

Programação de Sítios Internet: Lumini Games

FACULDADE DE TECNOLOGIA DO ESTADO DE SÃO PAULO

PROGRAMAÇÃO DE SÍTIOS INTERNET: LUMINI GAMES

Nicolas Roberto Chinaglia
Silvio Eduardo Fratuchelli

**ARARAS
2020**

FACULDADE DE TECNOLOGIA DO ESTADO DE SÃO PAULO

PROGRAMAÇÃO DE SÍTIOS INTERNET: LUMINI GAMES

Trabalho para desenvolver um site com o objetivo de aproveitar a maior parte dos recursos visto em aula. O projeto contará como parte integrante da nota final da disciplina de programação de sítios internet.

Professor:
Rodrigo Brito Battilana

**ARARAS
2020**

RESUMO

O foco do trabalho é desenvolver um site onde nele, seja inserido a maior parte dos recursos visto em aula. O foco do nosso site será para área de games, onde lá será possível encontrar reviews de informações de lançamentos. O site também contará com alguns pontos de acessibilidade.

Palavras chaves: Acessibilidade, CSS, HTML, JavaScript, Site.

The focus of the project is to develop a website where most of the resources seen in class are inserted in it. The focus of our website will be on the games area, where it will be possible to find evaluations of launch information. The site will also have some accessibility points.

Keywords: Accessibility, CSS, HTML, JavaScript, Website.

SUMÁRIO

- 1. INTRODUÇÃO**
- 2. PAGINA PRINCIPAL**
- 3. PAGINA REVIEW**
- 4. PAGINA LANÇAMENTOS**
- 5. ACESSIBILIDADE**

1. INTRODUÇÃO

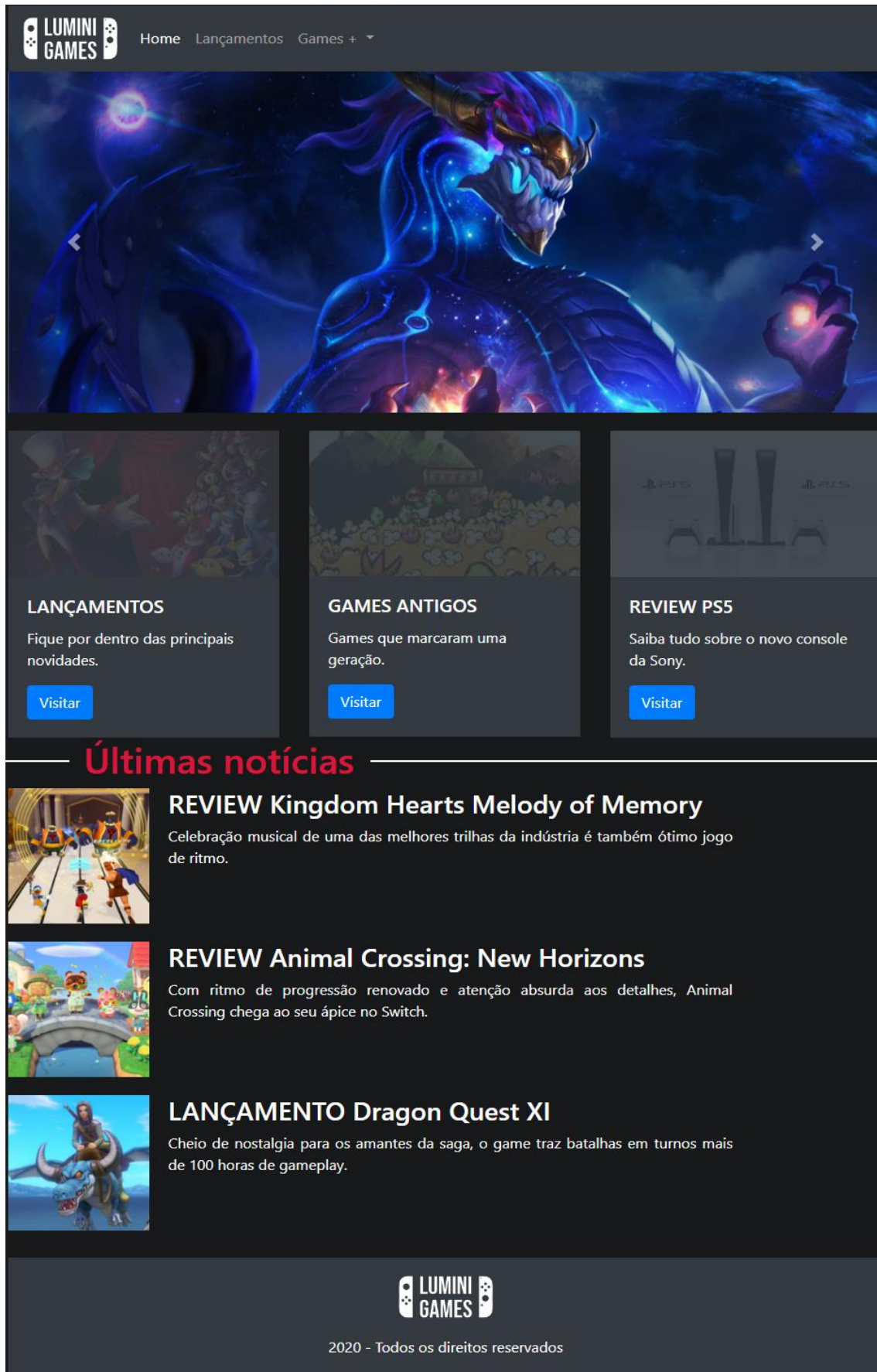
Escolhemos a área de games para o projeto do site, com o nome “Lumini Games”.

