

Projeto Avaliativo 2 - DEVinMMO

Peso: 50% da nota do módulo 1

DEVinHouse

Sumário

1. Introdução	1
2. Requisitos da Aplicação	1
3. Exemplo de aplicação	2
4. Entrega	7
5. Critérios de Avaliação	8
6. Plano de Projeto	9

1. Introdução

Você está prestes a entrar para o time de Desenvolvedores da **Massive DEVinHouse Online Corp.** Para concretizar a sua contratação, você deverá resolver um desafio utilizando React. O time de recrutamento necessita que você crie uma aplicação, chamada **DEVinMMO**.

2. Requisitos da Aplicação

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

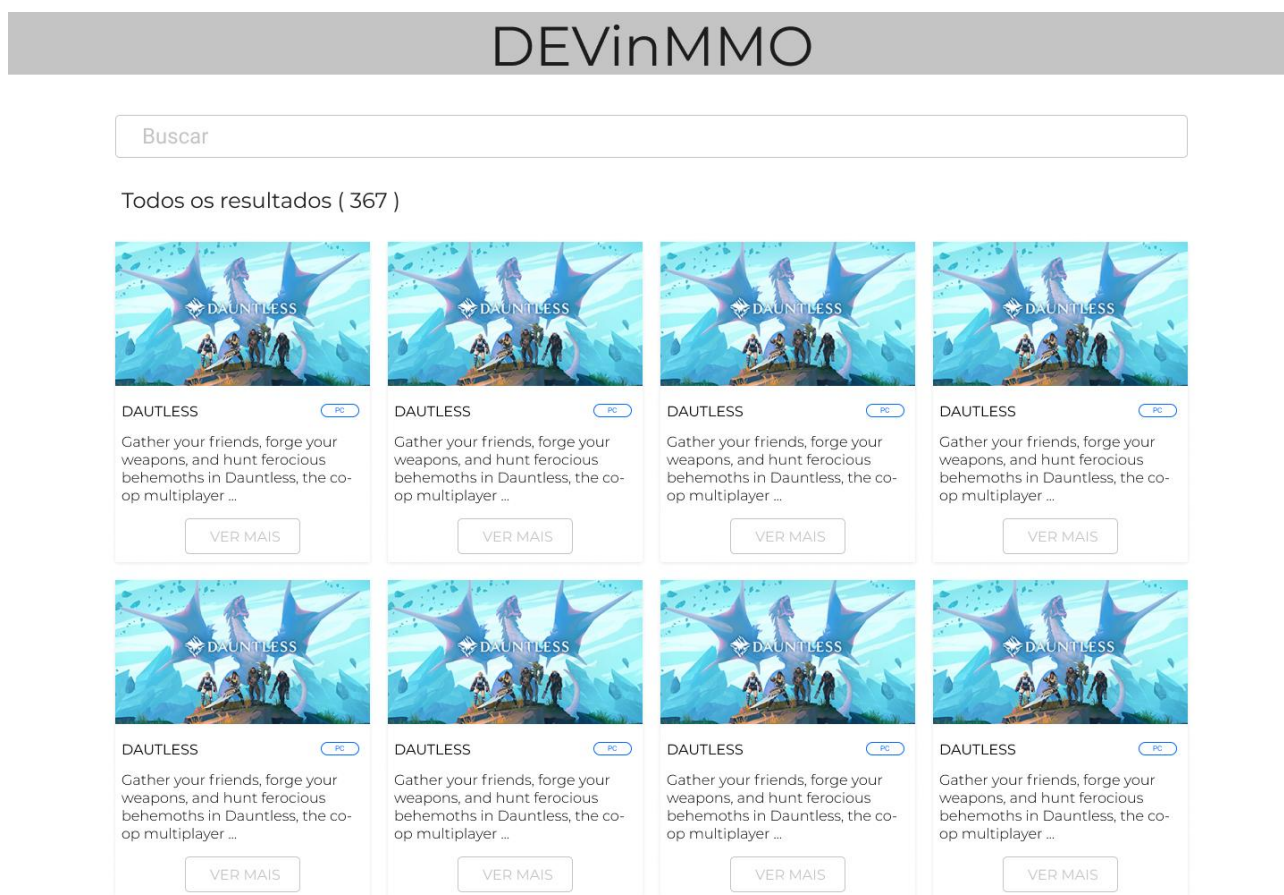
- Utilizar o serviço de MMO Games: <https://rapidapi.com/digiwalls/api/mmo-games/>;
- Uma página com todos os resultados fazendo uma listagem utilizando o endpoint <https://mmo-games.p.rapidapi.com/games>;
- Uma página com detalhe do jogo utilizando o endpoint <https://mmo-games.p.rapidapi.com/game>;
- Uma página de notícia, com as informações de acordo com as imagens utilizando o endpoint <https://mmo-games.p.rapidapi.com/latestnews>;
- Na página de detalhes, fazer um formulário para inserir comentários que devem ser salvos no localStorage;
- Os campos do formulário não podem ser salvos em branco e o e-mail precisa ser um e-mail válido;
- Na página de detalhes, fazer um slideshow com as fotos das screenshots (não precisa ter troca automática de fotos, mas precisa trocar ao clicar em uma foto);

