

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

Gustavo José da Silveira Mello, 2266393

Relatório de Acompanhamento

Projeto 1 e 2 - Equipe 9

EC47C - PROGRAMAÇÃO WEB FRONT-END

CORNÉLIO PROCÓPIO

2023

Sumário

Sumário.....	2
1. Introdução.....	3
2. Objetivo do projeto.....	3
2.1. Tema do projeto.....	4
2.2. Materiais e métodos.....	4
3. Resultados e conclusão.....	5

1. Introdução

Este relatório visa descrever os projetos avaliativos da disciplina realizados pela equipe 9, encapsulando ambos o primeiro e o segundo projeto. Será explicado o objetivo e atividades realizadas, justificando os elementos e técnicas utilizadas.

2. Objetivo do projeto 1

O objetivo do projeto divide-se entre temática e materiais e métodos a serem utilizados. Através desses elementos, será utilizado todos os conhecimentos práticos abordados na disciplina até o momento; simulado um ambiente de desenvolvimento Web, de modo a ser compreendido os diferentes conceitos e suas relações; identificado os desafios associados ao conteúdo visto em sala de aula e nos materiais dispostos na plataforma digital da disciplina.

Materiais e métodos é uma seção de objetivo do projeto por se tratar de regras e limitações que devem ser satisfeitas na realização do mesmo.

O projeto consiste na elaboração de uma página web de conteúdo estático, que deve possuir página principal contendo os seguintes elementos:

- Cabeçalho e rodapé .
- Menu de navegação .
- 3 ou mais imagens .
- 3 ou mais links .
- 2 ou mais cores de fundo .
- 2 ou mais textos (p, span, li, ...) .
- 2 ou mais fontes.

Tais elementos devem dispor-se em duas páginas, sendo elas:

- Uma página informativa com a proposta do projeto.
- Uma página de formulário com ao menos 5 campos (acessada por meio da página informativa).

3. Objetivo do projeto 2

Em sua segunda entrega, o projeto deve possuir funções de javascript de modo a aplicar os conhecimentos adquiridos em sala. Dentre essas especificações, tem-se como obrigatório:

- Envio funcional dos dados do formulário.
- Armazenamento dos dados enviados pelo formulário em local storage.
- Lista com todos os dados do formulário à mostra, seja no final da página do formulário ou em outra página.
- Opções de funções a serem realizadas na lista de dados exibida:
 - Opção de limpar campos do formulário;
 - Opção de excluir item da lista, excluindo da lista e do Local Storage;
 - Opção de excluir todos os itens da lista, excluindo da lista e do Local Storage;
 - Opção de pesquisa dos itens da lista, permitindo ao usuário pesquisar um dos campos do formulário.

Além disso, só devem ser utilizadas as APIs: DOM HTML e Web Storage.

3.1. Tema do projeto

Buscando tornar o conhecimento aplicado a uma necessidade real, o projeto tem tema baseado em um dos 17 objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), propostos pela ONU, escolhido pela equipe.

O tema escolhido foi a ODS 4 - Educação de qualidade.

Com o tema em mente, foi escolhido propor uma solução já encontrada em um dos projetos de extensão da faculdade, do qual a equipe atualmente participa, chamado LUDICO.

Assim, demonstrou-se o projeto LUDICO e seus detalhes nas páginas web.

3.2. Materiais e métodos

3.2.1. Projeto 1

Pode-se utilizar apenas tecnologias HTML e CSS no desenvolvimento da página web e layout. Para isso, utilizou-se o software Visual Studio Code como IDE, assim como durante

as aulas, juntamente com a extensão Live Server, a qual permite observar as mudanças realizadas nos arquivos .html e .css de maneira mais rápida e eficiente.

Além disso, todos os arquivos foram armazenados em um repositório, utilizando a ferramenta github, a qual foi usada também como domínio acessível da página web com sua ferramenta github pages.

A fim de desenvolver-se a página principal do projeto, foi utilizado um arquivo .html chamado index.html, enquanto o arquivo do formulário, também .html, chama-se forms.html. Ambos os arquivos recebem sua estilização do .css chamado style.css.

As imagens e fontes utilizadas no projeto foram creditadas no final do arquivo index.html, de forma comentada.

