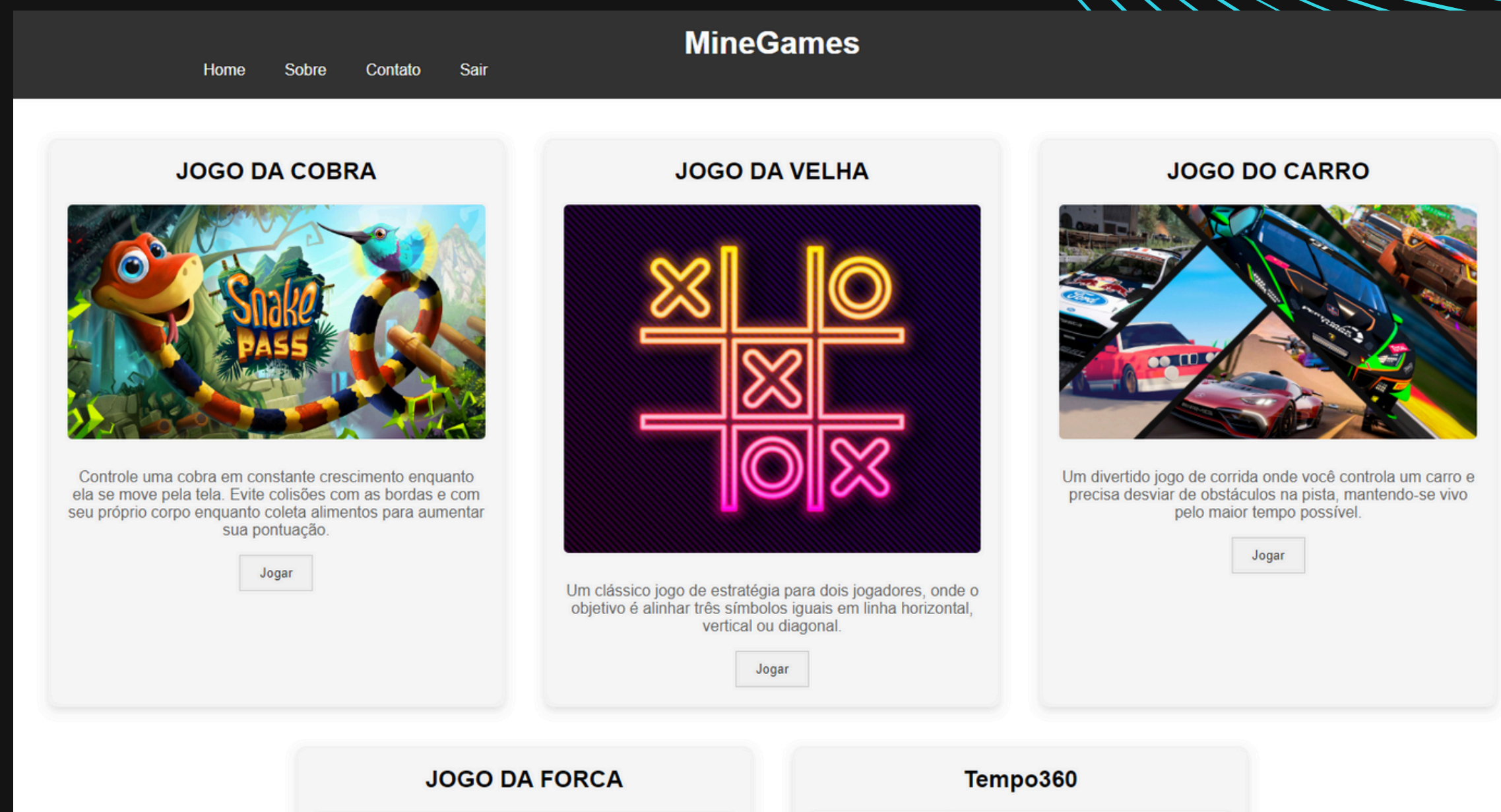


# Mine Games

KAIO RECK  
FELIPE MACEDO  
RYAN BARCELOS

# O QUE É O MINE GAMES

A MINEGAMES É UMA PLATAFORMA ONLINE DEDICADA A OFERECER UMA AMPLA VARIEDADE DE JOGOS DIVERTIDOS E ENVOLVENTES PARA TODAS AS IDADES.



