

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

Gustavo José da Silveira Mello, 2266393

**Relatório de Acompanhamento**

**Equipe 9**

EC47D - GERENCIAMENTO DE PROJETO DE SOFTWARE

CORNÉLIO PROCÓPIO

2023

# Sumário

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

# 1. Introdução

Este relatório visa descrever o projeto avaliativo da disciplina realizado pela equipe 9, a qual consiste apenas de um membro, cujo nome é Gustavo José da Silveira Mello. Será explicado o objetivo e atividades realizadas, justificando os elementos e técnicas utilizadas.

## 2. Objetivo do projeto

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).

## 2.1. 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.

## 2.2. Materiais e métodos

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. Resultados e conclusão

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.