

FATEC SÃO CAETANO DO SUL
CURSO DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS
FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO PARA WEB (JOG NA4)
PROF. ALAN CARVALHO

SOBRE ESTE DOCUMENTO

Este documento destina-se a esclarecer alguns aspectos relacionados ao desenvolvimento de um site, que será utilizado como parte da avaliação. As informações aqui contidas não substituem quaisquer informações fornecidas em aula, mas sim as complementam.

SOBRE O SITE

O objetivo é que se tenha elaborado e funcional um site sobre um jogo. Não se trata do jogo em si, mas do site dele. A proposta é que o site traga informações e funcionalidades para pessoas interessadas no jogo.

Espera-se que esse site utilize, dentro do que se considerar aplicável e necessário, recursos da HTML, CSS, JavaScript e PHP (com MySQL). Uma vez que a disciplina não se referiu ao projeto do site (inclusive no que diz respeito à interface), um site com interface mais simples não será considerado insatisfatório, desde que os recursos presentes funcionem. Por outro lado, um site com interface bem elaborada poderá levar a melhores resultados na avaliação.

Uma premissa básica é que todo código será validado e verificado, pelo menos no site do W3C. Erros de validação de HTML ou CSS e erros de sintaxe em scripts PHP ou JavaScript interferirão no resultado final da avaliação.

Esse site poderá ser desenvolvido individualmente ou até em quartetos, à escolha dos alunos. As equipes ficam liberadas para usar frameworks ou bibliotecas como JQuery e outras.

O QUE SE ESPERA QUE O SITE TENHA

1. A homepage (*index.php*), com conteúdo a ser definido pela equipe. Essa página deverá ter pelo menos uma barra de navegação com links para outras páginas do site e o ranking com os dez melhores jogadores, que deverá ser exibido em uma tabela com o seguinte formato:

Posição	Apelido	Pontos
1	Blablabla	999999
2	Blublublu	987654
3	Bliblibli	850415
...		
10	Cacaca	235687

Atualizado em dd/mm/aaaa

Obs: Onde consta *dd/mm/aaaa* deverá aparecer a data do servidor no formato *dia/mês/ano*. Ex: 04/04/2015.

O ranking dos melhores jogadores deverá ser exibido em todas as páginas do site.

Nesta página deverá ser exibido um link para download do instalador do jogo. Esse link de download do instalador do jogo deverá ser exibido em todas as páginas do site.

2. Uma página com um formulário de contato (*faleconosco.php*) para envio de mensagens de e-mail.

Nessa página deverá haver os seguintes campos, além do botão de envio:

- Nome do remetente da mensagem, do tipo *text* que aceite no máximo 80 caracteres e que seja de preenchimento obrigatório;
- Endereço de e-mail do remetente da mensagem, do tipo *email* que aceite no máximo 80 caracteres e que seja de preenchimento obrigatório;
- Assunto da mensagem, do tipo *text* que aceite no máximo 80 caracteres e que seja de preenchimento obrigatório;
- Texto da mensagem, do tipo *textarea* que aceite no máximo 3000 caracteres e que seja de preenchimento obrigatório;
- Se deseja receber mensagens relativas a novidades do jogo, do tipo *radio* e duas opções: Sim e Não. A opção "Sim" já deverá vir selecionada.

A obrigatoriedade do preenchimento dos campos deverá ser definida tanto no formulário (com HTML) como na validação do mesmo (PHP). Se algum dos campos não for preenchido, o script PHP deverá fazer retornar o formulário com os campos devidamente preenchidos e uma mensagem informando o que precisa ser completado.

Se o visitante escolheu receber mensagens relativas a novidades do jogo, seu nome e endereço de e-mail deverão ser inseridos na tabela *mailing* do banco de dados, a não ser que o endereço de e-mail já esteja cadastrado e nesse caso não será feita a inserção.

Todas as mensagens deverão ser encaminhadas para *contato@nossosite.com*. Use a função *mail()* da PHP para isso.

Após o envio da mensagem, o browser deverá ser redirecionado para uma página (*mailenviado.php*) na qual o visitante do site será informado que a mensagem foi enviada, que será lida e respondida se necessário. Nessa página deverá haver pelo menos um link para a home do site (*index.php*).

3. Uma página (*criarconta.php*) na qual o visitante interessado em cadastrar-se para ter acesso a uma área restrita e para se registrar como jogador possa preencher um formulário para isso.

Use a mesma página desenvolvida nas aulas e faça as devidas adequações de layout conforme necessário. Os dados deverão ser inseridos nas mesmas tabelas usando a mesma lógica já definida: um visitante poderá ou não ser um jogador.

Se os campos de preenchimento obrigatório não forem preenchidos, o formulário deverá retornar com os campos preenchidos (exceto a senha, que deverá ficar vazia) e deverão ser mostradas mensagens relativas ao que faltou ser preenchido. O mesmo deve ocorrer se os e-mails não forem iguais ou as senhas informadas não forem iguais ou se a senha tiver menos de oito caracteres.

Deve-se ter o cuidado de evitar a tentativa de incluir um visitante cujo endereço de e-mail ou apelido já tenham sido cadastrados. Se for observado que o e-mail informado no formulário já existe na tabela, o formulário deverá retornar com os campos que tiverem sido preenchidos e uma mensagem informativa sobre o e-mail para que o visitante possa definir outro endereço de e-mail.

