



INSTITUTO DO EMPREGO E FORMAÇÃO PROFISSIONAL, IP

Curso Técnico Especialista

Tecnologias e Programação de Sistemas
De Informação

Relatório

Projeto Museu Informático

Realizado por:

Afonso Duarte e Diamantino Moura



Índice:

1. Introdução e Objetivos	2
2. Desenho e Estrutura	3
2.1 Primeira Parte – Página modelo do museu de informática	3
2.2 Segunda Parte – Formulário de inscrição com validações.....	3
3. Implementação.....	4
4. Conclusão	5

Índice de Figuras:

Figura 1 - Desenho P1	3
Figura 2 - Desenho P2	3
Figura 3 - Desenho P2: After Submit	4
Figura 4 – Exemplo1.....	4
Figura 5 - Exemplo2.....	5

1. Introdução e Objetivos

Este projeto está dividido em duas partes. Na primeira, propõe-se a elaboração de uma página web relacionada à partilha de informação sobre a história da informática. Nesta parte, é utilizado HTML e CSS simples, ou seja, CSS sem dependência de grid e flex box. Na segunda parte do projeto, constrói-se outra página web com um pequeno formulário. Neste caso, o formulário é responsivo e se adapta às diferentes resoluções de tela. Para as validações do formulário, usa-se JavaScript puro, sem recorrer às validações do navegador.

