

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

(01/12)

Para a **Sprint 03** deste Challenge, as páginas desenvolvidas na **Sprint 02** servirão de base para reestruturação e novas funcionalidades.

A equipe deverá utilizar **REACT + VITE + TypeScript**, promovendo uma arquitetura modular e uma aplicação **Single Page Application (SPA)**. Este ambiente permitirá maior **componentização** e eficiência no desenvolvimento, além de fortalecer a escalabilidade do projeto.

O objetivo é proporcionar uma experiência de usuário **coesa e responsiva** em todos os dispositivos, com foco em acessibilidade e usabilidade. Também será essencial seguir os padrões técnicos estabelecidos, utilizando **GitHub** para o versionamento. Essa prática garantirá o registro detalhado das alterações e facilitará a colaboração eficaz entre os integrantes da equipe.

**Para esta etapa vamos utilizar REACT + VITE + TYPESCRIPT.**

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

- Criação de Conta de Equipe

- ✓ A **EQUIPE** deverá entregar o link do repositório na plataforma **GITHUB** ao professor responsável, para que a correção possa ser efetuada.

- Definição de Páginas do Projeto

- ✓ **TODAS** as **páginas obrigatórias** da **Sprint 02**, além das páginas adicionais criadas pela equipe, deverão ser reestruturadas em **REACT + VITE + TypeScript** seguindo o conceito de **componentização**. Essa abordagem trará modularidade e escalabilidade ao projeto, permitindo componentes reutilizáveis e uma estrutura de fácil manutenção e crescimento.
- ✓ O objetivo é transformar o HTML da **Sprint 02** em uma **Single-Page Application (SPA)**, com uma estrutura semântica e responsiva e navegação entre páginas por rotas. Esse projeto seguirá as melhores práticas discutidas em *sala de aula*, o versionamento no **GitHub** documentará o progresso, garantindo uma experiência de usuário coesa em diversos dispositivos.

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## ALGUMAS REGRAS (2/3)

### ▪ Integrações

- ✓ A aplicação **NÃO** necessita, neste momento de integração com uma **API**. Contudo, se houver elementos interativos de entrada de dados do usuário, devem ser obrigatoriamente implementados e validados através de HookForms. Ex: formulários de cadastro, campos de pesquisa etc. Lembrando que agora utilizamos **Typescript** e todo o código deve seguir este padrão.
- ✓ Nesta Sprint, não teremos integrações com outras disciplinas.

### ▪ Proibições

- ✓ É estritamente **proibido** o uso de **bibliotecas, frameworks, templates** ou **exercícios fornecidos durante as aulas**. O descumprimento dessa norma resultará automaticamente na atribuição de nota **ZERO** para a equipe. Ex: Axios, BootStrap etc.

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## ALGUMAS REGRAS (3/3)

### ▪ Observações

- ✓ A estilização deve ser realizada utilizando apenas **TAILWINDCSS**.
- ✓ O versionamento deve estar presente no projeto. É obrigatório utilizar o **GIT/GITHUB/GITFLOW** para realizar o versionamento, todos os integrantes devem participar do trabalho, sendo possível ver esta participação através do histórico de commits, por isso o **mínimo de commit por aluno é 5** e o **total de commits do projeto é 15**.
- ✓ À entrega do projeto deve ser realizada em formato .zip, sem a pasta **node\_modules** e com o histórico de versionamento, isso quer dizer que deve ser entregue uma cópia do repositório do projeto contendo a branch main e não apenas os arquivos do projeto.
- ✓ Utilizar o **README.md** do projeto para apresentar as informações importantes de desenvolvimento do projeto até este, além das informações obrigatórias. Estilizar com **MARKDOWN** este arquivo para que ele seja o indicador e orientador do projeto no repositório.