# TELA DE LOGIN

## PRINCIPAIS TECNOLOGIAS



The image shows a login form titled "Entrar" (Login) on a pink background. It features two input fields: "Usuario" and "Senha" (Password). The "Senha" field has a small eye icon to its right, indicating a toggle for password visibility. Below the fields is a button labeled "Entrar". At the bottom, there is a link that says "Não tem uma conta? Cadastre-se" (Don't have an account? Register).

NO LOGIN FOI UTILIZADO O **FA-EYE**

```
let btn = document.querySelector('.fa-eye')

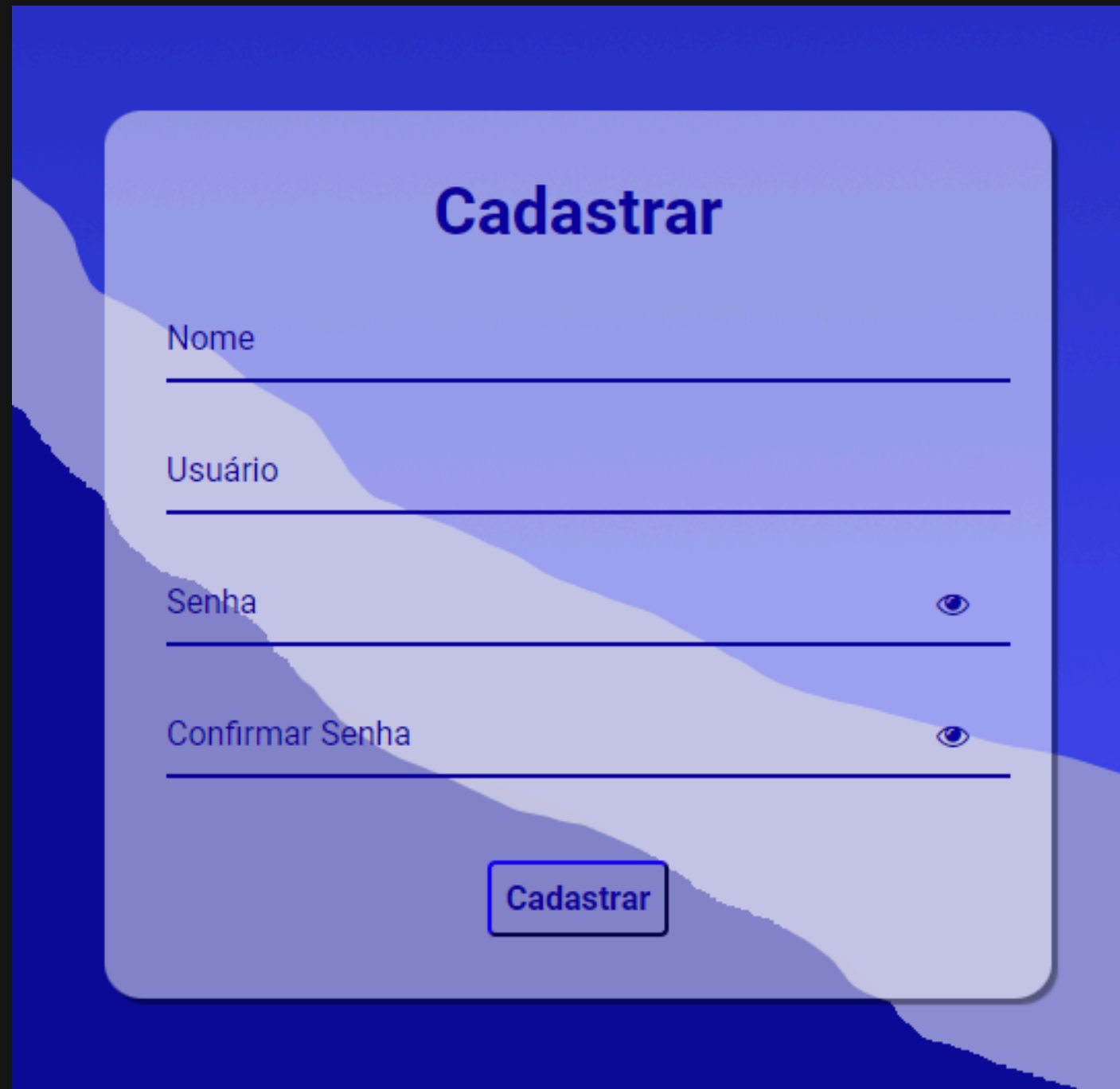
btn.addEventListener('click', ()=>{
  let inputSenha = document.querySelector('#senha')

  if(inputSenha.getAttribute('type') == 'password'){
    inputSenha.setAttribute('type', 'text')
  } else {
    inputSenha.setAttribute('type', 'password')
  }
})
```

