

DEVinHouse

Módulo 1 - Projeto Avaliativo 1

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
2 REQUISITOS DA APLICAÇÃO	1
3 EXEMPLO DE APLICAÇÃO	2
4 ENTREGA	3
5 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	4
5 PLANO DE PROJETO	7

1 INTRODUÇÃO

Você está participando de um processo seletivo para ingressar em uma vaga de programador em uma grande empresa de TI. Uma das etapas do processo envolve a criação de uma aplicação web para controle e cálculo de uma lista de compras.

2 REQUISITOS DA APLICAÇÃO

A aplicação que deverá ser realizada **individualmente**, deve contemplar os seguintes requisitos:

1. Um título na aba do navegador, para que o usuário encontre a sua aplicação no meio das várias abas que constantemente mantém abertas.
2. Um cabeçalho dentro da página, para que o usuário saiba facilmente em que página se encontra e do que se trata o conteúdo.
3. Um campo de texto para digitar o nome do produto a ser adicionado à lista.
4. Um botão para adicionar um novo produto na lista.
5. Uma lista contendo os produtos já inseridos.
6. Cada linha da lista deve conter: checkbox para o usuário marcar aquele produto que já foi comprado; o texto que o usuário digitou ao cadastrar a atividade; botão para excluir o produto da lista, caso desejado.
7. Quando o usuário marcar um item da compra, deve-se abrir um pop-up para que o usuário digite o valor da compra, após isso, deve-se somar ao valor total das compras.
8. A lista deve ser salva no "localStorage" do navegador (incluindo os produtos que já foram realizados), e deve ser carregada sempre que a página for reaberta.

9. BÔNUS: A fim de trazer elementos externos de forma dinâmica para nossa aplicação, você pode **opcionalmente** utilizar a API https://api.giphy.com/v1/gifs/search?api_key=dpPu1kIHwa3fxoQiH9IzTfmUkMgEjtUS&q=hamburger para criar uma experiencia customizada para o usuário
- a. O termo "hamburger" deve ser substituído pelo item adicionado, assim a api fornecerá diversos gifs que podem ser exibidos para o usuário com você achar melhor
 - b. Este item concede um ponto extra, **mas não altera o limite de pontos!**

3 EXEMPLO DE APLICAÇÃO

A aplicação deverá conter os requisitos apresentados anteriormente, sendo codificada em html, css, javascript e markdown (para o readme.md). As imagens a seguir demonstram exemplos da aplicação que deverá ser desenvolvida.

Inserir item na lista:

Inserir

Lista de compras

- ☐ Pizza x
- ☐ Coca-cola x
- ☐ Brócolis x
- ☐ Iogurte x

Total das compras:

R\$ 0,00

DEVinHouse
Parceiros para desenvolver a sua carreira

DEVinHouse
Parcerias para desenvolver a sua carreira

Inserir item na lista:

Inserir

Lista de compras

☒ Bolacha

☐ Pizza ✕

☐ Coca-col

☐ Brócolis ✕

☐ Iogurte ✕

Valor da Bolacha:

Inserir

Total das compras:

R\$ 0,00

DEVinHouse
Parcerias para desenvolver a sua carreira

Inserir item na lista:

Inserir

Lista de compras

☒ Bolacha ✕

☐ Pizza ✕

☐ Coca-cola ✕

☐ Brócolis ✕

☐ Iogurte ✕

Total das compras:

R\$5,50

4 ENTREGA

O código desenvolvido deverá ser submetido no [GitHub](#), e o **link deverá ser disponibilizado** na tarefa **Módulo 1 - Projeto Avaliativo 1**, presente na semana 7 do AVA até o dia **17/04/2022 às 23h55**.

O repositório deverá ser privado, com as seguintes pessoas adicionadas:

- Eduardo Worrel - [eduardoworrel](#)
- Cesar Abascal - [cesar-abascal](#)

- Fernando Puntel - [fepuntel](#)

Importante: Será considerado como data de entrega a **última atualização** no repositório do projeto no GitHub. Lembre-se de não modificar o código até receber sua nota.

5 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A tabela abaixo apresenta os critérios que serão avaliados durante a correção do projeto. O mesmo possui variação de nota de 0 (zero) a 10 (dez) como nota mínima e máxima, e possui peso de **45% sobre a avaliação do módulo**.

