

PL

Introdução às
Tecnologias Web

Apresentação

Introdução às Tecnologias Web

2023/2024

Aulas TP e PL

André Rodrigues, Diogo Branco,
Inês Gonçalves, Vânia Mendonça

Teórico-Práticas (TP)

Cada aula tem um **guião com exercícios**

Ler com antecedência

Fazer o que é pedido antes da aula

Na aula, esclarecimento de dúvidas e **avaliação**

Guiões estão disponíveis no Moodle

Exercícios valem 10% da nota final

Laboratório (PL)

Cada aula tem **objetivos relativos ao projeto**

Ler com antecedência

Fazer o que é pedido antes da aula

Na aula, esclarecimento de dúvidas e **avaliação**

Objetivos estão disponíveis no Moodle

Progresso no projeto vale 10% da nota final

Laboratório (PL)

Grupos de 3 alunos (da mesma PL)

22 grupos criados

9 grupos incompletos

62 alunos não têm grupo

Inscrições no Moodle

Foto **obrigatória** no Moodle

Há grupos sem quaisquer fotos dos alunos!

PROJETO

Projeto

Vale 30% da nota final

Ou 40%, com o progresso feito nas aulas PL

Grupos de 3 alunos

Mas a avaliação é **individual**

Cada aluno terá de saber “mexer” no código

Realizado **fora das aulas**

Nas aulas PL, mostrar que objetivos foram atingidos

Exige **trabalho semanal** ao longo do semestre

Enunciado do Projeto

Jogo da Memória

Ideia geral

Encontrar pares de cartas

Cartas dispostas aleatoriamente

Figuras viradas para baixo



Duas etapas

1. Site do jogo até **21 de abril**
2. Site + funcionalidades do jogo .. até **26 de maio**

Requisitos Essenciais do Jogo (1)

Jogadores

- Modo individual (em cada jogo participa apenas 1 jogador)

- Registo de dados de cada jogador em local storage do browser

Início do jogo

- Tabuleiro 5x4, com 10 pares de cartas dispostas aleatoriamente

- Cartas têm todas as figuras viradas para baixo

- Tempo de jogo, pontos obtidos, pontos que faltam conquistar

- Botão de terminar o jogo

Interação

- Cada carta é referenciada por um número

- Jogador digita os números de duas cartas em cada jogada

- As figuras dessas duas cartas são reveladas

Requisitos Essenciais do Jogo (2)

Progressão no jogo

Se as duas cartas escolhidas numa jogada tiverem a **mesma figura**:

As duas cartas são retiradas do tabuleiro (as suas casas ficam vazias)

É atribuído 1 ponto ao jogador, que pode jogar novamente

Caso contrário:

As figuras das duas cartas escolhidas voltam a ficar para baixo

É passada a vez ao jogador seguinte (no modo multijogador)

Fim do jogo

Ganha se conseguir revelar todos os pares de cartas

Perde se carregar no botão de terminar o jogo

Estatísticas

Tabela com os 10 melhores tempos e respetivos nomes dos jogadores

Tabela individual com número de jogos, tempo total jogado, e tempo por jogo

Guardadas em local storage do browser

Funcionalidades Adicionais do Jogo (1)

Jogadores

Inscrição de vários jogadores no mesmo jogo

Joga um jogador de cada vez

Cartas e tabuleiros

Várias coleções de figuras para as cartas

Várias configurações de largura e altura para o tabuleiro

Temas para imagens de fundo, animações, músicas, e sons

Outros modos de jogo

Corrida contra o tempo, por jogada ou para o jogo todo

Em vez de pares de cartas, jogar com trios de cartas

Funcionalidades Adicionais do Jogo (2)

Interação

Manipulação direta das cartas no tabuleiro usando o rato

Progressão no jogo

Perde a vez se passar o tempo limite para fazer uma jogada

Fim do jogo

Perde se for atingido o tempo limite do jogo

Estatísticas

Tabelas distintas para cada coleção de figuras

Em jogos com vários jogadores, mostrar estatísticas por jogador

Pontos conquistados e tempo médio por jogada

Etapa 1 do Projeto

Aparência e conteúdo

Qualidade, conteúdo variado (texto, imagens, vídeo, áudio), navegação, sem erros, links, browsers

Código HTML

Tags apropriadas, uso de ALT, classes e ids, ficheiros organizados (sem JavaScript)

Código CSS

Seletores, posicionamento, cores, tipos de letra, decorações

Etapa 2 do Projeto

Requisitos mínimos

Modo individual de jogo, formulário de registo de jogadores

Qualidade do código

HTML sem styles nem JavaScript, web storage, inteligibilidade do código

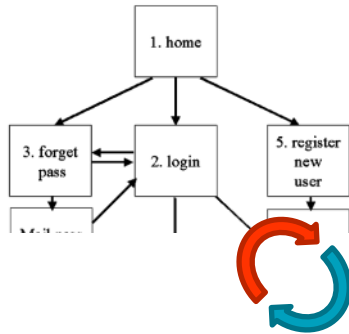
Funcionalidades extra

Várias configurações e modos de jogo, vários jogadores no mesmo jogo, ...