AO RECEBER O EVENTO DE "CLICK" OCORRE UM IF ELSE ONDE O ATRIBUTO MUDA DE PASSWORD PARA TEXT E VICE VERSA TORNANDO A SENHA VISÍVEL OU NÃO

# TELA DE CADASTRO

## PRINCIPAIS TECNOLOGIAS

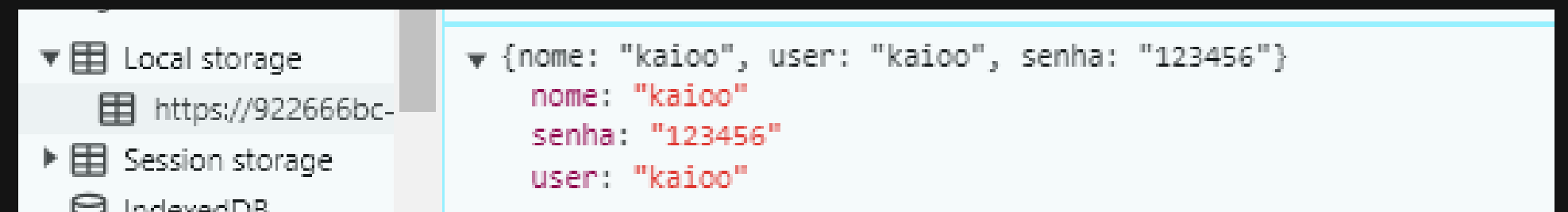


The image shows a registration form titled "Cadastrar" on a light blue background. It contains four input fields: "Nome", "Usuário", "Senha", and "Confirmar Senha". The "Senha" and "Confirmar Senha" fields have eye icons to toggle visibility. A blue "Cadastrar" button is at the bottom right.

NO CADASTRO FOI UTILIZADO O  
**LOCALSTORAGE**

```
function cadastrar(){  
  if(validNome && validUsuario && validSenha && validConfirmSenha){  
    let listaUser = JSON.parse(localStorage.getItem('listaUser') || '[]')
```

ARMAZENA OS DADOS CADASTRADOS LOCALMENTE NO  
NAVEGADOR ENQUANTO OS DADOS ESTIVEREM DISPONÍVEIS  
NO BROWSER





# TELA DE CADASTRO

## PRINCIPAIS TECNOLOGIAS

NO CADASTRO FOI UTILIZADO O **EVENTO DE KEYUP**

The screenshot shows a registration form titled "Cadastrar" on a blue background. It contains four input fields with red borders and red error messages above them:

- Nome** \*Insira no minimo 3 caracteres: The input field contains the letter "a".
- Usuário** \*Insira no minimo 5 caracteres: The input field contains the letter "a".
- Senha** \*Insira no minimo 6 caracteres: The input field contains a single dot ".".
- Confirmar Senha**: The input field contains a single dot ".".