A proposta é bem simples, um lugar para você encontrar reviews de jogos, consoles, ou outras coisas do gênero. Nele você também encontrará notícias focada nos lançamentos da área.

A paleta de cores do site foi inspirada na tonalidade da Steam, um tema mais escuro, que não force tanto a vista.

Pensando na acessibilidade o site também terá alguns elementos que facilita esta área como a legenda em imagens.

2. PÁGINA PRINCIPAL



Pensando em algo que não seja cansativo, criamos um tema escuro para o site inspirado na interface da **steam**, o que mais se destaca na página são as imagens que são bem intuitivas, títulos e subtítulos curtos e práticos para entender rápido a proposta da matéria.

```
<header class="navbar navbar-expand-lg navbar-dark bg-dark">
  <a class="navbar-brand" href="#"></a>
  <button class="navbar-toggler" type="button" data-toggle="collapse" data-target="#conteudoNavbarSuportado" aria-controls="conteudoNavbarSuportado" aria-expanded="false" aria-label="Alterna navegação">
    <span class="navbar-toggler-icon"></span>
  </button>

  <div class="collapse navbar-collapse" id="conteudoNavbarSuportado">
    <ul class="navbar-nav mr-auto">
      <li class="nav-item active">
        <a class="nav-link" href="#">Home <span class="sr-only">(página atual)</span></a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="lançamentos/lançamentos.html">Lançamentos</a>
      </li>
      <li class="nav-item dropdown">
        <a class="nav-link dropdown-toggle" href="#" id="navbarDropdown" role="button" data-toggle="dropdown" aria-haspopup="true" aria-expanded="false">
          Games +
        </a>
        <div class="dropdown-menu" aria-labelledby="navbarDropdown">
          <a class="dropdown-item" href="reviews/reviews.html">Reviews</a>
          <a class="dropdown-item" href="#">Top 10</a>
          <div class="dropdown-divider"></div>
          <a class="dropdown-item" href="#">Consoles</a>
        </div>
      </li>
    </ul>
  </div>
</header>
```

