

Avaliação A1.1 - Trabalho**DADOS DA DISCIPLINA**

Disciplina: Programação para a Web

Curso: Engenharia da Computação

Data: 29/08/2017

Semestre: 6

Turno: Noturno

Professor: Rafaeli Pinheiro

Nota:

Acadêmico(a): _____

ORIENTAÇÕES

- A presente avaliação tem peso: 10 pontos;
- A avaliação deverá ser realizada individualmente;
- Ao final da aula do dia 29/08/2017 realize a compactação do diretório da aplicação e compartilhe com o email (rafaelicco@gmail.com) no google drive ou similares;
- Ao realizar o compartilhamento do fonte, envie também o link para acesso ao seu repositório de hospedagem online;
- Caso sejam detectados trabalhos iguais (plágio) durante a correção, os alunos envolvidos receberão nota zero;

OBJETIVO

O desenvolvimento deste trabalho tem como principal objetivo avaliar o aprendizado sobre os conteúdos abordados durante as aulas da disciplina (HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript).

ORIENTAÇÕES

Desenvolva um website single-page ou multi-page utilizando Framework Bootstrap ou Template Bootstrap.

O website deve apresentar a implementação de alguns itens obrigatórios:

- Barra de menus (navbar) para acesso as sessões ou páginas criadas.
- CSS externo com pelo menos uma implementação de seletor ID e CLASS.
- Utilização de pelo menos um MODAL (<http://getbootstrap.com.br/javascript/#modals>).
- Uso de pelo menos uma tabela com imagens.

Para cada questão implemente uma sessão, modal ou página html, codifique o algoritmo JavaScript necessário para atender aos requisitos de cada problema.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(2,0) Cada questão

(1,0) Itens obrigatórios

(1,0) Publicação do trabalho em repositório de hospedagem online.

A correção de cada item depende da implementação HTML/CSS/JS, portanto se o item estiver funcionando parcialmente, o aluno poderá receber 0%, 30% ou 70% do valor do item.

Entrega fora do prazo tem -25% da nota a cada dia de atraso, data limite (31/08/2017).

1) (2,0) Para enviar um pacote pelo correio você tem duas opções (1 - normal ou 2 - sedex), para cada tipo é cobrado um valor por quilo para o pacote que deseja enviar. Ajude os correios e desenvolva um algoritmo onde o cliente possa adicionar seus dados pessoais nome, rg, email, também o peso do pacote e o código do tipo de envio que deseja utilizar. Depois de obter essas informações o programa deve calcular o valor cobrado pelo correio para enviar o pacote:

Código/Tipo de envio	Valor por kg
1 – Normal	R\$ 2.40
2 – Sedex	R\$ 7.80

2) (2,0) Faça um algoritmo para calcular a conta final de um hóspede de um hotel fictício, considerando que:

a - Serão lidos o nome do hóspede, o tipo do apartamento utilizado (A, B, C ou D), o número de diárias utilizadas pelo hóspede e o valor do consumo interno do hóspede;

b - O valor da diária é determinado pela tabela de preços;

c - O valor total das diárias é calculado pela multiplicação do número de diárias utilizadas pelo valor da diária;

d - O subtotal é calculado pela soma do valor total das diárias e o valor do consumo interno;

e - O valor da taxa de serviço equivale a 10% do subtotal;

f - O total geral resulta da soma do subtotal com a taxa de serviço.

g - Escreva a conta final contendo: o nome do hóspede, o tipo do apartamento, o número de diárias utilizadas, o valor unitário da diária, o valor total das diárias, o valor do consumo interno, o subtotal, o valor da taxa de serviço e o total geral.

TIPO DO APTO.	VALOR DA DIÁRIA (R\$)
A	150,00
B	100,00
C	75,00
D	50,00

3) (2,0) Cartola FC

Faça um programa onde seja possível informar seu nome a pontuação da rodada e também de mais dois amigos. Apresente nos nomes ordenados por pontuação: 1º, 2º e 3º lugar.

4) (2,0) Desenvolva um álbum de fotos interativo.