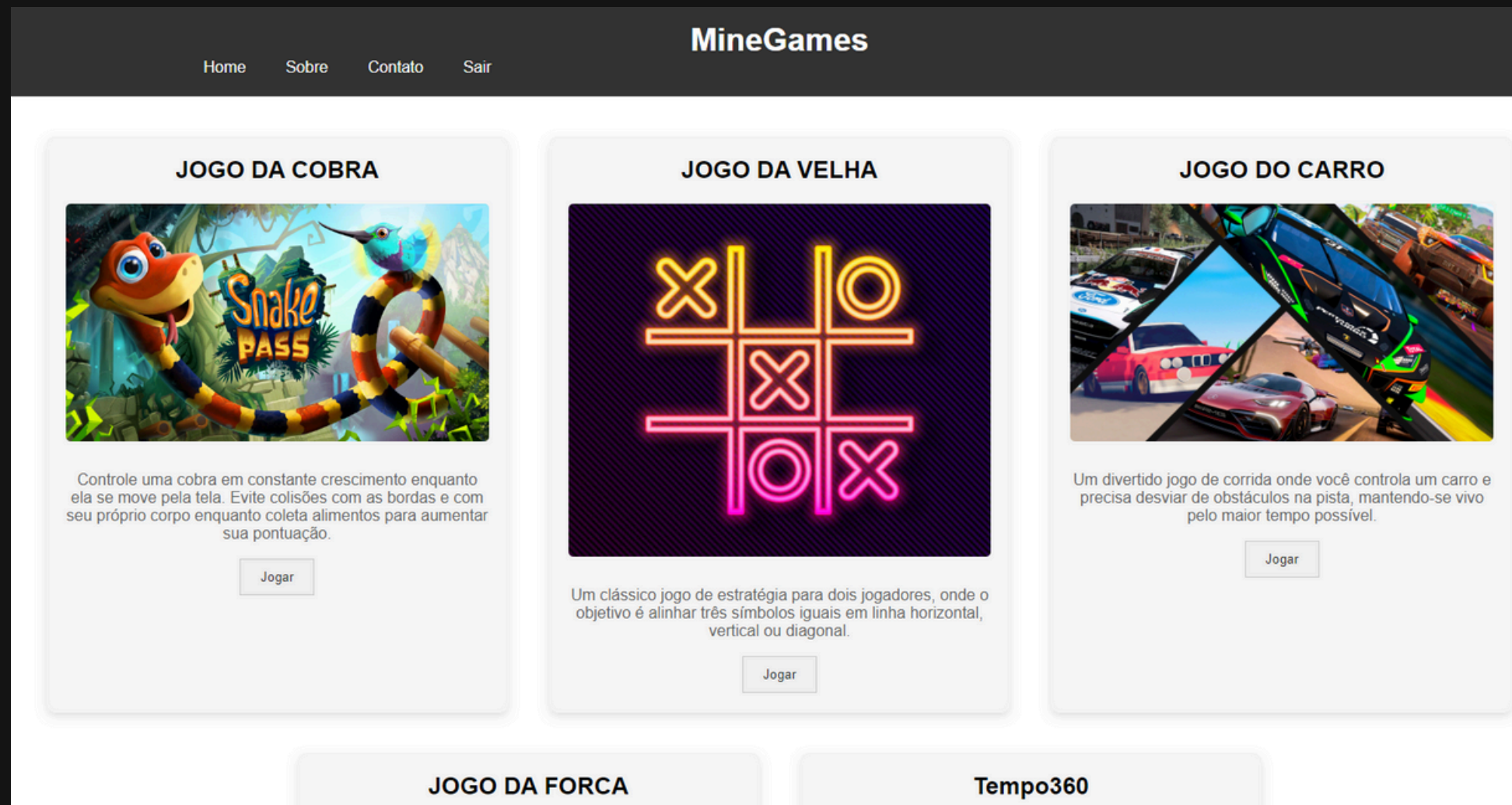
Each password field has a small eye icon to the right for toggling visibility. At the bottom right, there is a blue button labeled "Cadastrar".

```
usuario.addEventListener('keyup', () => {  
  if(usuario.value.length <= 4){  
    labelUsuario.setAttribute('style', 'color: red')  
    labelUsuario.innerHTML = 'Usuário *Insira no minimo 5 caracteres'  
    usuario.setAttribute('style', 'border-color: red')  
    validUsuario = false  
  } else {  
    labelUsuario.setAttribute('style', 'color: green')  
    labelUsuario.innerHTML = 'Usuário'  
    usuario.setAttribute('style', 'border-color: green')  
    validUsuario = true  
  }  
})
```

QUANDO O USUÁRIO NÃO DIGITAR O NUMERO DE CARACTERES SUFICIENTE O TEXTO FICARÁ EM VERMELHO ,CASO CONTRARIO O ELSE PERMITIRÁ O REGISTRO E FICARÁ VERDE E O USERVALID FICARÁ :TRUE

