**Aula XXV - Desenvolvimento Web III**

**Definição do Trabalho Final**

**Entregar por email um documento com as definições do Trabalho Final**

aulas.qiti@gmail.com

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Definições:**

1. Quem vai fazer o projeto da API
2. Qual o assunto
3. Qual o layout que será usado (pode ser uma imagem ou um print)
4. Quais as cores adotadas na API
5. Fluxograma:

|  |
| --- |
| **Fluxogramas**  As formas gráficas são menos dependentes de interpretação, deixando mais claro o que deve ocorrer em cada um dos passos (instruções) e principalmente o fluxo de execução. Porém, como em uma linguagem de programação, é necessário conhecer o significado de cada uma das formas geométricas utilizadas no diagrama e qual a ação esperada após sua execução. A figura abaixo apresenta um diagrama de fluxo do algoritmo de **troca de uma lâmpada.**    **Fluxograma** é uma representação de um processo que utiliza símbolos gráficos para descrever passo a passo a natureza e o fluxo deste processo. Nesse diagrama existem formas geométricas que indicam ação e formas que indicam uma decisão a ser tomada com base em uma informação lógica.    Tanto a representação textual utilizando português, como a representação gráfica de um algoritmo utilizando fluxograma tem vantagens e desvantagens. Algoritmos em português são mais fáceis de criar, porém seguidamente possuem ambiguidades próprias da nossa língua. Algoritmos descritos com auxílio de fluxogramas deixam bem mais claros o fluxo de execução das instruções, porém é necessário “desenhá-lo” ou lançar mão de aplicações para auxiliar nesse desenho.  Exemplos: |

1. Diagrama de Classe da API