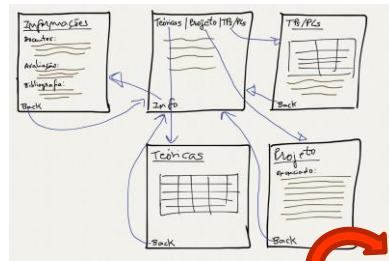
CRIAÇÃO DE SITES

Artefactos e Prática de Design

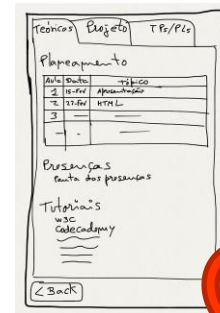
Mapas



Storyboards



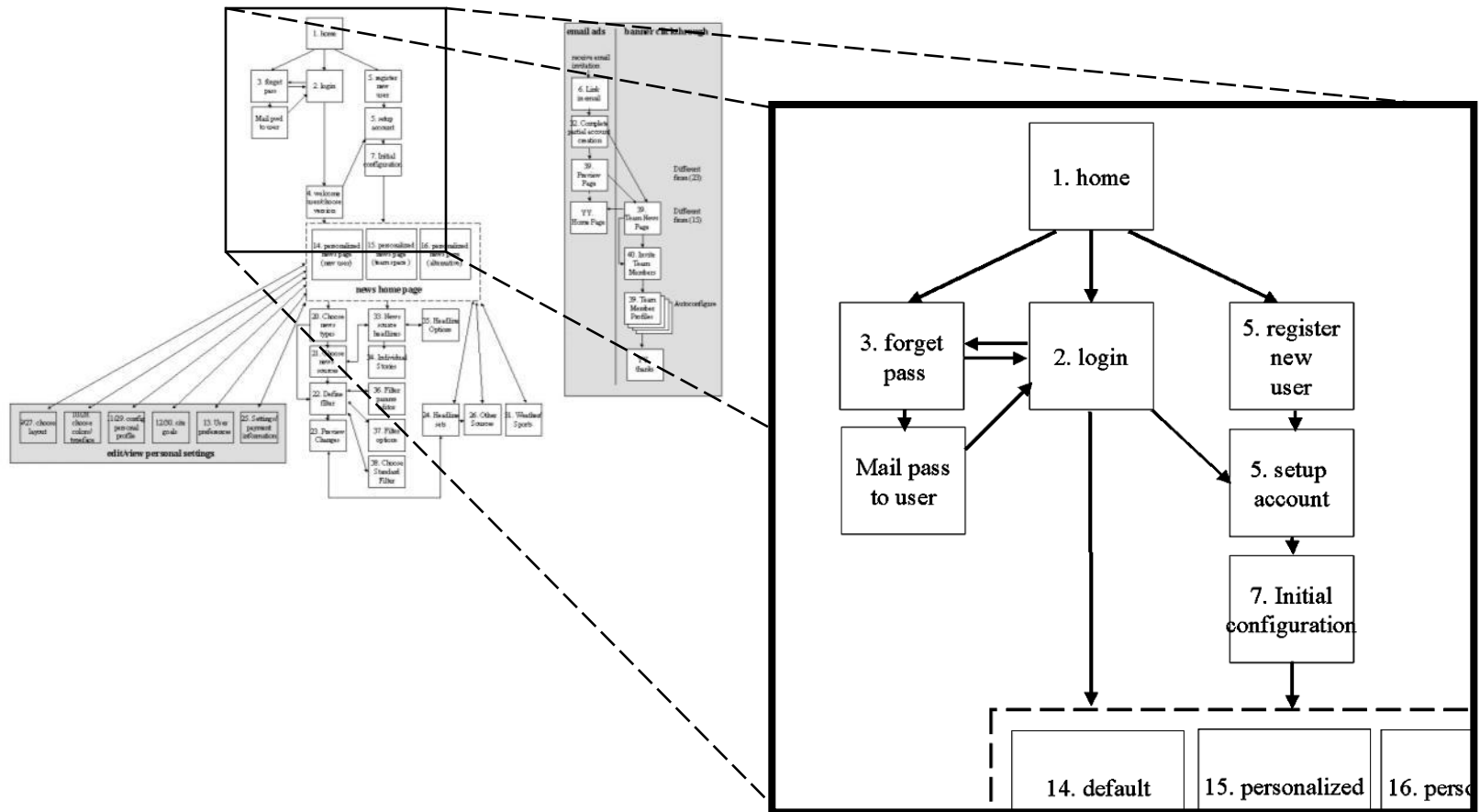
Esboços (PBF)