# MENU

## PRINCIPAIS TECNOLOGIAS



NA TELA MENU USAMOS HEADER, FOOTER, MAIN PADRÃO DE UM SITE DE JOGOS COM AS OPÇÕES DE SELECIONAR O JOGOS NO BOTÃO "JOGAR"

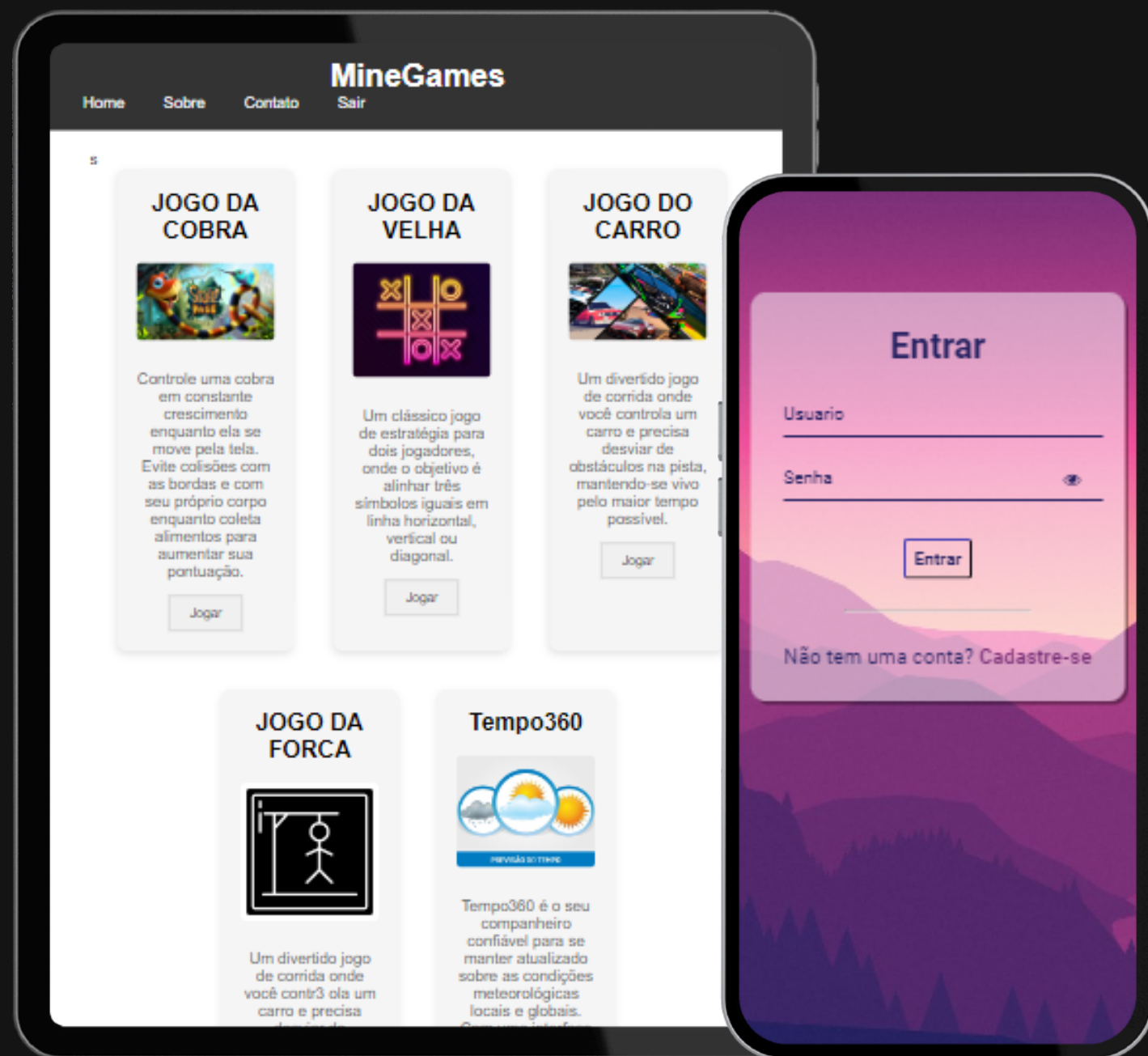
BOTÕES DE JOGAR CONFIGURADOS COM A FUNÇÃO "ONCLICK" PARA REDIRECIONAR O USUÁRIO PARA PÁGINA DE CADA JOGO .HTML