Toda a página segue os requisitos apresentados no objetivo do projeto, e para isso, utilizou-se boa parte do conteúdo visto em aula, como área de navegação, links de referência para páginas, mudança de cores de fontes, caixas, fundos e sombras, decorações, tags semânticas e display flex e flex wrap.

Após o desenvolvimento do projeto, utilizou-se os sites verificadores de código html e css e foram feitas as devidas correções, de modo à checagem deles apresentar nenhum erro.

3.2.2. Projeto 2

Para a segunda entrega, a primeira etapa foi criar um arquivo script.js e vinculá-lo com a página forms.html (*script src = “./script.js”*). Assim, iniciou-se o desenvolvimento do javascript utilizando a API do DOM HTML para integrar ao formulário a leitura dos dados e os botões de opções que o usuário deve possuir, através de *‘document.getElementById’*. Todos os campos do formulário foram coletados. Após a coleta dos dados, fez-se uma função para salvar esses dados, utilizando a API de *‘Web Storage’* para armazená-lo localmente.

Com os dados salvos, bastou realizar as funções de exibição desses dados em uma tabela, o qual usa *‘innerHTML’* para a criação das linhas, e todos os eventos de opções, os quais utiliza *‘EventListener’* para captar os cliques do usuário nos botões e realizar as tarefas.

A função de *‘deleteItem’* remove do armazenamento apenas o item do botão clicado, enquanto o botão de deletar todos remove completamente os valores de todos os dados e os remove do armazenamento local.

É possível, também, completar um campo de pesquisa, o qual chama a função *‘searchItems’* e procura, em todas as linhas de cada dado do formulário, a correspondência com o texto ou valor que está sendo buscado.

Assim, a tabela é introduzida no forms.html utilizando-se uma divisão própria dela e, por motivos de estética e organização, optou-se por colocá-la abaixo do rodapé do documento. Essa divisão contém um estilo próprio que é modificado pelo arquivo style.css, para que a formatação e a fonte acompanhem o resto da página, os botões para cada função e o campo de busca.

4. Resultados e conclusão

4.1. Projeto 1

Utilizando o projeto de extensão como referência e conteúdo, buscou-se a logo do projeto, e foram utilizadas imagens de diversos jogos diferentes que explicam as diferentes atividades do projeto.

A página inicial (index.html) foi feita imaginando layouts bem simples, porém com visuais que chamam a atenção do visitante, assim difundindo as redes sociais do projeto de extensão e, através de caixas de texto, explicando todas as atividades e como o projeto influencia na educação.

O fundo de ambas as páginas é composto de um gradiente linear de cores, ou seja, apresenta duas cores e um espectro entre elas. A fonte de títulos mais centrais e dos links da parte de navegação é diferente das fontes dos demais textos, buscando enfatizar e atrair mais a atenção do visitante. A fonte utilizada nos textos foi escolhida pensando em aproximar o visual da página ao tema de jogos como ferramenta de aprendizado.

As diferentes atividades do projeto de extensão e seções da página foram feitas visando responsividade, assim ordenando-se de acordo com as dimensões da aba.

Por fim, com um embelezamento nas fontes, cores e bordas, tem-se o formulário, o qual também satisfaz as exigências do objetivo do projeto. O resultado se mostrou satisfatório e, devido às limitações do objetivo e habilidades de design da equipe, o visual das páginas está razoável.

As ferramentas e conteúdos disponíveis foram de grande ajuda para o desenvolvimento da atividade, especialmente os validadores de código-fonte, os quais mostraram todos os problemas que não foram vistos e compreendidos pela equipe, de modo a esclarecer os conceitos.

4.2. Projeto 2

Os dados do formulário são salvos localmente com sucesso, e toda a integração desse armazenamento e da exibição dos dados serve de aprendizado para se entender como ocorre o diálogo e conexão entre o javascript e os arquivos html.

Embora todas as funções e realização do projeto tenham funcionado, nota-se que deve existir um tratamento dessa interação entre o usuário e os dados de maneira direta, especialmente caso seja utilizado um banco de dados.

O projeto, como um todo, foi satisfatório e acrescentou, de forma prática, o conteúdo da disciplina.