Código HTML da HOME (página principal) com a inserção da barra de navegação.

```
<main>
  <section id="carouselExampleFade" class="carousel slide carousel-fade" data-ride="carousel">
    <div class="carousel-inner">
      <div class="carousel-item active">
        
      </div>
      <div class="carousel-item">
        
      </div>
      <div class="carousel-item">
        
      </div>
    </div>
    <a class="carousel-control-prev" href="#carouselExampleFade" role="button" data-slide="prev">
      <span class="carousel-control-prev-icon" aria-hidden="true"></span>
      <span class="sr-only">Anterior</span>
    </a>
    <a class="carousel-control-next" href="#carouselExampleFade" role="button" data-slide="next">
      <span class="carousel-control-next-icon" aria-hidden="true"></span>
      <span class="sr-only">Próximo</span>
    </a>
  </section>

  <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.3.1.slim.min.js" integrity="sha384-q8i/X+965DzO0rI7abK41JstQIAqVgRVzpbzo5smXKp4YfRvH+8abtTE1Pi6jizo" crossorigin="anonymous"></script>
  <script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/popper.js/1.14.3/umd/popper.min.js" integrity="sha384-ZMP7rV3jZkQZjWVk08d2WvKtQ7j0o2idOPuTko3J4zW6jGE9Z86JQ079Ka" crossorigin="anonymous"></script>
  <script src="https://stackpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.1.3/js/bootstrap.min.js" integrity="sha384-ChfqqzuZUKnJMK6z8dMH9NPNdihf3eLgR9TcR9tbrHvbE9hW413FJlQUX" crossorigin="anonymous"></script>
```

Código HTML da HOME (página principal) com a inserção do carrossel de imagens.


```
<article class="col">
  <div class="cardBalan">
    
    <div class="card-body">
      <h5 class="card-title">GAMES ANTIGOS</h5>
      <p class="card-text">Games que marcaram uma geração.</p>
      <a href="#" class="btn btn-primary" onmouseover="mudaopacidadeyoshi()" onmouseout="voltaopacidadeyoshi()">Visitar</a>
    </div>
  </div>
</article>

/ Muda a opacidade do card Games Antigos
function mudaopacidadeyoshi(){
  |   document.getElementById("yoshi").style.opacity = "100%";
  | }

function voltaopacidadeyoshi(){
  |   document.getElementById("yoshi").style.opacity = "10%";
  | }
```

Função feita em **Javascript** para alterar a opacidade dos **cards** quando o mouse for passado em cima do botão “visitar”.

3. PAGINA REVIEW

 Home Lançamentos Games + ▾

REVIEWS

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS



Por Nicolas Chinaglia - 25.11.2020

"Que tipo de jogo é Animal Crossing? É igual a Harvest Moon? O que você faz ali dentro? Qual é o seu objetivo?"

A evidente simplicidade de Animal Crossing esconde o fato de que articular boas respostas para essas perguntas é uma tarefa difícil até mesmo para alguém como eu, que jogo os títulos da série com afinco há quase duas décadas. Ao longo do último mês, porém, jogando o novo Animal Crossing: New Horizons por algumas horas todos os dias e sendo bombardeado por conteúdo do jogo nas redes sociais durante as demais, acredito ter encontrado uma explicação satisfatória o suficiente.

Trata-se de um jogo de escapismo - de fuga para um mundo onde não existem problemas. É uma experiência relaxante, feita sob medida para ser encaixada em qualquer bloco de tempo disponível na sua rotina diária, como uma sessão de exercícios físicos ou um lanchinho fora de hora (mas que tem hora marcada). Ele sequer é carente de atenção, e funciona perfeitamente como um 'game secundário' para te acompanhar por meses ao mesmo tempo em que você joga outras coisas.

Você pode explorar o mundo de jogo como um passageiro, que está ali apenas para curtir as interações com NPCs ou outros jogadores, ou então tomar as rédeas da ação e construir o vilarejo dos seus sonhos. É você que determina seus objetivos: dos menores, como missões que podem ser cumpridas em um único dia, até enormes obras que cobram dias de planejamento e outros ainda para a execução.