- Inserir input de busca na tela de listagem de jogos e de notícias, que realiza um filtro e atualiza a listagem com os resultados por nome do jogo/ título da notícia, conforme telas das imagens;
- Nos cards de notícia, o link deve direcionar o usuário para uma nova aba do navegador, onde será aberto o site da notícia;
- Utilizar rotas na aplicação para navegar entre página de detalhes, listagem de jogos e listagem de notícias;
- Utilizar a fonte Montserrat do Google Fonts - <https://fonts.google.com/specimen/Montserrat?query=Montserrat> ;
- Utilizar, sempre que possível, tags semânticas para os elementos HTML.

3. Exemplo de aplicação

A aplicação deverá conter os requisitos apresentados anteriormente, sendo codificada utilizando a Biblioteca React.

As imagens a seguir demonstram um exemplo de como a aplicação pode ser construída.



DEVinMMO

Sei lá

Resultados para "Sei lá" (5)



DAUNTLESS

PC

Gather your friends, forge your weapons, and hunt ferocious behemoths in Dauntless, the co-op multiplayer ...

VER MAIS



DAUNTLESS

PC

Gather your friends, forge your weapons, and hunt ferocious behemoths in Dauntless, the co-op multiplayer ...

VER MAIS



DAUNTLESS

PC

Gather your friends, forge your weapons, and hunt ferocious behemoths in Dauntless, the co-op multiplayer ...

VER MAIS



DAUNTLESS

PC

Gather your friends, forge your weapons, and hunt ferocious behemoths in Dauntless, the co-op multiplayer ...

VER MAIS



DAUNTLESS

PC

Gather your friends, forge your weapons, and hunt ferocious behemoths in Dauntless, the co-op multiplayer ...

VER MAIS

Call Of Duty: Warzone (10/03/2020)

**Generos**

Shooter

Plataforma

Windows

Descrição

"One of the most popular FPSes in the world is now a free-to-play battle royale: Call of Duty: Warzone. Strive to become the last squad standing in Battle Royale mode, where 150 players loot and shoot their way through an ever-shrinking battlefield; or complete contracts and try to escape with the most cash in Plunder mode."

Requisitos de sistema

Sistema Operacional:	Windows 7 64-Bit (SP1) or Windows 10 64-Bit
Processador:	Intel Core i3-4340 or AMD FX-6300
Memória:	8GB RAM
Gráficos:	NVIDIA GeForce GTX 670 / GeForce GTX 1650 or Radeon HD 7950
Espaço em disco:	175GB HD space

Comentários**Michael nascimento:**

Super legal esse sistema de comentários salvos no localStorage

**Juca**

Angular é melhor que React.



DEVinMMO

Sei lá

Resultados para “Sei lá” (3)



FFXIV Live Letter Explains New Small-Scale PvP Mode, Rewards Changes, And New "Battlepass" Type PvP Feature

No, it's not a new fee or anything, just a way to reward you for playing PvP modes old and new.

VER NO SITE



FFXIV Live Letter Explains New Small-Scale PvP Mode, Rewards Changes, And New "Battlepass" Type PvP Feature

No, it's not a new fee or anything, just a way to reward you for playing PvP modes old and new.

VER NO SITE



FFXIV Live Letter Explains New Small-Scale PvP Mode, Rewards Changes, And New "Battlepass" Type PvP Feature

No, it's not a new fee or anything, just a way to reward you for playing PvP modes old and new.

VER NO SITE

DEVinMMO

Todas as notícias



FFXIV Live Letter Explains New Small-Scale PvP Mode, Rewards Changes, And New "Battlepass" Type PvP Feature

No, it's not a new fee or anything, just a way to reward you for playing PvP modes old and new.

VER NO SITE



FFXIV Live Letter Explains New Small-Scale PvP Mode, Rewards Changes, And New "Battlepass" Type PvP Feature

No, it's not a new fee or anything, just a way to reward you for playing PvP modes old and new.

VER NO SITE



FFXIV Live Letter Explains New Small-Scale PvP Mode, Rewards Changes, And New "Battlepass" Type PvP Feature

No, it's not a new fee or anything, just a way to reward you for playing PvP modes old and new.