HEADER PARA FACILITAR NAVEGAÇÃO PELO SITE COM LINKS PARA AS PÁGINAS "HOME", "SOBRE " E ETC

DENTRO DA <MAIN> CADA JOGO É REPRESENTADO POR UM BLOCO <DIV CLASS="GAME"> CONTENDO O TÍTULO, UMA IMAGEM ILUSTRATIVA, UMA BREVE DESCRIÇÃO DO JOGO E UM BOTÃO "JOGAR".

# TELAS RESPONSIVAS

## PRINCIPAIS TECNOLOGIAS



```
@media only screen and (max-width: 480px) {  
  .contact .container {  
    width: 100%;  
    margin: 0 auto;  
  }  
}
```

**@MEDIA QUERIES:** ESSAS SÃO REGRAS CSS QUE PERMITEM DEFINIR ESTILOS ESPECÍFICOS PARA DIFERENTES TAMANHOS DE TELA. CADA @MEDIA QUERY ESPECIFICA UM INTERVALO DE TAMANHO DE TELA PARA O QUAL AS REGRAS DENTRO DELE SERÃO APLICADAS.



# API DE TEMPO

## PRINCIPAIS TECNOLOGIAS



**CONST API = { ... }:**

AQUI É CRIADO UM OBJETO CHAMADO API, QUE CONTÉM VÁRIAS PROPRIEDADES. ESSAS PROPRIEDADES INCLUEM A CHAVE DA API DO OPENWEATHERMAP (KEY), A URL BASE DA API (BASE), O IDIOMA (LANG) E AS UNIDADES DE MEDIDA (UNITS) PARA A TEMPERATURA.

```
1  const api = {  
2    key: "64ed82577ced7f69cb1687f0ce536131",  
3    base: "https://api.openweathermap.org/data/2.5/",  
4    lang: "pt_br",  
5    units: "metric"  
6  }
```



# API DE TEMPO

## PRINCIPAIS TECNOLOGIAS



### OBTENÇÃO DE GEOLOCALIZAÇÃO:

SE A GEOLOCALIZAÇÃO FOR SUPORTADA PELO NAVEGADOR, A FUNÇÃO `SETPOSITION()` É CHAMADA QUANDO A POSIÇÃO DO USUÁRIO É OBTIDA COM SUCESSO. CASO CONTRÁRIO, A FUNÇÃO `SHOWERROR()` É CHAMADA PARA LIDAR COM ERROS.

### MANIPULAÇÃO DE EVENTOS DO USUÁRIO:

EVENT LISTENERS SÃO ADICIONADOS AO BOTÃO DE PESQUISA (`SEARCH_BUTTON`) E À ENTRADA DE TEXTO (`SEARCH_INPUT`). ISSO PERMITE QUE O USUÁRIO PESQUISE O CLIMA DE UMA CIDADE ESPECÍFICA DIGITANDO O NOME DA CIDADE E PRESSIONANDO ENTER OU CLICANDO NO BOTÃO DE PESQUISA.

UM EVENT LISTENER É ADICIONADO AO EVENTO LOAD DA JANELA (`WINDOW`). QUANDO A PÁGINA É COMPLETAMENTE CARREGADA, A FUNÇÃO ESPECIFICADA É EXECUTADA. ISSO É USADO PARA INICIAR A OBTENÇÃO DOS DADOS DE GEOLOCALIZAÇÃO ASSIM QUE A PÁGINA É CARREGADA.