2020 - Todos os direitos reservados

O formato da página de “review” foi pensado em algo clean e de fácil leitura, visando criar uma melhor experiência para o usuário. Foram utilizados posicionados elementos através do comando *position relative / absolute* para criar o visual moderno. Ao final da página possui uma interação com o personagem “Tanuki”, onde o usuário pode clicar na imagem para começar uma animação.

```
<figure class="tanuki" id="tanuki">
  
</figure>

<script src="https://code.jquery.com/jquery-3.3.1.slim.min.js" integrity="sha384-q8i/X+965DzO0rT7abK41JstQIAqVgRVzpbzo5smXKp4YfRvH+8ahtTEPi6jico" crossorigin="anonymous"></script>
<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/popper.js/1.14.3/umd/popper.min.js" integrity="sha384-ZNP7eVqyVWvZ+vQ3UJ46j8k9M.aAdn689aCwoqBj1SnjA6/18WvCMP1Pa49" crossorigin="anonymous"></script>
<script src="https://stackpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.1.3/js/bootstrap.min.js" integrity="sha384-ChfqqxuZUCnJSK3+0mPNIyE6Zb8d2IqE241rYiqxyMI260M/3mZQ5stEULTy" crossorigin="anonymous"></script>
</script>

// FUNÇÃO PARA MOVIMENTAR O TANUKI
function mexetanuki() {
  var tanuki = document.getElementById('tanuki')
  tanuki.classList.toggle("movetanuki");
}

</script>
</body>
</html>

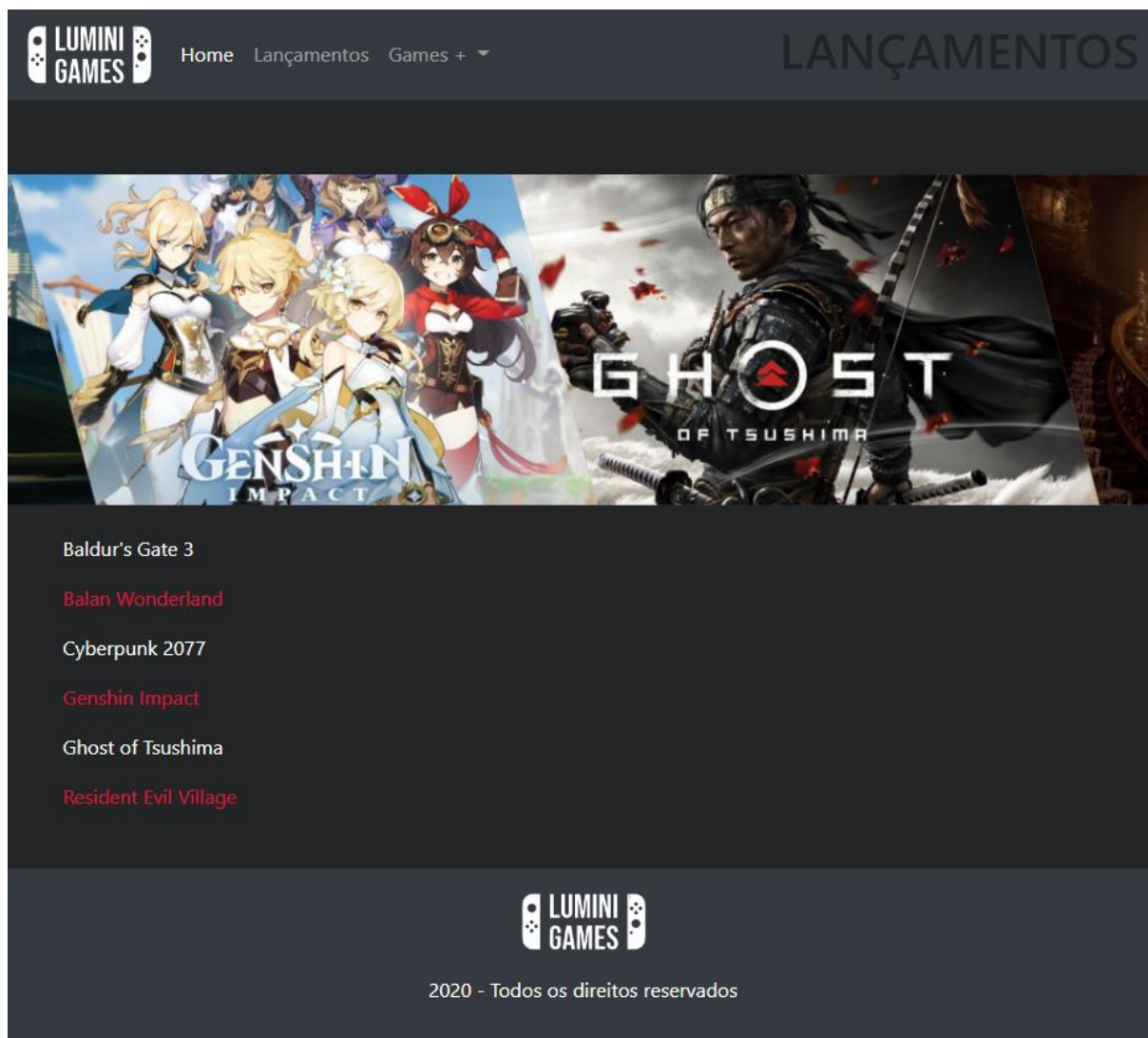
.movetanuki{
  animation: movetanuki 1s linear infinite
}

@keyframes movetanuki {
  0%{transform: rotate(0deg);}
  25%{transform: rotate(10deg);}
  50%{transform: rotate(20deg);}
  75%{transform: rotate(10deg);}
  100%{transform: rotate(0deg);}
}

</style>
```