Serão **desconsiderados e atribuída a nota 0 (zero)** os projetos que apresentarem plágio de soluções encontradas na internet ou de outros colegas. Lembre-se: Você está livre para utilizar outras soluções como base, mas **não é permitida** a cópia.

Nº	Critério	0	0,15	0,3	0,5
1	O aluno desenvolveu uma página que apresenta o título?	O aluno não conseguiu apresentar título na página.	O aluno conseguiu apresentar título, mas que não representa o conteúdo.	O aluno conseguiu apresentar título que representa bem o conteúdo.	Além de o aluno conseguir apresentar título que representa bem o conteúdo, também adicionou um ícone de favorito.
2	O aluno desenvolveu uma página que apresenta o cabeçalho do conteúdo?	O aluno não conseguiu desenvolver uma página que apresenta um cabeçalho de conteúdo.	O aluno conseguiu desenvolver uma página que apresenta um cabeçalho, porém ele não representa o conteúdo ou não utilizou a tag correta.	O aluno conseguiu desenvolver uma página que apresenta um cabeçalho, que representa bem o conteúdo e utilizou a tag correta.	O aluno, além de desenvolver uma página que apresente cabeçalho, que representa bem o conteúdo e utiliza a tag correta, também posicionou bem o cabeçalho na página para uma melhor visualização do usuário.
Nº	Critério	0	0,3	0,7	1
3	O aluno desenvolveu um campo de texto para digitação de novos produtos?	O aluno não desenvolveu um campo de texto para digitação de novos produtos.	O aluno desenvolveu um campo de texto mal posicionado ou não utilizou a tag correta.	O aluno desenvolveu um campo de texto bem posicionado e utilizando a tag correta.	O aluno, além de inserir campo de texto bem posicionado e utilizar a tag correta, também inseriu um rótulo ou placeholder informando o usuário sobre do que se trata aquele campo, e as propriedades de seleção/identificação

					foram utilizadas corretamente.
4	O aluno desenvolveu um botão para inserção de novos produtos na lista?	O aluno não conseguiu apresentar o botão.	O aluno desenvolveu um botão, mas não desenvolveu o funcionamento do botão para inserir produtos na lista.	O aluno desenvolveu o botão que insere o texto digitado na lista, posicionou bem o botão na página e inseriu texto informando o que o botão faz ao ser clicado.	Além de o aluno programar o botão para cadastrar o produto na lista, posicioná-lo bem na página e informar corretamente o que o botão faz, o aluno também fez com que o clique no botão apague o texto digitado no campo textual, utilizou a tag e as propriedades de seleção/identificação corretamente.
5	O aluno desenvolveu uma lista que exibe os produtos cadastrados?	O aluno não desenvolveu uma lista que exibe os produtos cadastrados.	O aluno desenvolveu uma lista que exibe os produtos cadastrados, mas mal posicionada e com o conteúdo dos itens desorganizados.	O aluno desenvolveu uma lista, que exibe os produtos cadastrados, bem posicionada e com o conteúdo dos itens (checkbox, texto, botão) bem organizados de uma forma agradável e intuitiva.	O aluno, além de desenvolver uma lista que exibe os produtos cadastrados bem posicionada, e com conteúdo bem organizado, também utilizou a tag e as propriedades de seleção/identificação corretamente.
6	O aluno desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam "checkbox" para marcar quando o produto foi comprado?	O aluno não desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam "checkbox" para marcar quando um produto foi comprado	O aluno desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam "checkbox" para marcar quando um produto foi comprado, mas numa posição em que fica confuso de entender qual a atividade referente.	O aluno desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam "checkbox" para marcar quando um produto foi comprado, em uma posição de fácil detecção de qual atividade ele está relacionado.	Além de o aluno apresentar o checkbox numa posição que facilite a identificação de qual a atividade relacionada, ao marcar a caixinha a atividade relacionada é riscada/tachada.
7	O aluno desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam o texto que o usuário digitou no momento do	O aluno não desenvolveu uma lista, sendo que os itens da lista apresentam o texto que o usuário digitou no momento do	Aluno desenvolveu uma lista que apresenta algum texto em seus itens, mas não exatamente o que foi cadastrado.	Aluno desenvolveu uma lista que apresenta exatamente o texto digitado pelo usuário no momento do cadastro da tarefa.	Além de o aluno desenvolver uma lista que apresenta exatamente o texto digitado pelo usuário, também conseguiu estilizar o texto para ser facilmente legível e conter um bom