# API DE TEMPO

## SELEÇÃO DOM



### SELEÇÃO DE ELEMENTOS DO DOM:

- VÁRIOS ELEMENTOS DO DOM SÃO SELECIONADOS USANDO O MÉTODO `DOCUMENT.QUERYSELECTOR()`. CADA ELEMENTO É ATRIBUÍDO A UMA VARIÁVEL COM BASE NA SUA CLASSE CSS. POR EXEMPLO, `CONST CITY = DOCUMENT.QUERYSELECTOR('.CITY')` SELECIONA O ELEMENTO COM A CLASSE CITY.

```
const city = document.querySelector('.city')
const date = document.querySelector('.date');
const container_img = document.querySelector('.container-img');
const container_temp = document.querySelector('.container-temp');
const temp_number = document.querySelector('.container-temp div');
const temp_unit = document.querySelector('.container-temp span');
const weather_t = document.querySelector('.weather');
const search_input = document.querySelector('.form-control');
const search_button = document.querySelector('.btn');
const low_high = document.querySelector('.low-high');
```

### ATUALIZAÇÃO DO DOM COM OS DADOS RECEBIDOS:

- A FUNÇÃO `DISPLAYRESULTS(WEATHER)` É CHAMADA APÓS OBTER OS DADOS METEOROLÓGICOS. ESSA FUNÇÃO ATUALIZA VÁRIOS ELEMENTOS DO DOM, COMO A CIDADE, A DATA, A TEMPERATURA, A DESCRIÇÃO DO CLIMA E A TEMPERATURA MÍNIMA E MÁXIMA.

# BOOTSTRAP

ESTA LINHA IMPORTA O ARQUIVO CSS DO BOOTSTRAP DO CDN (CONTENT DELIVERY NETWORK). O **INTEGRITY E CROSSORIGIN** SÃO ATRIBUTOS DE SEGURANÇA E GARANTEM QUE O ARQUIVO SEJA BAIXADO DE FORMA SEGURA E SEM ADULTERAÇÕES.

```
<link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@4.5.3/dist/css/bootstrap.min.css" integrity="sha384-TX8t27EcRE3e/ihU7zmQxVncDAy5uIKz4rEkgIXeMed4M0jlfIDPvg6uqKI2xXr2" crossorigin="anonymous">
```

APLICAMOS O BOOTSTRAP NO HTML AS CLASSES SÃO USADAS PARA **APLICAR ESTILOS ESPECÍFICOS** E GARANTIR A CONSISTÊNCIA E RESPONSIVIDADE EM DIFERENTES TAMANHOS DE TELA.



# BOOTSTRAP

POR EXEMPLO, INPUT DE PESQUISA



O Bootstrap está sendo chamado indiretamente através das classes fornecidas nos elementos

```
62 <div class="input-group-append">
63   <button class="btn btn-outline-warning text-dark"
        type="button" id="button-addon2">
64     <i class="fas fa-search"></i>
```

O BOTÃO DE PESQUISA É DEFINIDO DENTRO DO GRUPO DE ENTRADA (INPUT GROUP) COM A CLASSE BTN DO BOOTSTRAP, INDICANDO QUE É UM BOTÃO. ELE POSSUI UMA APARÊNCIA PERSONALIZADA COM BORDA AMARELA E ÍCONE DE PESQUISA.



# REFERÊNCIAS

## Vídeos:

[https://www.youtube.com/watch?v=hPr-tseO9R8&t=1653s&ab\\_channel=ThiCode](https://www.youtube.com/watch?v=hPr-tseO9R8&t=1653s&ab_channel=ThiCode) (TELA LOGIN)

[https://www.youtube.com/watch?v=PbwJfG2u4zl&ab\\_channel=MatheusAlmeida](https://www.youtube.com/watch?v=PbwJfG2u4zl&ab_channel=MatheusAlmeida) (API)

[https://www.youtube.com/watch?v=LyWSsZktVOg&t=12s&ab\\_channel=ManualdoDev](https://www.youtube.com/watch?v=LyWSsZktVOg&t=12s&ab_channel=ManualdoDev) (JOGO COBRINHA)

[https://www.youtube.com/watch?v=79HsLAzEmbl&ab\\_channel=Tecnum](https://www.youtube.com/watch?v=79HsLAzEmbl&ab_channel=Tecnum) (JOGO DA VELHA)

[https://www.youtube.com/watch?v=ii2Kfmm9V74&t=271s&ab\\_channel=TechyWebDev](https://www.youtube.com/watch?v=ii2Kfmm9V74&t=271s&ab_channel=TechyWebDev) (JOGO DO DESVIO)

[https://www.youtube.com/watch?v=NdnKriloy1M&ab\\_channel=CarlosEduardo](https://www.youtube.com/watch?v=NdnKriloy1M&ab_channel=CarlosEduardo) (JOGO DA FORCA)