Código em **CSS** responsável por criar a animação do personagem “Tanuki” implementado no final da página REVIEW com auxílio do evento **OnClick**.

4. PAGINA LANÇAMENTOS



A página lançamentos a princípio funciona como um catálogo do que está por vir. O que você selecionar te direcionará para uma matéria que mostra as informações recebidas sobre o assunto até o momento. Antes do catalogo também há um carrossel constante com imagens dos principais lançamentos futuros. OBS: Este carrossel só funciona quando você passa o mouse encima dele.

```

<main>
  <section class="row">
    <figure class="col" id="posicao">
      
    </figure>
  </section>

  <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.3.1.slim.min.js" integrity="sha384-q8i/X+965DzO0rT7abK41JStQIAqVgRVzpbzo5smXKp4YfRvH+8abtTE1Pi6jizo" crossorigin="anonymous"></script>
  <script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/popper.js/1.14.3/umd/popper.min.js" integrity="sha384-ZMP7rVo3mIykV+2+9J3UJ46jBk0MLaUAdn689aCwoqbB0I9n3Jn3K" crossorigin="anonymous"></script>
  <script src="https://stackpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.1.3/js/bootstrap.min.js" integrity="sha384-ChfrqqauZUCnJSK3+R0mPNIy662bMh21MqE241rYiq3xyM1Z6OM/3mZQ55tueULIy" crossorigin="anonymous"></script>

  FUNÇÃO PARA MOVER O BANNER

  function movebanner() {
    var banner = document.getElementById('imgbanner');
    banner.classList.toggle("animarbanner");
  }

  </script>
  body:
  html:

    .animarbanner{
      animation: andabanner 40s linear infinite
    }

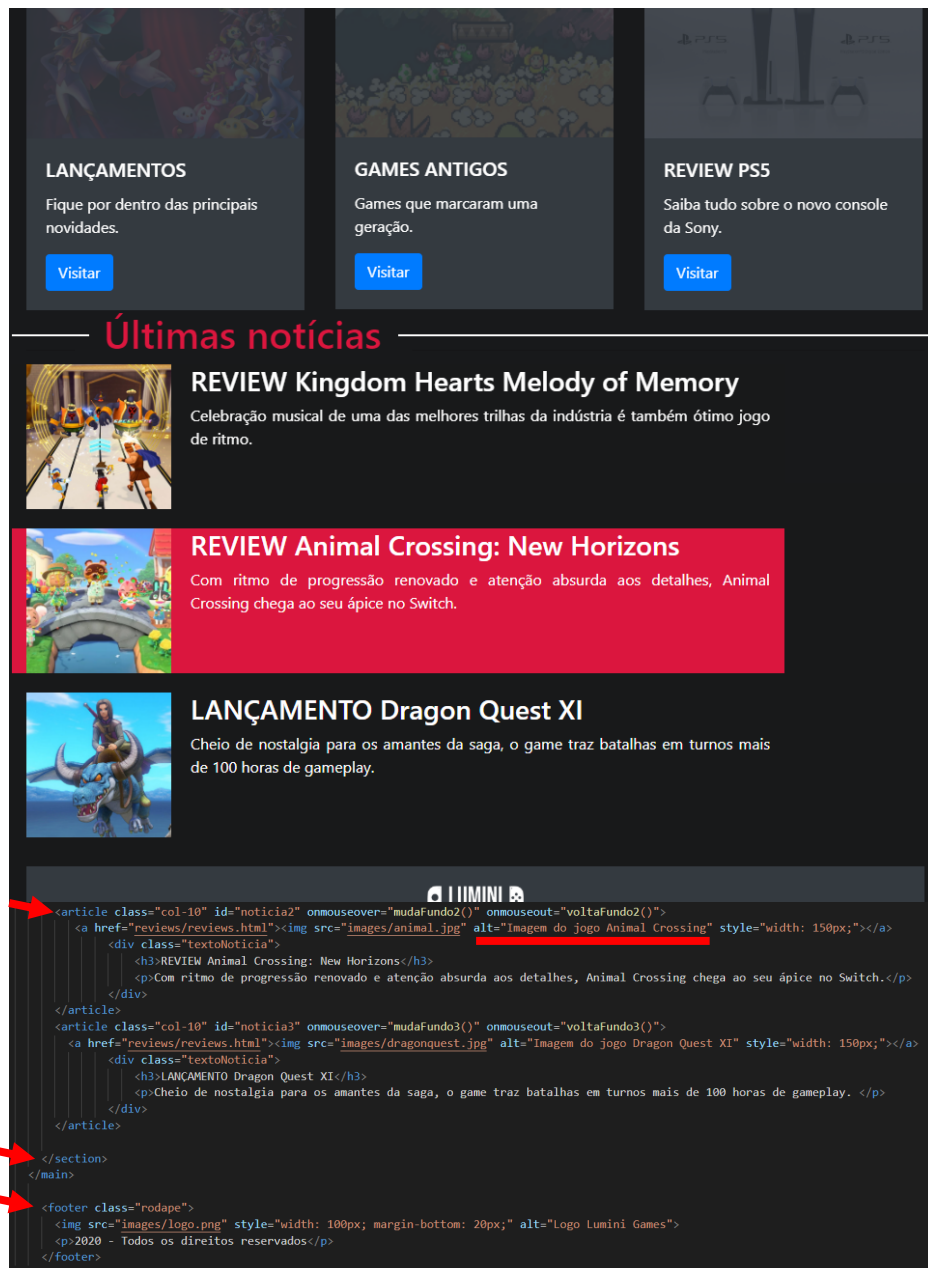
    @keyframes andabanner {
      0%{transform: translateX(0px);}
      25%{transform: translateX(-500px);}
      50%{transform: translateX(-1000px);}
      75%{transform: translateX(-500px);}
      100%{transform: translateX(0px);}
    }

  </style>

```

Código em **CSS** responsável por criar a animação do banner através de eventos criados com **JavaScript**.

5. ACESSIBILIDADE



A acessibilidade não podia ficar de fora desse projeto, inserimos tags como `article`, `section` e `figure` para deixá-lo mais semântico possível, colocamos efeitos fortes em certos pontos de seleção do site para facilitar a visualização de onde o usuário se encontra e acrescentamos legendas nas imagens, para serem utilizadas no google voz por exemplo.