



## PROGRAMAÇÃO WEB CLIENTE

TÉCNICO ESPECIALISTA EM TECNOLOGIAS E PROG. DE SIST. DE INFORMAÇÃO  
UFCD(s) 5414

# PROJECTO 1

## MUSEU DE HISTÓRIA DA INFORMÁTICA

### INTRODUÇÃO E OBJECTIVOS

Neste projecto pretende-se que aplique e desenvolva alguns dos conhecimentos adquiridos sobre programação Web *client-side*. O projecto possui duas partes. Na primeira parte, deverá desenvolver uma página modelo para um *site* relacionado com partilha de informação sobre história da informática. Na segunda parte, pretende-se que desenvolva um pequeno formulário que valide correctamente a informação introduzida.

Deverá utilizar estilos CSS para a apresentação e HTML para estruturar o conteúdo de ambas as páginas. Na segunda parte, deverá utilizar JavaScript puro ("plain/vanilla") para implementar a lógica e as validações pedidas.

### PARTE 1 - PÁGINA MODELO DO MUSEU DE INFORMÁTICA

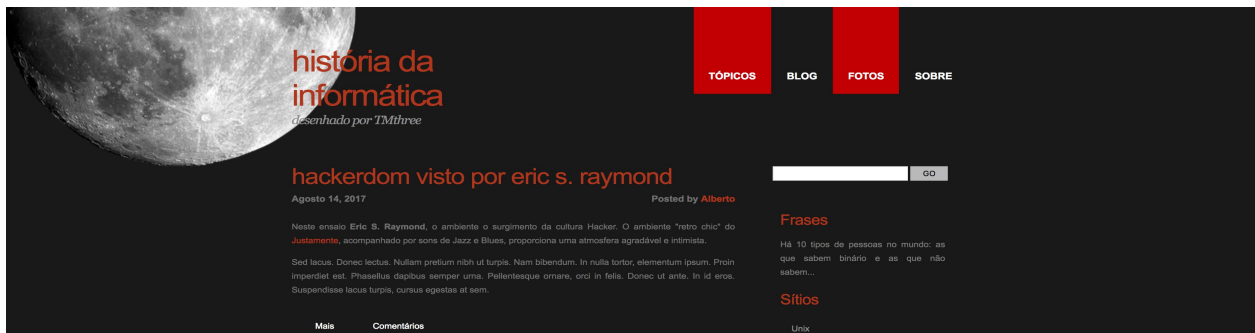
#### IMAGENS DA PAGÍNA

Aqui exibimos algumas partes da página modelo que deve.

#### CABEÇALHO:



CONTINUA ----->



## CAIXA DE PESQUISA:

## ÁREAS DE CONTEÚDOS E MENU DIREITO:



## Frases

Há 10 tipos de pessoas no mundo: as que sabem binário e as que não sabem...

## Sítios

Unix

Web Archive

Internet

Programação

Computadores

Inteligência Artificial

## Acontecimentos

Músicais

Culturais

Espectáculos

Festas

Inaugurações

Moda

## Arquivos

Aliquam libero

Consectetur adipiscing elit

Metus aliquam pellentesque

Suspendisse iaculis mauris

### Rodapé/Extras:

#### bem vindos

In posuere eleifend odio quisque semper augue mattis wisi maecenas ligula. Donec leo, vivamus fermentum nibh in augue praesent a lacus at urna congue rutrum. Quisque dictum integer nisl risus, sagittis convallis, rutrum id, congue, and nibh.

#### agradecimentos

Sed iaculis. Donec lectus. Nullam pretium nibh ut turpis. Nam bibendum. In nulla tortor, elementum vel, tempor at, varius non, purus. Mauris vitae nisl nec metus consectetur. Donec ipsum. Proin imperdiet est. Phasellus dapibus semper urna.

#### ligações recomendadas

- Consectetur adipiscing elit
- Metus aliquam pellentesque
- Suspendisse iaculis mauris
- Umanet non molestie semper
- Proin gravida orci porttitor

Aconselha-se a visualização do vídeo que acompanha este enunciado, contendo uma demonstração da página.

