

Desafio 2 - Programa Trilhas Inova 2025

Front End

Gerson Moises Diniz Nascimento e Paulo Victor Rios Lima

SISTEMA DE INSCRIÇÃO E SELEÇÃO PARA O PROGRAMA TRILHAS INOVA

Resumo do Projeto

São Luís – MA 2025

1. Objetivo e Contexto

O Governo do Estado do Maranhão, por meio da SECTI (Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação) e da FAPEMA (Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão), lançou um programa de formação voltado para jovens e adultos na área de tecnologia. Devido à alta demanda de interessados, surgiu a necessidade de criar uma solução simples, porém eficiente, para organizar as inscrições de forma prática e acessível.

A proposta do sistema é facilitar o processo de inscrição dos participantes por meio de um formulário digital, onde os candidatos podem preencher suas informações pessoais, enviar documentos como identidade e concluir a inscrição de forma segura e rápida. Dessa forma, o sistema resolve o problema de inscrições manuais e desorganizadas, garantindo mais agilidade tanto para os participantes quanto para a equipe responsável pelo recebimento e organização dos dados.

2. Tecnologias Utilizadas

- HTML
- CSS
- JavaScript
- GitHub

3. Principais Funcionalidades e Destaques

- O código de inscrição possui diversos elementos essenciais para garantir a correta coleta e validação de dados dos usuários como nome completo, data de nascimento, cpf, sexo, e-mail, telefone, documento de identidade, cep, rua, estado, cidade, comprovante de residência, trilha de aprendizagem e declaração se leu a política de privacidade.
- Contém interação quando o usuário passa o cursor sobre os campos de preenchimento, de seleção, e de envio, além dos botões terem também.

- O botão fazer inscrição que funciona por meio da função no JavaScript que coleta as informações preenchidas no campos por meio do id e manda cada uma para uma função que valida se foi preenchida ou não, caso não esteja ou se não estiver devidamente preenchido, o campo troca de cor e aparece uma mensagem embaixo do campo indicando que precisa ser preenchido ou que não está válido como no caso do cpf se não conter 11 dígitos e do e-mail caso não contenha '@'. Caso tudo esteja preenchido a função irá verificar se ainda contém algum campo errado, e então se estiver tudo correto, vai exibir uma mensagem com 'Inscrição efetuada com sucesso!'.
- O botão cancelar limpa os campos completamente do formulário de inscrição quando o usuário decide cancelar o processo. Ao ser chamada, ela apaga todos os dados que o usuário havia preenchido e chama a função limparMensagens(), que é responsável por remover todas as mensagens de erro que possam ter sido exibidas ao lado dos campos durante validações anteriores. Essa função também restaura o estilo dos campos, como bordas coloridas que indicam erro, deixando-os visualmente "limpos" e exibe uma mensagem na tela informando que a inscrição foi cancelada.

4. Aprendizados e Desafios

Bom, durante o desenvolvimento, foram seguidas as mesmas práticas ensinadas nas semanas de HTML e CSS na Alura. O primeiro passo foi montar uma estrutura básica de HTML para ter uma visão geral do projeto. A primeira dificuldade foi identificar alguns componentes que foram descobertos por meio de pesquisas sobre elementos do HTML. Entre esses elementos, destacam-se o input do tipo file e o input do tipo radio.

Depois disso, a próxima dificuldade foi organizar o código, especialmente na nomeação das classes para o CSS, de forma que não ficasse confuso ao acessar partes específicas ou realizar a manutenção do código. Seguiu-se o mesmo padrão aprendido na Alura, nomeando os elementos de acordo com os campos. Por exemplo, se fosse o formulário, utilizava-se `formulario`; caso fosse o cabeçalho, o nome seria `formulario__cabecalho`; e, se fosse o título do cabeçalho, `formulario__cabecalho__titulo`.

A etapa seguinte trouxe outro desafio: entender como implementar a funcionalidade de envio de arquivos e a seleção das trilhas de aprendizagem. Para isso, pesquisamos exemplos e assistimos a vídeos demonstrativos. Conseguimos então ocultar os botões padrões e criar estruturas estilizadas utilizando seletores como `input + label:before`. Após isso, aplicamos os devidos espaçamentos necessários utilizando os conhecimentos adquiridos sobre `display: flex`, permitindo assim a montagem completa do CSS.

A última dificuldade foi definir a lógica do JavaScript para o projeto. Para isso, revisamos alguns exemplos de atividades realizadas durante a semana de desafios com JavaScript na Alura. Seguimos o padrão de capturar os valores preenchidos com `document.getElementById` e chamar funções criadas posteriormente para verificar se os campos estavam vazios.

No HTML, foram adicionados trechos de código vazios que seriam preenchidos com mensagens de erro caso os campos não fossem preenchidos. Além disso, foi criada uma função para limpar essas mensagens, percorrendo um array com todos os campos para remover tanto os avisos quanto a estilização de erro.

5. Próximos Passos ou Evoluções

- Adicionar uma página inicial que explica sobre o que é o programa de formação com o botão de acesso ao formulário de inscrição.
- Fazer transições e animações na página para tornar mais interativa.
- Acrescentar mais validações de campos para que não tenha incidências durante a inscrição.
- Implementação de Back-End.

5. Contatos/ Links

- Link do repositório onde o projeto está hospedado:
<https://github.com/gerson-diniiz/Desafio02---Trilhas-.git>.
- E-mail: gersonmoises100@gmail.com e pvrioslima@gmail.com.