**MAPA – Material de Avaliação Prática da Aprendizagem**

|  |  |
| --- | --- |
| **Acadêmico: Charize Aparecida Pereira** | **R.A. 24189813-5** |
| **Curso:** Engenharia de Software | |
| **Disciplina:** Programação Front-End | |

**Instruções para Realização da Atividade**

1. Todos os campos acima deverão ser devidamente preenchidos.
2. É obrigatória a utilização deste formulário para a realização do MAPA.
3. Esta é uma atividade individual. Caso identificado cópia de colegas, o trabalho de ambos sofrerá decréscimo de nota.
4. Utilizando este formulário, realize sua atividade, salve em seu computador, renomeie e envie em forma de anexo. Antes de selecionar a opção de 'Finalizar' a atividade no sistema, verifique o arquivo anexado, pois arquivos em branco ou incorretos **não** poderão ser substituídos após a finalização.
5. Formatação exigida para esta atividade: documento Word, Fonte Arial ou Times New Roman tamanho 12, Espaçamento entre linhas 1,5, texto justificado.
6. Ao utilizar quaisquer materiais de pesquisa referencie conforme as normas da ABNT.
7. Critérios de avaliação: Utilização do template (Formulário Padrão); Atendimento ao Tema; Constituição dos argumentos e organização das Ideias; Correção Gramatical e atendimento às normas ABNT.
8. Procure argumentar de forma clara e objetiva, de acordo com o conteúdo da disciplina.

**Em caso de dúvidas, entre em contato com seu Professor Mediador.**

**Bons estudos!**

**AGORA É COM VOCÊ!**

**1. Introdução**

O projeto **Biblioteca Proibida** foi desenvolvido como parte da disciplina de Programação Front-End. O objetivo foi criar um site temático e responsivo, com navegação entre páginas, formulários e elementos visuais interativos, utilizando os conhecimentos adquiridos durante o curso.

**2. Arquitetura do Site**

A estrutura do site foi dividida de forma organizada para facilitar a manutenção e escalabilidade:

/site-biblioteca-proibida

├── index.html

├── livros.html

├── contos.html

├── contato.html

├── abertura.html

├── css/

│ ├── style.css  
│ └── style-abertura.css

│ ├── style-cards.css

│ └── style-contato.css  
│ └── style-texto.css

├── js/

│ ├── menu.js

│ ├── script.js

│ └── script-abertura.js  
├── contos/

│ ├── beijo-na-noite.html

│ ├── casa-mal-assombrada-assombrada.html

│ └── sombra-na-lua.html  
├── livros/

│ ├── misterios-da-meia-noite.html

│ ├── o-segredo-nas-sombras.html

│ └── segredo-de-athea.html

├── imagens/

│ ├── (arquivos de capa e fundo utilizados no site)

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**3. Tecnologias Utilizadas**

* **HTML5**: Estrutura semântica das páginas.
* **CSS3**: Estilização avançada com uso de variáveis, efeitos hover, flexbox, media queries e responsividade.
* **JavaScript**: Scripts para interação (ex: transições, menus, lógica de abertura).
* **Google Fonts**: Tipografia personalizada com Playfair Display.
* **VS Code**: Editor de código utilizado.
* **Comentários**: Todos os arquivos possuem comentários explicativos para facilitar o entendimento.

**4. Escolhas de Design**

* **Tema sombrio e misterioso**, com cores predominantes em preto, branco e vermelho (#660000), remetendo ao universo de mistério e terror.
* **Fonte serifada** (Playfair Display) para reforçar o estilo literário antigo.
* **Layout responsivo** com menus adaptáveis para celular.
* **Carrosséis horizontais** para livros e contos.
* **Cards com efeito hover** para destacar os elementos interativos.
* **Página de abertura** com transições e mensagens progressivas.

**5. Funcionalidades**

* **Página inicial** com destaque para o livro principal, carrosséis de livros e contos.
* **Página de abertura interativa** com botões de decisão e transições.
* **Página de livros e contos** com cards clicáveis que levam ao conteúdo.
* **Página de contato** com formulário validado via JavaScript.
* **Menu hambúrguer responsivo** em telas pequenas.
* **Estilo consistente** entre todas as páginas, mantendo a identidade visual do projeto.

**6. Desafios Enfrentados**

* Ajuste do **menu responsivo** em dispositivos móveis.
* Sincronização dos **efeitos de transição** com os tempos corretos na página de abertura.
* **Padronização visual** entre as diferentes páginas mantendo responsividade.
* Validação amigável e realista do formulário de contato.

**7. Aplicação dos Conceitos da Disciplina**

Durante o desenvolvimento, foram aplicados diversos conceitos abordados em aula:

| **Conceito** | **Aplicação** |
| --- | --- |
| **HTML Semântico** | Uso de tags como <main>, <section>, <nav>, <header>, <footer> |
| **CSS Responsivo** | Uso de flexbox, media queries, hover e transições |
| **Separação de responsabilidades** | HTML para estrutura, CSS para estilo, JS para interações |
| **Manipulação de DOM** | Exibição condicional de elementos com JavaScript |
| **Boas práticas** | Comentários no código, indentação, organização em pastas |
| **Interação com o usuário** | Formulários com validação, botões com feedback visual |

**8. Considerações Finais**

O projeto **Biblioteca Proibida** demonstrou na prática os conhecimentos essenciais do desenvolvimento Front-End. O design foi construído com foco em estética sombria, navegabilidade e interação com o usuário. O resultado final é um site funcional, visualmente atraente e tecnicamente bem estruturado.

**Importante destacar que todas as capas e conteúdos dos livros e contos foram criados por mim exclusivamente para fins educacionais e para o desenvolvimento deste site, não sendo utilizados materiais de terceiros nem recursos protegidos por direitos autorais.**

**9. Capturas de Tela**

*(Inserir abaixo prints das páginas: abertura, início, livros, contos e contato)*

Interface gráfica do usuário, Site

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Interface gráfica do usuário, Site

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Vista panorâmica da cidade iluminada à noite

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Interface gráfica do usuário, Site

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Interface gráfica do usuário, Site

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Site

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Tela de computador com página de internet informando algo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.  
Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.