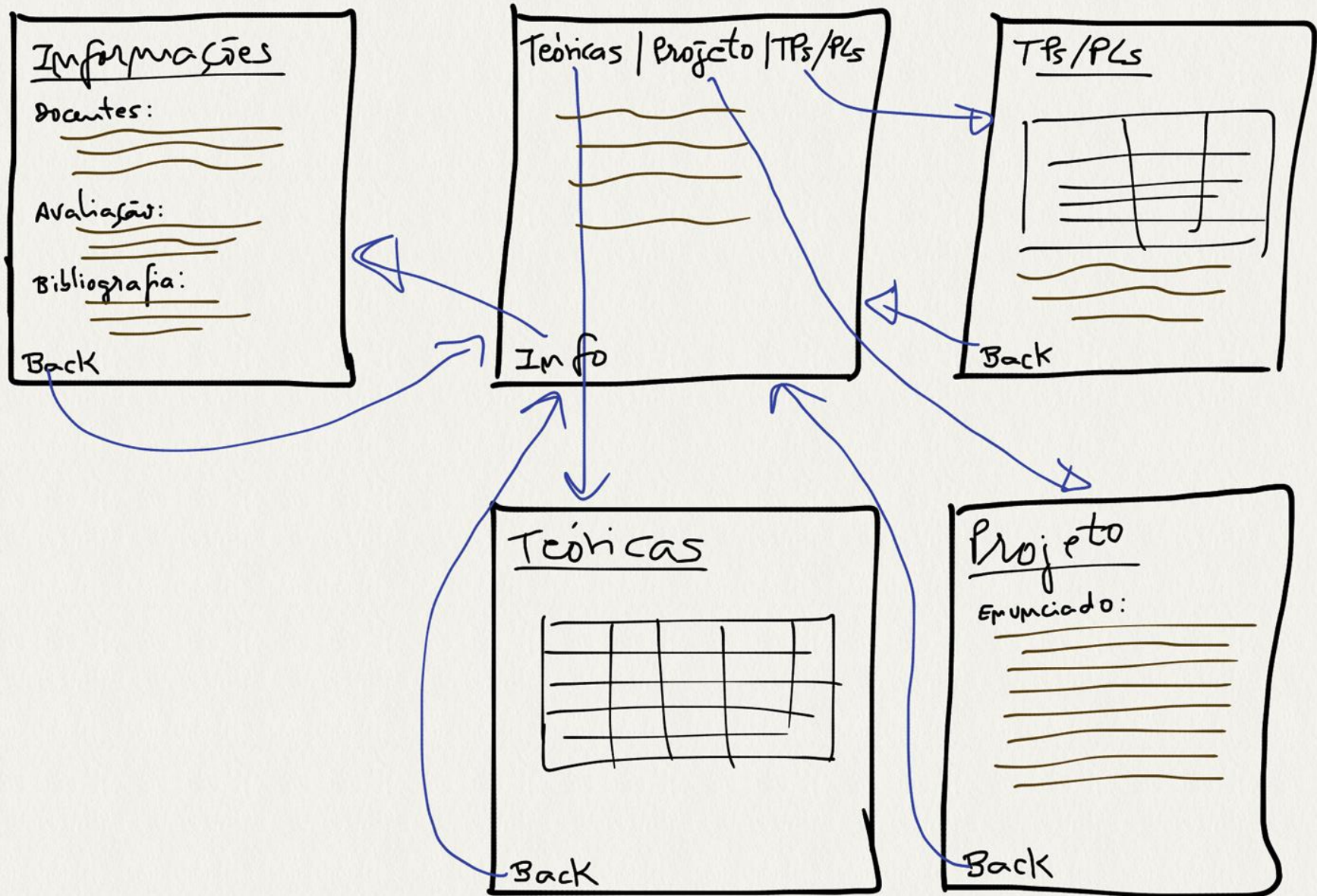
Simulacros



Mapas do Site



Storyboards



Esboços (PBFs)

Teóricas

Projeto

TPs/PLs

Planejamento

Aula	Data	tópico
1	15-fev	Apresentação
2	22-fev	HTML
3	—	—
—	—	—

Presenças

Planilha das presenças

Tutoriais

w3c

Codecademy

< Back

Simulacros (só look, sem feel)













ecocharge

What is ecocharge?