2. Desenho e Estrutura

2.1 Primeira Parte – Página modelo do museu de informática

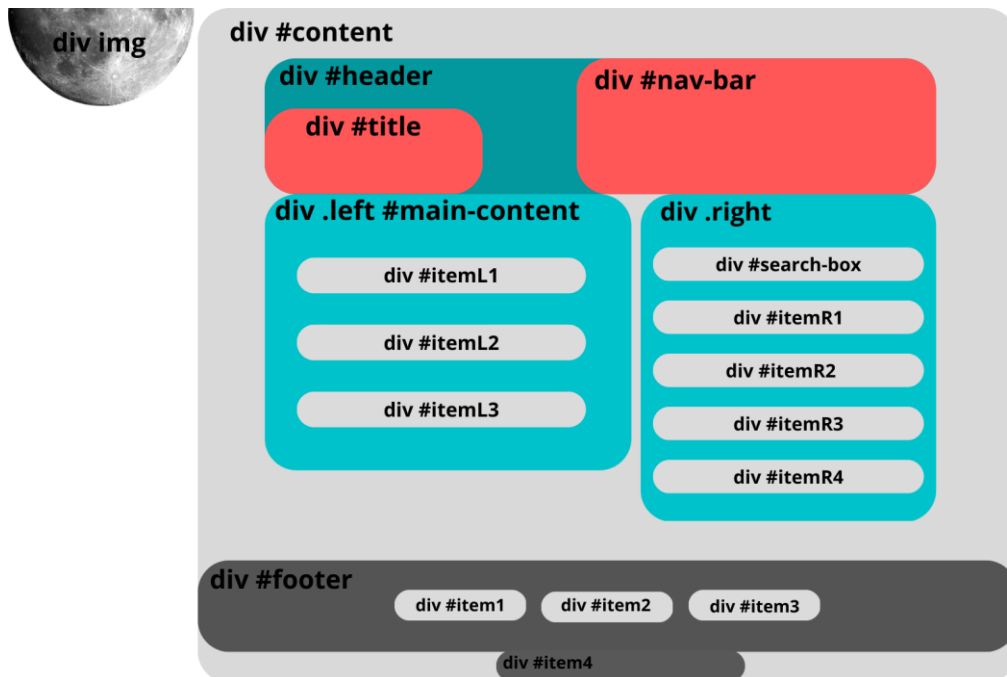


Figura 1 - Desenho P1

2.2 Segunda Parte – Formulário de inscrição com validações

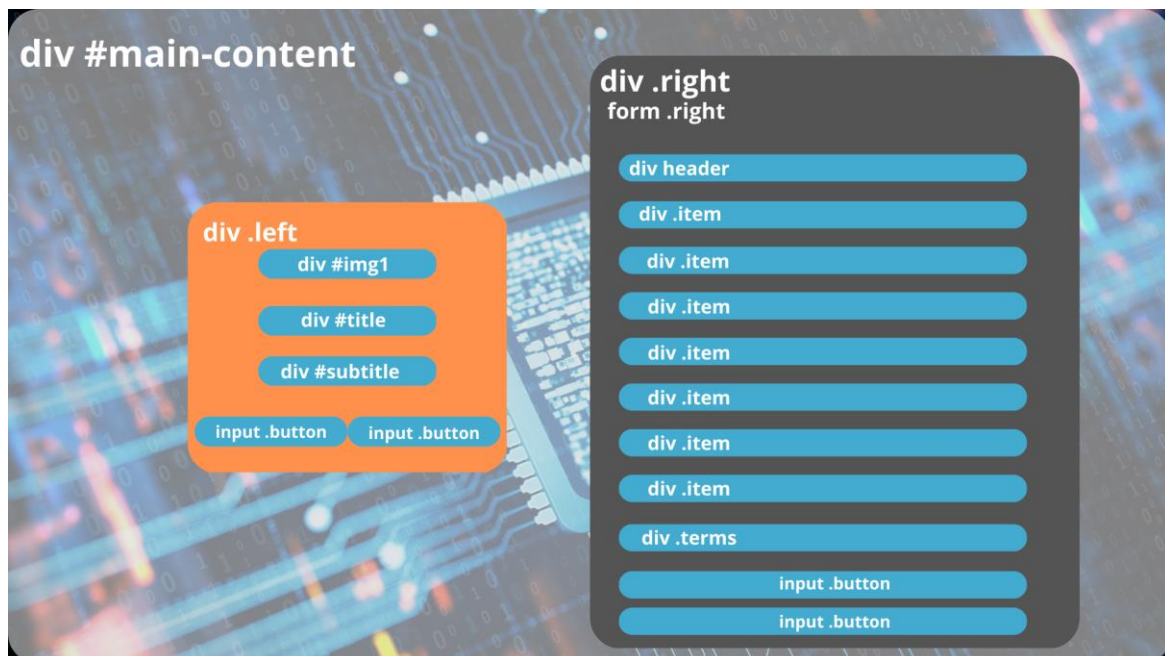


Figura 2 - Desenho P2

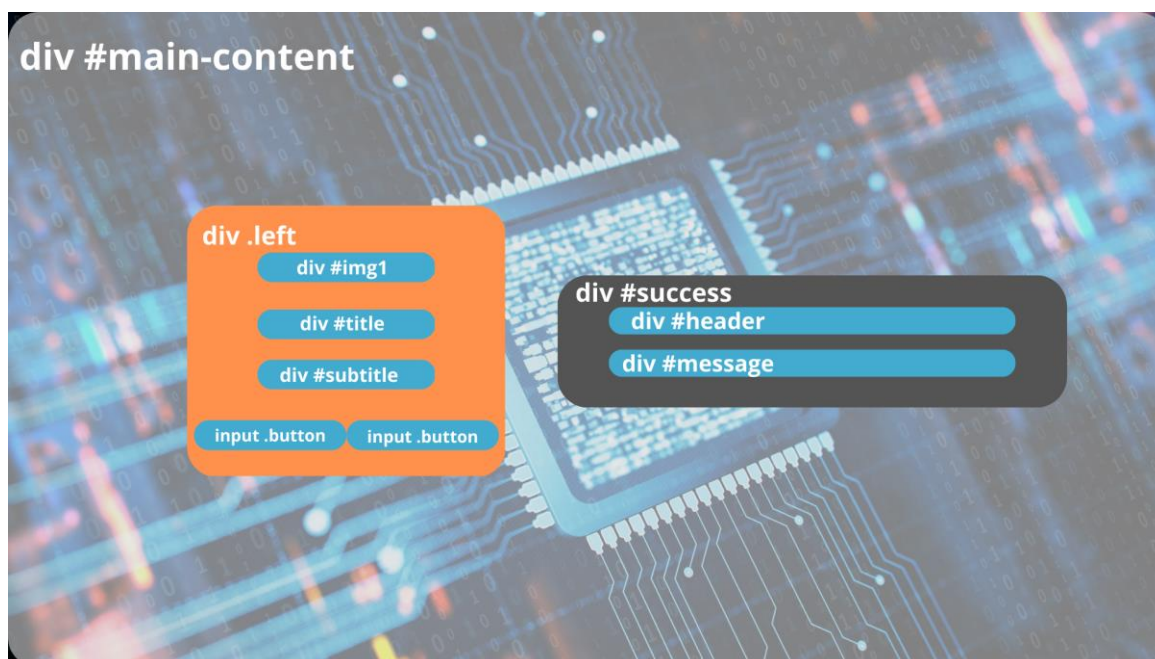


Figura 3 - Desenho P2: After Submit

3. Implementação

Principais aspetos na primeira parte:

