interatividade com Javascript: Adicione interatividade às páginas utilizando Javascript básico para funcionalidades, manipulando os elementos pelo DOM.
* Design Atraente: Procure criar um design atraente e intuitivo, considerando aspectos como usabilidade, harmonia de cores e disposição dos elementos na página.
* Responsividade: As páginas devem ser responsivas, ou seja, devem se adaptar de forma adequada a diferentes tamanhos de tela, desde dispositivos móveis até desktops.
* Boas Práticas de Desenvolvimento: Utilize boas práticas de desenvolvimento web, como separação (HTML, CSS e Javascript em arquivos separados e organização do projeto em diretórios.

O projeto será avaliado com base na qualidade do código, funcionalidades

implementadas, design das páginas, responsividade e boas práticas de desenvolvimento.

# História do jogo

Você é o detetive Damian, especializado em casos sobrenaturais e desaparecimentos misteriosos. Após receber uma ligação anônima, você foi chamado para investigar uma cidade pequena, envolta em uma atmosfera sombria e cheia de segredos. Nos últimos meses, cinco pessoas desapareceram sem deixar rastros, e agora, cabe a você descobrir a verdade por trás desse mistério. A única coisa que conecta os desaparecimentos são os locais próximos: a praça central, o parquinho antigo, o cemitério e uma casa abandonada na beira da cidade.

As ruas estão desertas quando você chega à cidade. À medida que a noite avança, uma sensação de mal-estar toma conta de você. Suas investigações o levarão de um cenário ao outro, e suas escolhas determinarão o desfecho desta história. Cada lugar guarda segredos, e a resposta para o mistério pode estar mais próxima do que você imagina...

Cenário 1 – Praça Central

A praça central parece o coração da cidade, mas agora, à noite, ela está estranhamente quieta. As folhas secas das árvores criam um som irritante ao serem levadas pelo vento, e você sente como se estivesse sendo vigiado. No centro da praça, uma fonte de pedra antiga jorra água vagarosamente, e uma estátua de um anjo de pedra observa tudo com um olhar impassível.

Você pode:

1. Investigar a fonte mais de perto. (Role um dado)

2. Procurar algo suspeito ao redor das árvores.

3. Sentar-se em um banco e observar o ambiente.

4. Sair da praça e ir ao parquinho antigo.

Se você escolhe investigar a fonte, descobre uma pequena inscrição esculpida na pedra, mas o tempo e a água a desgastaram significativamente. Você precisará decifrar o enigma com base nas palavras que restam: 'os segredos desta cidade ... à noite ... passagem'. Role um dado. (1-3: você falha em decifrar, 4-6: você entende que existe uma passagem secreta sob a fonte)

Ao caminhar pelas árvores, você nota uma presença que parece se mover nas sombras. Se escolher segui-la, você pode ser levado ao beco sem saída. (Role um dado para evitar ser atacado). Ou pode optar por retornar à fonte.

Cenári 2 – Praça Central

O parquinho é um reflexo da decadência da cidade. Os brinquedos enferrujados rangem com o vento, e o lugar está tomado por um silêncio sinistro. À medida que você se aproxima, sente que está sendo observado, mas não consegue identificar de onde.

Você pode:

1. Investigar o balanço ainda em movimento.

2. Subir na torre do escorregador para observar melhor o local.

3. Sair do parquinho e voltar à praça.

Ao se aproximar do balanço, você encontra uma peça de um quebra-cabeça estranho. Parece uma parte de um objeto maior. Você percebe que outras peças podem estar espalhadas pela cidade. Decida onde investigar a seguir: você pode voltar para a praça, ir ao cemitério ou à casa abandonada.

Cenário 3 – Cemitério

O cemitério abandonado está coberto de musgo e neblina. As lápides são antigas, muitas delas quebradas ou mal conservadas. Há uma sensação de desespero no ar, como se as almas daqueles enterrados ali não estivessem em paz. O portão está ligeiramente aberto, rangendo quando o vento sopra.

Você pode:

1. Investigar a lápide mais antiga, que parece ter sido recentemente perturbada.

2. Explorar um mausoléu ao fundo do cemitério.

3. Retornar ao parquinho ou investigar a casa abandonada.

Ao examinar a lápide, você descobre marcas estranhas de garras, como se algo ou alguém tivesse escapado do túmulo. De repente, um som ecoa pelo cemitério, e você precisa decidir: fugir para outro cenário ou continuar explorando.

Cenário 4 – Casa Abandonada

A casa abandonada no final da rua é a mais misteriosa de todas. Suas janelas estão cobertas por poeira e teias de aranha, e a porta principal está entreaberta, como se estivesse convidando você a entrar. Dizem que esta casa pertenceu a uma antiga família que desapareceu sem deixar vestígios.

Você pode:

1. Subir as escadas para investigar o segundo andar.

2. Explorar o porão.

3. Voltar para o cemitério ou ir à praça.

**Finais Possíveis**

Final 1: Ao encontrar todas as peças do quebra-cabeça, você descobre que a cidade está sendo controlada por um espírito ancestral, que usa os desaparecidos como sacrifícios. Você consegue impedir o ritual, mas não sem grandes perdas.

Final 2: Falhando em juntar as pistas, você acaba sendo atraído para o cemitério, onde descobre que o espírito que assombra a cidade já havia te escolhido como próximo sacrifício. Seu destino é selado.

Final 3: A conspiração dos moradores antigos é revelada, e você percebe que a cidade inteira está envolvida nos desaparecimentos. Ao tentar confrontá-los, você é capturado e se torna mais uma vítima.

Final 4: Você abandona a investigação ao perceber que os segredos da cidade são perigosos demais para serem descobertos, mas as lembranças do que você viu te assombram para sempre.

# Lista de afazeres, páginas:

1. Home – Arthur
2. Praça Central –
3. Parquinho abandonado –
4. Cemitéri – Gabriel
5. Casa abandonada – Eber
6. Finais -
7. Sobre – Gabriel/Julio
8. Contato – Arthur / Eber

# Conclusão

O site foi desenvolvido pelo time de desenvolvimento do grupo 4 da máteria de front-end essencial, com a tématica de livro jogo. O site utilizou as tecnologias HTML, CSS, JavaScript e Bootstrap para desenvolver sua aplicação.