# JUN17

# 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



- 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 "9999-999" 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 dicionario 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.

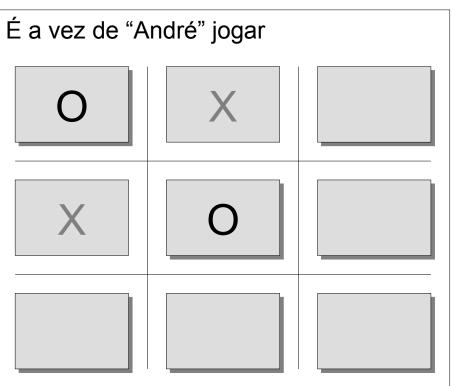


- 6. Ajax e JSF: Implemente o Jogo da Velha (3 pts)
  - Deverá ser usado uma página XHTML e um ManagedBean.
  - Toda a iteração do usuário no jogo deverá ser via AJAX.
  - Requisitos:
    - Deverá haver campos para nomear os jogadores.
    - Deverá haver um botão para iniciar um novo jogo.
    - Deverá 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 sem houve vencedor.
    - Caso haja vencedor/empate os botoes serão desativados.



## Protótipo do jogo:

Nome dos jogadores:	É a vez
O André	C
X Paulo	
Novo jogo	X





#### Protótipo do jogo:

Nome dos jogadores:	O jogador "A
O André	O
X Paulo	
Novo jogo	X

