



Curso WEB

Trabalho

Fábio Henrique Barros

- Condições de entrega:
 - O trabalho é individual
 - Deverá ser entregue até o dia 10/03/2019
 - Enviar e-mail:
 - Para: fabio.hb@gmail.com
 - Assunto: Trabalho Programação para WEB
 - Corpo do e-mail:
 - Nome completo do aluno
 - Matrícula do aluno
 - Link no projeto no github.com ou gitlab.com

Especificações do Trabalho

- 1. Autenticação conforme feito em sala (1 pt)
- 2. Cadastro de usuários feito em sala (1 pt)
- 3. Cadastro de Veículos (3 pt)
 - Implementado em JAX-RS + JavaScript
 - Pode utilizar as mesmas técnicas apresentadas em sala
 - Veículo (
 - ID,
 - Placas (AAA-9999),
 - Nome do proprietário,
 - Data do emplacamento,
 - Valor do IPVA)

- 4. Conversão e Validação (2 pts)
 - Crie uma classe chamada "Cep" contendo duas propriedades "regiao" e "sufixo", ambos do tipo "String".
 - Ex.: CEP 60000-100 -> regiao = 60000 e sufixo = 100
 - Crie uma propriedade "cep" deste novo tipo na classe "Usuario".
 - Altere a tela de cadastro de usuários (usuariosEditar.xhtml), incluindo o novo campo. Altere a tela de exibição de usuários (usuariosExibir.xhtml), incluindo o novo campo.
 - Crie um Conversor/Validador e utilize nas telas do itens anterior:
 - O conversor devera converter de String no formato "99999-999" para a classe Cep e vice-versa.
 - O validador deverá verificar se o Cep tem "regiao" com 5 números e "sufixo" com 3 números, não sendo permitido letras.

- 5. JAX-RS + JavaScript: Jogo da Forca (3 pts)
 - Deverá ser usado no mínimo uma página HTML e um serviço REST.
 - Regras:
 - sortear uma palavra de um pequeno dicionário de 10 palavras e exibir um "_" para cada letra.
 - permitir a entrada de uma letra ou da palavra a ser adivinhada, assim como, um botão para o jogador confirmar o palpite.
 - exibir o número de tentativas restantes, iniciando de 6.
 - exibir a letra acertada no lugar do "_" em caso de sucesso.
 - exibir "Você errou!" quando o jogador errar o palpite.
 - exibir "Você perdeu!" ao esgotarem as tentativas.
 - exibir "Você acertou!" quando o jogador acertar a palavra.

- 6. Ajax e JSF: Implemente o Jogo da Velha (3 pts)
 - Deverá ser usado uma página XHTML e um ManagedBean.
 - Toda a interação do usuário no jogo deverá ser via AJAX.
 - Requisitos:
 - Deverá haver campos para nomear os jogadores.
 - Deverá haver um botão para iniciar um novo jogo.
 - Deverá existir um label para informar de qual jogador é a vez. Também servirá para informar quem ganhou o jogo.
 - Deverão existir 9 botões para permitir que o jogador da vez, faça o movimento.
 - Os botões que forem utilizados, deverão ser desativados.
 - A cada nova jogada, deve-se verificar se houve vencedor.
 - Caso haja vencedor/empate os botões serão desativados.

■ Protótipo do jogo:

Nome dos jogadores:

O André

X Paulo

Novo jogo

É a vez de “André” jogar

O

X

X

O

■ Protótipo do jogo:

Nome dos jogadores:

O

X

O jogador "André" ganhou

O	X	
X	O	
		O