How many times have you left the house and forgot to charge your cell phone or blackberry and you have no way to charge it? Worse yet, you're traveling and your laptop battery is about to die?

ecocharge can charge all of your portable devices while you're on the go. There's no need to worry about those annoying charging cords or trying to find an electrical outlet. ecocharge can charge cell phones, PDAs and laptops inside a secure locker.

ecocharge is powered by renewable energy. That's right! Depending on the region, ecocharge uses a combination of solar and wind power to sustain its energy source. Click on the pictures to the right to learn more about these sustainable energy sources.







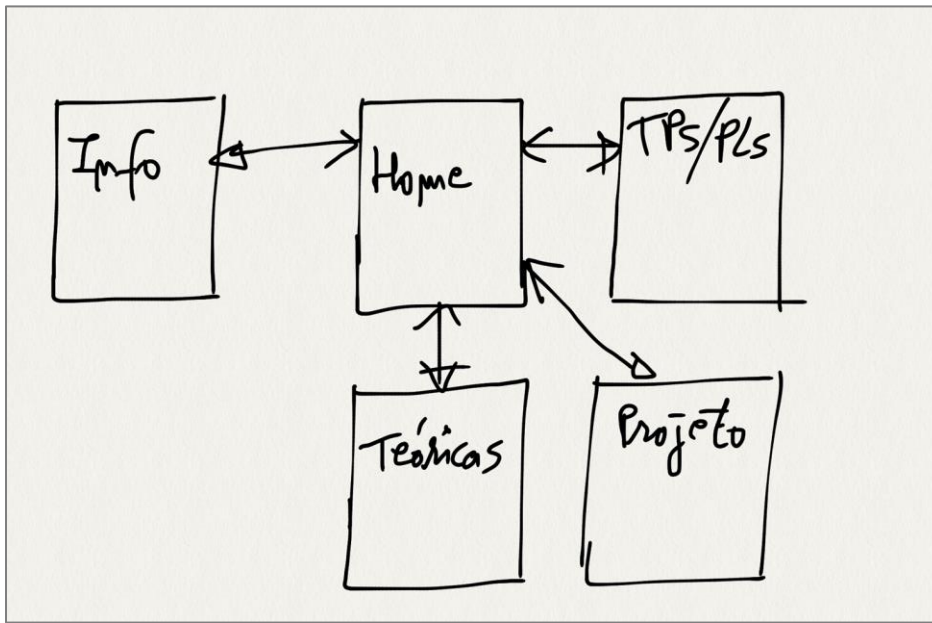
Bringing together technology and sustainability. Learn how renewable energy can benefit everyone.

EXERCÍCIO

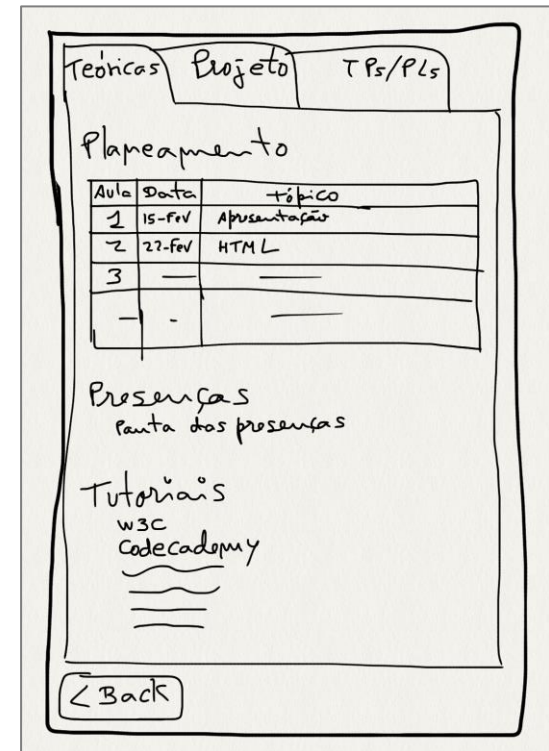
Exercício

Criar para o site do vosso jogo:

Mapa do Site



Esboços das Páginas



QUESTÕES ?