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (1/5)

### 1. CONSTRUÇÃO DO PROJETO DE ACORDO COM A SPRINT 02 (40,0 pontos)

- Desenvolvimento dos documentos HTML reestruturados em **REACT + VITE + TYPESCRIPT**.

#### I. COMPONENTIZAÇÃO, MODULARIDADE E REUTILIZAÇÃO DAS PÁGINAS DA SPRINT 02 (20,0 pontos)

##### a. Componentização (10,0 pontos)

- i. É obrigatório entregar todos os documentos HTML da **Sprint 02** reestruturados utilizando **REACT + VITE + TYPESCRIPT**. A reescrita deve seguir os conceitos de componentização e a arquitetura de uma aplicação SPA (**Single Page Application**), garantindo uma estrutura semântica e responsiva, definindo de forma clara e funcional dos componentes/funções principais, considerando boas práticas e tipagem do código. A não entrega dos arquivos da **Sprint 02**, conforme os requisitos estabelecidos, resultará em penalidades, impactando diretamente na avaliação do projeto. (10,0 pontos)

##### b. Modularidade e Reutilização (10,0 pontos)

- i. Identificação e separação clara de componentes, **REACT + VITE + TYPESCRIPT**. (3,3 pontos)
- ii. Facilidade de reutilização de elementos em diferentes partes do projeto. (3,3 pontos)
- iii. Eficiência na manutenção e atualização de componentes. (3,4 pontos)

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (2/5)

### 1. CONSTRUÇÃO DO PROJETO DE ACORDO COM A SPRINT 02 (40,0 pontos)

- Desenvolvimento dos documentos HTML reestruturados em **REACT + VITE + TYPESCRIPT**.

#### I. UTILIZAÇÃO DE HOOKS, PROPS E ROTAS (20,0 pontos)

##### a. Hooks, Props, e Rotas (20,0 pontos)

- Utilização de `useState()`. (2,5 pontos)
- Utilização de `useNavigate()`. (2,5 pontos)
- Utilização de `useParams()`. (2,5 pontos)
- Utilização de `useEffect()`. (2,5 pontos)
- Utilização de Props. (5,0 pontos)
- Utilização de rotas estáticas / Dinâmicas. (5,0 pontos)

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (3/5)

### 2. ESTILIZAÇÃO E RESPONSIVIDADE COM TAILWIND (35,0 pontos)

#### I. Estilização (10,0 pontos)

##### a. Escolha de Cores e Fontes (5,0 pontos)

- i. Coerência e consistência das cores e fontes em todo projeto. (5,0 pontos)

##### b. Atratividade do Design (5,0 pontos)

- i. Facilidade de navegação, interface amigável. (5,0 pontos)

#### II. Responsividade (25,0 pontos)

A responsividade devem ser representadas em diferentes tamanhos de tela: eXtra Small devices ; SMall devices; MeDium devices; Large Devices e eXtra-Large devices.

##### a. Adaptabilidade (25,0 pontos)

- i. Funcionalidade e aparência adequada em diferentes dispositivos. (12,5 pontos)
- ii. Adequação do *layout* e conteúdo para diferentes tamanhos de tela. (12,5 pontos)

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (4/5)

### 3. VERSIONAMENTO DO PROJETO NO GITHUB (10,0 PONTOS)

#### I. Criação de repositório (2,5 pontos)

Criação de um repositório no GitHub, para controle do projeto.

#### II. Envio do link ao professor responsável (2,5 pontos)

Envio do link grupo no Item I, ao professor responsável pela disciplina em no arquivo README.MD.

#### III. Commits frequentes (2,5 pontos)

Realização de, no mínimo, 05 (cinco) commits significativos, por integrante, demonstrando a evolução do projeto.

#### IV. Participação da equipe (2,5 pontos)

Participação de todos os integrantes no repositório, com contribuições evidentes de cada membro da equipe.



# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (5/5)

### 4. ARQUIVO README.MD (10,0 PONTOS)

#### I. README.MD (10,0 pontos)

O grupo deve criar um arquivo README.MD, formatado de acordo com MD (MarkDown), apresentando:

- a. Todas as informações pertinentes para manipular o sistema. (3,4 pontos)
  - Tecnologias
  - Integrantes
  - Imagens e ícones relacionadas ao projeto
  - Estrutura de pastas do projeto
- b. Link do GitHub (3,3 pontos)
- c. Link do Vídeo do YouTube (3,3 pontos)

### 5. VÍDEO (5,0 pontos)

#### I. Gravação de vídeo (5,0 pontos)

Grupo deverá gravar um vídeo de no máximo 3 minutos apresentando os recursos do projeto, telas, layout, o mesmo deve ser disponibilizado via link e hospedado no Youtube. (5,0 pontos)

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## PENALIDADES (1/2)

### I. Arquivos maiores que 50 MB (-50,0 pontos)

O arquivo .ZIP do projeto não deve exceder 50 MB.

### II. Para cada página OBRIGATÓRIA que faltar no projeto (-20,0 pontos)

- A ausência de qualquer página obrigatória — Index/Home (Página Inicial), Integrantes, Sobre/About, FAQ (Perguntas Frequentes) ou Contato — resultará na perda de 20 pontos por página faltante no projeto.

### III. Falta de página de identificação dos integrantes (-20,0 pontos)

A ausência de uma página com a identificação dos integrantes, incluindo nome, RM e turma, será penalizada.

### IV. Para cada item de identificação da página dos integrantes que faltar (-30,0 pontos)

A ausência de cada item da página dos integrantes abaixo:

- *Nome* (-10,0 pontos)
- *RM* (-10,0 pontos)
- *Turma* (-10,0 pontos)

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

(11/12)

## PENALIDADES (2/2)

**V. Entrega da solução somente com link (-100,0 pontos)**

Não serão aceitas soluções que contenham apenas o link do repositório para que o professor responsável faça o download da solução a partir do repositório. É necessário o envio o arquivo ZIPADO.

**VI. Não entrega do link do GITHUB no README.md ( -50 pontos)**

Sem o link, não há como avaliar o versionamento, o trabalho colaborativo e a evolução do projeto.

**VII. README.md (-50 pontos)**

**A NÃO ENTREGA DO ARQUIVO README, OU A ENTREGA DE OUTRO TIPO DE ARQUIVO EM SEU LUGAR ACARRETARÁ UMA PENALIDADE DE -50 PONTOS AO GRUPO.**

**VIII. Utilização de frameworks, CDNs e/ou qualquer tipo de arquivo externo a solução entregue (-100,0 pontos)**

A utilização de frameworks e/ou soluções prontas, como AXIOS, CARROUSEL, ACORDION incluindo o Bootstrap, está estritamente proibida neste projeto.

Caso o professor responsável pela disciplina identifique a utilização desses recursos, a nota da **SPRINT 03** da equipe será automaticamente ZERADA.

# FRONT-END DESIGN ENGINEERING

## ENTREGA

A equipe deve encaminhar ao professor responsável pela disciplina um arquivo ZIP contendo:

- Compacte TODA a solução e encaminhe TUDO junto num único arquivo ZIP.
- Lembre que o que deve ser enviado é a cópia do repositório contendo todo o versionamento do projeto com as últimas atualizações, somente com *branch main*.
  1. Não serão aceitas soluções que contenham apenas:
  2. O *link* do repositório para que o professor responsável faça o *download* da solução a partir do repositório.
  3. O projeto sem versionamento.

## ONDE DEVE SER ENTREGUE

- Portal do Auno
- Anexe o arquivo do seu projeto referente a entrega escolhida. Lembre-se que somente o **representante** deve enviar o trabalho!!

**NÃO SERÃO ACEITAS ENTREGAS PELO TEAMS OU OUTRO MEIO DE COMUNICAÇÃO!!**