

PDF da apresentação do vídeo

1. Título do projeto

Formulário desafio 2 – Trilhas Maranhão – Programa de formação SECT e FAPEMA

2. Objetivo e Contexto

Utilizar o HTML e o CSS para desenvolver uma página de inscrição com um formulário estático para o programa de formação de jovens e adultos oferecido pelo governo do Maranhão, com a finalidade de criar uma um projeto com layout simples e de fácil utilização para os futuros usuários os auxiliando em sua inscrição no programa Trilhas.

3. Tecnologias Utilizadas

HTML, CSS, Git/GitHub, Whatsapp, Google Meet e o auxílio da I.A para tirar dúvidas na criação de classes no CSS.

4. Principais Funcionalidades e Destaques

Os elementos implementados foram:

4.1 – HTML com títulos, parágrafos e imagens localizadas ao lado da página e em formato de ícone obtidas no Figma, sendo estas localizadas em uma pasta chamada ‘ASSESTS’;

4.2 – Campos para conter informações do usuário, sendo essas:

- Nome completo;
- Data de nascimento;
- CPF;
- Sexo – com opções de escolha de “masculino e feminino” no código;
- E-mail – com um pequeno paragrafo abaixo alertando caso o e-mail seja digitado errado;
- Telefone;
- Documento de identidade para upload;
- CEP;
- Rua;
- Número;

- Cidade;
- Estado;
- Comprovante de residência para upload.

Assim como botões para que o candidato escolha a trilha de seu interesse, uma caixa de verificação para concordância dos termos de condição e política de privacidade e no rodapé foram incluídos dois botões simples estilizados com as opções: “Cancelar e Fazer inscrição”.

5. Aprendizagem e Desafios

A equipe teve dificuldades em relação a criação das classes no css para estilização e aparência para que o trabalho ficasse o mais próximo possível do modelo do Figma, assim foi utilizada a inteligência artificial para tirar dúvidas.

Como ambos os integrantes trabalham e estudam, o Github foi a escolha da dupla para trabalhar em conjunto, adequando cada um ao seu horário livre.

O aprendizado foi construído aos poucos através de tentativa e erro nos códigos, além do suporte com vídeos da Alura que serviram de base para o aprendizado inicial da programação, além de uma boa comunicação via Whatsapp.

6. Próximos Passos ou Evoluções

A equipe tem o desejo de futuramente fazer a lapidação do projeto junto a implementação de funcionalidades em Java e uma futura utilização em conjunto com algum banco de dados como por exemplo o SQL com BrModelo.

7. Contato/Links

<https://github.com/isasdias/desafio2trilhas.git> - Repositório

Contatos:

Aluno Israel: (98) 98264-5322 (Whatsapp) / e-mail: iisrael.souza.araujo@gmail.com

Aluna Isabela: (98) 99251-2042 (whatsapp) /e-mail: isabela081829@hotmail.com