



Atividade Final

Página 1 de 2

Disciplina:	Introdução a Back-end Development
Professor:	Leonardo Ruiz Orabona

Descrição da Atividade: Desenvolvimento de uma Tela Interativa com História

Objetivo:

Desenvolver uma tela interativa em JavaScript utilizando Node.js, onde os alunos criam uma história original (como um jogo, filme ou livro) e aplicam conceitos fundamentais de programação: objetos e herança, funções, laços de repetição e estruturas de decisão. O projeto deve conter pelo menos uma aplicação de cada um desses tópicos e incluir comentários explicativos em todas as partes importantes do código. Além disso, os alunos devem gravar um vídeo demonstrando todo o projeto.

Entregas:

1. **Link do GitHub:** Suba o código em um repositório público ou privado no GitHub e forneça o link.
2. **Documento Word:** Insira o código e as instruções de uso em um documento Word.
3. **Pasta Zipada:** Coloque todos os arquivos em uma pasta, compacte-a em um arquivo zip e envie o arquivo zipado.
4. **Vídeo:** Forneça um link do YouTube do vídeo como não-listado.

Requisitos do Projeto:

5. **Objetos e Herança:**
 - Crie classes para os personagens e elementos da história.
 - Utilize herança para criar subclasses especializadas.
6. **Funções:**
 - Defina funções para ações e eventos da história.
 - Use funções para modularizar o código e facilitar a reutilização.
7. **Laços de Repetição:**
 - Utilize laços de repetição para iterar sobre elementos da história ou realizar ações repetidas.
8. **Estruturas de Decisão:**
 - Implemente estruturas de decisão para permitir diferentes caminhos e escolhas na história.



9. Comentários no Código:

- Adicione comentários explicativos em todas as partes importantes do código para facilitar o entendimento.

10. Vídeo Demonstrativo:

- Grave um vídeo mostrando o funcionamento do projeto, explicando cada parte do código e como os conceitos foram aplicados.

Passos para Desenvolvimento:

11. Planejamento:

- Defina a história, personagens e elementos.
- Desenhe o fluxo de interatividade e as decisões que o usuário pode tomar.

12. Configuração do Ambiente:

- Configure um ambiente de desenvolvimento Node.js.
- Instale as dependências necessárias (por exemplo, Express para o servidor web).

13. Desenvolvimento do Código:

- Crie as classes e objetos principais da história.
- Implemente as funções para as ações e eventos.
- Use laços de repetição e estruturas de decisão conforme necessário.
- Adicione comentários explicativos no código.

14. Teste:

- Execute o projeto localmente e teste todas as funcionalidades.
- Garanta que todas as partes do código estão bem comentadas.

15. Documentação:

- Compile o código e as instruções em um documento Word.
- Prepare a pasta do projeto e compacte-a.

16. Gravação do Vídeo:

- Grave um vídeo explicando o projeto e demonstrando seu funcionamento.
- Suba o vídeo no YouTube como não-listado e obtenha o link.

17. Entrega:

- Suba o código no GitHub e forneça o link.
- Anexe o documento Word e o arquivo zipado conforme as instruções.