VER NO SITE

4. Entrega

O código desenvolvido **individualmente** deverá ser submetido no GitHub, e o link deverá ser disponibilizado na tarefa **Módulo 1 - Projeto Avaliativo 2**, presente na semana 12 do AVA até o dia **06/02/2022** às 23h55.

Entregas realizadas após a data limite sofrerão **decréscimo na nota** de avaliação, sendo considerado **80%** da nota para tarefas submetidas até o dia **13/02/2022** às 23h55. **Não serão avaliados** projetos submetidos após a data de término da atividade.

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.

Dica: Deixe o repositório como privado até a data de entrega, depois mude a permissão para público.

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 50% sobre a avaliação do módulo 1.

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 de Avaliação	0	0,25 ou 0,5	0,75 ou 1
1	O aluno desenvolveu uma página de listagem de jogos?	O aluno não desenvolveu a página de listagem de jogos.	O aluno desenvolveu a página de listagem de jogos conforme o mockup da aplicação.	O aluno desenvolveu a página de listagem de jogos conforme o mockup da aplicação e usou corretamente a rota para acesso à ela.
2	O aluno desenvolveu cards para exibição dos jogos?	O aluno não desenvolveu o componente de card.	O aluno desenvolveu o componente de card conforme mockup.	O aluno desenvolveu o componente de card e listou os cards corretamente.
3	O aluno desenvolveu uma página de listagem de notícias?	O aluno não desenvolveu a página de listagem de notícias.	O aluno desenvolveu a página de listagem de notícias conforme o mockup da aplicação.	O aluno desenvolveu a página de listagem de notícias conforme o mockup da aplicação e usou corretamente a rota para acesso à ela.
4	O aluno desenvolveu cards para exibição das notícias?	O aluno não desenvolveu o componente de card.	O aluno desenvolveu o componente de card conforme mockup.	O aluno desenvolveu o componente de card conforme mockup e listou os cards corretamente.
5	O aluno desenvolveu uma página de detalhes do jogo?	O aluno não desenvolveu a página de detalhes do jogo.	O aluno desenvolveu a página de detalhes do jogo, implementou o slideshow conforme os requisitos e o mockup da aplicação.	O aluno desenvolveu a página de detalhes do jogo, com slideshow e conforme o mockup da aplicação, e usou corretamente a rota para acesso à ela.
6	O aluno criou um sistema de comentários com o Formik e Yup e sistema de up e down votes?	O aluno não criou o formulário e o sistema de comentários com Yup e Formik.	O aluno implementou o formulário com Formik e Yup, salvando os dados no localStorage corretamente conforme requisitos.	O aluno criou o formulário e os comentários no localStorage corretamente, além de criar um sistema de up

				vote e down votes conforme mockup
7	O aluno criou componentes e organizou o projeto de forma coerente?	O aluno não organizou o projeto e/ou não criou componentes.	O aluno criou componentes e organizou o projeto.	O aluno criou componentes e organizou o projeto, além de aplicar hooks avançados do React (useContext e useReducer)
8	O aluno criou estilos CSS com styled components?	O aluno não criou estilos CSS com styled components.	O aluno criou os estilos CSS com o styled components.	O aluno criou os estilos CSS com o styled components, e implementou um tema global com mais de um esquema de cores
Nº	Critério de Avaliação	0	0,25 a 1	1,25 a 2
9	O aluno utilizou a API do MMO Games para buscar os dados?	O aluno não utilizou / não buscou os dados na API solicitada no projeto.	O aluno implementou corretamente a busca em cada um dos endpoints solicitados no escopo do projeto.	Além de usar corretamente cada um dos endpoints, o aluno separou os arquivos com os serviços de busca dos arquivos de componente, mantendo a separação da responsabilidade de busca separada da responsabilidade de criação de interface.

6. Plano de Projeto

Ao construir a aplicação DEVinMMO contendo as páginas de listagem de jogos, listagem de notícias e detalhes de um jogo com formulário de comentários, o aluno estará colocando em prática os aprendizados em:

- HTML Semântico: utilização de tags semânticas do HTML, como article, section, header, footer, main, etc, criação de formulários;
- CSS: criação de folhas de estilos de componentes e estilos globais com bibliotecas CSS-In-JS (styled components);
- Javascript: utilização de métodos de array, objetos, criação de algoritmos e bibliotecas Javascript amplamente aplicadas no mercado (Axios);
- React: gerenciamento de estados locais, globais, uso de efeitos, componentização da aplicação, organização de código, estilização com styled components, formulários com validação e utilização de bibliotecas amplamente aplicadas no mercado (Formik, Yup).