4. Uma página (*login.php*) com um formulário de login. Use a mesma página desenvolvida em aula como base, fazendo as modificações necessárias.

A autenticação deverá ser feita e, caso os dados informados não correspondam aos de um visitante cadastrado, o formulário deverá retornar com uma mensagem informativa deverá ser exibida para que o visitante possa tentar novamente o login.

Se a autenticação for bem sucedida (os dados informados correspondem aos de um visitante), o navegador deverá ser redirecionado para uma página chamada *index.php* dentro do diretório “restrito” do site.

5. Uma página dentro do diretório “restrito” do site (*index.php*) que deve ser de acesso apenas a visitantes cadastrados e autenticados no site. Essa página deverá conter pelo menos um link para uma página de downloads (*downloads.php*) e um link para o encerramento da sessão no site (*sair.php*).

Pode conter outras informações relevantes sobre o jogo, mas que possam ser acessadas apenas por visitantes autenticados no site. O nome do visitante deverá ser exibido na página. Se ele for um jogador, seu apelido e quantidade de pontos deverão ser exibidos nessa página.

Se o visitante for um jogador, deverá ser exibido seu avatar (caso exista) e deverá haver um botão para atualização da imagem, que pode ter até 200 kB e ser do formato JPG. Sugere-se usar o mesmo esquema de upload já desenvolvido em aula.

Nesta página *index.php* deverá ainda haver um link para a página de compra de DLCs (*compredlc.php*).

Se o visitante for o administrador do site (veja o item 9) deverá ser exibido um link para a página *inserenoticias.php*.

6. Uma página para compra de DLCs (*compredlc.php*), acessível somente a visitantes autenticados no site. Sugere-se usar o mesmo mecanismo de compra e atualização do estoque de DLCs já desenvolvido em aula, fazendo as adaptações que julgar necessárias.

7. Uma página (*downloads.php*) onde deverão ser deixados itens gratuitos para download, mas restritos a visitantes autenticados no site.

8. Uma página (*sair.php*) para encerramento da sessão.

Após o encerramento da sessão, o navegador do visitante deverá ser redirecionado para a homepage do site (*index.php*).

Em todas as páginas de acesso restrito deverá haver um link para sair do site.

9. Uma página (*inserenoticias.php*) para que o administrador do site (o único usuário cadastrado até agora com e-mail *admin@caixascoloridas.com.br* e senha *senha123*) possa cadastrar as notícias que serão exibidas em todas as páginas do site. Apenas o administrador do site poderá inserir notícias e ele precisará estar autenticado no site para isso.

O formulário para cadastramento das notícias precisará ter os seguintes campos:

- Título da notícia, do tipo *text* que aceite até 120 caracteres e com preenchimento obrigatório;
- Texto da notícia, do tipo *textarea* que aceite até 3000 caracteres e com preenchimento obrigatório.

A obrigatoriedade do preenchimento deverá ser definida no formulário (usando HTML) e no script PHP. Se algum dos campos não for preenchido o formulário deverá retornar com o que tiver sido preenchido e mensagens informativas para que o administrador saiba o que faltou preencher.

Os dados da notícia deverão ser inseridos na tabela *noticias*. A data e hora para armazenamento deverá ser obtida do servidor quando for realizada a inserção.

10. As dez notícias mais recentes deverão ser exibidas em todas as páginas do site, uma abaixo da outra e em ordem cronológica descendente, no seguinte layout:

Título da notícia

dd/mm/aaaa

Texto inicial da notícia (limitado a 240 caracteres)

leia mais

(pule uma linha para exibir a próxima notícia)

O texto “leia mais” deverá ser um link para uma página (*exibenoticia.php*) na qual a notícia será exibida por completo. Nesta página deverá haver um link para a home do site.

Ao final da lista das dez notícias mais recentes deverá haver um link para a página *exibenoticias.php* que deverá exibir todas as notícias por completo, em ordem cronológica descendente com o seguinte layout:

Título da notícia

dd/mm/aaaa

Texto completo da notícia

(pule uma linha para exibir a próxima notícia)

SOBRE A ENTREGA E AVALIAÇÃO DO SITE

Até o início da aula de 26/06 (sem prorrogação) cada equipe deverá enviar para os e-mails *alan.carvalho@fatec.sp.gov.br* e *ahpcarvalho@fatecscs.edu.br* o link para download dos arquivos do site, que deverão estar compactados em um único arquivo .zip. Não há necessidade de manter uma cópia do banco de dados nesse .zip.

Deverá constar, além dos arquivos do site, um arquivo chamado *autores.txt* contendo os nomes completos e números de matrícula dos integrantes da equipe.

A avaliação será feita com base na adequação do código aos padrões das linguagens utilizadas, nas funcionalidades do site e poderá haver arguição individual dos integrantes da equipe quanto a aspectos do funcionamento e da codificação do site.

Como resultado da avaliação será definida uma nota **entre zero e dez** para **cada aluno** integrante da equipe. Essa nota corresponderá a 60% da N2 e os outros 40% serão obtidos com a prova escrita que será realizada em 26/06.