No projeto Museu os aspetos que realçam o mesmo é a sua estrutura, os elementos CSS como a "img":

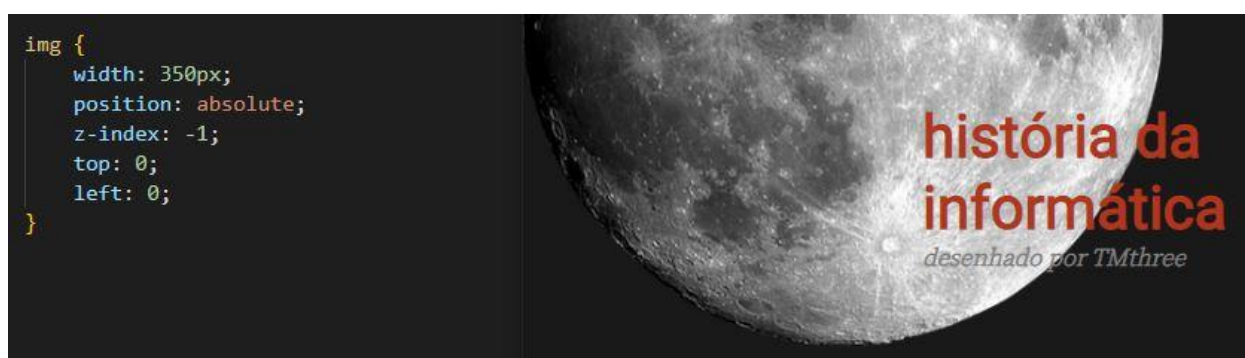


Figura 4 – Exemplo1

As seguintes definições para o elemento "img" permitem-lhe ter uma posição absoluta, permitindo-o posicionar-se na página sem qualquer restrição. Entre outras definições, o posicionamento do conteúdo no centro da página e ser constituído por quatro divs principais permitem criar a estrutura desejada ilustrada no ponto 2.1.

Nesta parte um dos elementos mais importantes são as margens dadas entre as várias divs criando o aspeto desejado.

Principais aspetos na segunda parte:

No projeto Formulário, os elementos mais cruciais são as validações do formulário através de JavaScript, bem como a funcionalidade dos botões para submeter/limpar o formulário.

O código JavaScript pode verificar várias condições, tais como campos obrigatórios, formato correto de email, comprimento mínimo/máximo de entrada, entre outros.

```
submitButton.addEventListener("click", function(event) {
    event.preventDefault(); //prevent the form from submitting

    if (nameInput.value !== "" &&
        emailInput.value !== "" &&
        passInput.value !== "" &&
        pass2Input.value !== "" &&
        validatePassWord(passInput.value) &&
        validatePassWordConf(passInput.value, pass2Input.value) &&
        terms.checked) {

        form.style.display = "none";
        success.style.display = "block";
        document.querySelector(".left").classList.toggle("centered");
    } else if (!terms.checked) {
        termsError.style.display = "block";
    }
});
```

Figura 5 - Exemplo2

Nesta parte do projeto o foco é o código JavaScript e o desenvolvimento das media tornando a página web responsiva.

4. Conclusão

Em conclusão, este projeto permitiu-nos desenvolver e aplicar os nossos conhecimentos em programação Web client-side.

Na primeira parte, através da criação de um site simples com HTML e CSS, sem qualquer uso das propriedades flex ou grid.

Na segunda parte, através do desenvolvimento de uma página Web responsiva com um pequeno formulário validado por meio JavaScript “puro”.

Por último, com este projeto conseguimos aprofundar ainda mais a criação de uma página Web e, mais concretamente a linguagem JavaScript.