## PARTE 2 - FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO COM VALIDAÇÕES

Nesta parte pretende-se que desenvolva um formulário de inscrição numa determinada competição (irrelevante para o caso). O seu formulário deverá ser *responsivo* e adaptar-se a diferentes resoluções de acordo com *breakpoints* específicos. A acompanhar este enunciado seguem também:

1. Uma maquete com o desenho do formulário, bem como os respectivos pontos de quebra, os quais deverão ser tidos em conta pelo desenho *responsivo* da página.
2. Um vídeo com uma demonstração do estilo e utilização do formulário.

Todas as validações deverão ser implementadas em JavaScript, não devendo recorrer às validações do *browser*. Além do mais, o estilo do formulário, bem como a comunicação dos erros, dever ser o mais fiel possível à demonstração partilhada.

Como **extra**, se os dados estiverem válidos devem ser submetidos por POST, e usando a API `fetch`, para o url `/inscrever`. Para tal, ser-lhe-á fornecido um servidor para testar a submissão dos dados. O servidor devolve uma resposta que irá indicar se o pedido foi bem sucedido ou se ocorreu um erro. Se ocorrer um erro, a mensagem de erro deverá ser exibida num local apropriado, podendo o utilizador alterar e re-submeter os dados. Quando os dados forem submetidos com sucesso, tal deve ser comunicado ao utilizador de forma apropriada. Consulte a demonstração para perceber como deverá implementar esta interacção.

### NOTAS ADICIONAIS

Oportunamente poderão ser acrescentadas notas e adendas ao projecto nesta secção.

## AVALIAÇÃO

A definir.

## PRAZOS E ENTREGAS

O projecto deverá ser entregue até às **23h59** do dia **29/01/2022**. Um atraso de  $N$  dias na entrega levará a uma penalização dada pela fórmula  $0.5 \times 2^{(N-1)}$  ( $N > 0$ ). O projecto deverá ser realizado em grupos de dois elementos.

Deverá ser entregue um **ZIP** com o seguinte:

1. Uma pasta com o nome `Museu` contendo o código da sua página Web. Por código, entenda-se um ficheiro HTML e a folha de estilos externa utilizada.
2. Uma pasta com nome `Formulario` contendo o código do formulário. Deverá conter um ficheiro HTML, uma folha de estilos CSS e um ou mais ficheiros JavaScript.
3. Pequeno relatório em PDF com a seguinte estrutura:

*Introdução e Objectivos*

*Desenho e Estrutura*

*Implementação*

*Conclusão*

As secções "*Desenho e Estrutura*" e "*Implementação*" deverão ser divididas em duas partes.

A secção "*Desenho*" deve indicar, preferencialmente de forma gráfica, quais as áreas principais da página e a que elementos HTML correspondem estas áreas. Na secção "*Implementação*" deve incluir os aspectos mais importantes relativos à implementação da página. Pretende-se que indique qual ou quais as folhas de estilo externas utilizadas (no caso de definir mais do que uma, deve indicar qual o papel de cada uma), e quais as regras e propriedades CSS principais.

Em relação às secções "*Introdução e Objectivos*" e "*Conclusão*" deixo aqui uma citação do formador Fernando Ruela a propósito dessas secções:

*"Quando se justificar (quase sempre) o trabalho deve ter introdução e objectivos a que se propõe, e no final conclusão, relativamente ao objectivo proposto. As conclusões não são do tipo "[...]gostei muito e fiquei a saber como se descascavam batatas...". Uma conclusão é mais do tipo: "... as batatas podem ser descascadas com utensílio, faça por exemplo, ou por um processo mecânico (descascador automático), no primeiro processo as batatas não ficam tão "móidas" quanto no segundo porque ..."*

O seu relatório deve também incluir uma capa simples com o símbolo do IEFP, indicação do curso e da acção (eg, *Técnico de Informática - Instalação e Gestão de Redes 03*) e dos elementos que elaboraram o trabalho.