	cadastro da atividade?	cadastro da atividade.			espaçamento entre os outros elementos (checkbox e botão excluir) e as outras atividades da lista.
8	O aluno desenvolveu a funcionalidade para realizar o cálculo do total de compras?	O aluno não desenvolveu a funcionalidade para realizar o cálculo do total de compras	O aluno desenvolveu a funcionalidade, mas o cálculo não é realizado quando o produto é comprado.	O aluno desenvolveu a funcionalidade de forma correta.	Além de o aluno conseguir programar o total de compras, a funcionalidade também deixa o texto “taxado” e o botão de concluído fica em check.
9	O aluno desenvolveu uma lista em que os afazeres ficam salvos no LocalStorage e é recarregada quando a página é fechada e reaberta?	O aluno não desenvolveu uma lista em que os afazeres ficam salvos no LocalStorage e é recarregada quando a página é fechada e reaberta	O aluno desenvolveu uma lista em que os afazeres ficam salvos no LocalStorage, mas não conseguiu carregar a mesma ao fechar/reabrir a página.	O aluno desenvolveu uma lista em que os afazeres ficam salvos no LocalStorage e é recarregada quando a página é fechada e reaberta.	Aluno conseguiu salvar a lista sempre no momento que a mesma sofreu qualquer alteração (inserção/exclusão de item), e conseguiu carregá-la corretamente ao reabrir a página.
10	O aluno desenvolveu uma página que apresenta um design agradável e intuitivo?	O aluno desenvolveu uma página que não apresenta um design agradável e intuitivo	O aluno desenvolveu uma página e inseriu alguns estilos, como tipo/tamanho/cor de fonte, largura/altura/margem de alguns elementos, mas todos inseridos diretamente no HTML.	O aluno desenvolveu uma página e inseriu alguns estilos, bem organizados no seu próprio arquivo, separado do HTML.	Além de o aluno conseguir apresentar estilos textuais e de posicionamento básico, num arquivo separado do HTML, também estilizou o fundo da página, os botões, a lista e economizou texto de botão quando não havia muito espaço.
11	O aluno desenvolveu um código JavaScript que está bem organizado e é facilmente legível, conforme as boas práticas propostas pelos grandes nomes do desenvolvimento de software?	Aluno não conseguiu inserir código JavaScript na página.	O código JS desenvolvido pelo aluno está bagunçado, com nomes de variáveis e funções não explicativas, sem indentação correta e misturado com o HTML.	O código JS desenvolvido pelo aluno está separado em um arquivo diferente do HTML, mas ainda apresenta algum problema de organização/legibilidade (indentação incorreta, nomes de variáveis/funções não explicativos)	O código JS desenvolvido pelo aluno está separado em um arquivo diferente do HTML, bem organizado, com nomes de funções e variáveis explicativas e indentação correta.

12	O aluno exibiu um gif personalizado na página?	O aluno conseguiu acessar a api proposta e exibir um gif na página.	O aluno conseguiu exibir um gif alterando a string de busca de forma dinâmica	O aluno, conseguiu mostrar o gif e o alinhou de forma agradável na tela	O aluno, além de alinhar bem o gif dinâmico, permitiu que o gif seja modificado de acordo com os itens que o usuário interage
----	--	---	---	---	---

5 PLANO DE PROJETO

Ao construir uma aplicação de Lista de compras salvando os dados no LocalStorage do navegador, o aluno estará colocando em prática os aprendizados em:

- HTML: principais tags como head, meta, title, body, div, h1, form, input, button, ul, li. Atributos de tags como class, id, type. Inclusão de arquivos de estilos (css) e de script (js) na página.
- CSS: estilizar a página, os botões, inputs, alterar atributos dos elementos da tela de acordo com a interação do usuário para uma melhor experiência do usuário (UX).
- Javascript: variáveis, arrays, funções, manipulação do DOM (eventos, elementos e seus atributos), manipular objetos (JSON), utilizar o localStorage.