



IFBA - INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA BAHIA
CURSO INTEGRADO EM INFORMÁTICA

LAILA DE ALMEIDA VIEIRA
LUIZE FERREIRA CARMEZIM
MARIA EDUARDA SANTOS SILVA

RELATÓRIO

Euclides da Cunha – BA

2023

IFBA - INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA BAHIA
CURSO INTEGRADO EM INFORMÁTICA

LAILA DE ALMEIDA VIEIRA
LUIZE FERREIRA CARMEZIM
MARIA EDUARDA SANTOS SILVA

RELATÓRIO

Trabalho apresentado à disciplina de Desenvolvimento
Web do Ensino Médio, no Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - Campus
Euclides da Cunha - IFBA, como requisito para
atividade avaliativa da I unidade à turma do 3º ano A.
Docente: Lázaro de Souza Silva

Euclides da Cunha – BA

2023

SUMÁRIO

1. Relatório do grupo	1
2. Especif. Funcional da parte 1	1
3. Relato Individual da equipe.....	2
4. Planejamento da etapa 2	4
5. Especif. Funcional da parte 2	5
6. Relato Individual da equipe.....	9

RELATÓRIO DO GRUPO

O principal objetivo é construir um site de vendas de jogos que possui uma estética gamer para chamar a atenção do público-alvo - adolescentes e jovens adultos que possuem interesse nesse mundo gamer. O LLM-HUB funciona como se fosse marketing place que vende produtos de diversas empresas em um único local.

Em primeiro momento, o grupo se reuniu e pensou em como seria a estética e estrutura do site para ter um norteamento no momento de construí-lo. Optamos, então, em entregar a primeira parte do site focando mais em cumprir as condições de avaliação estabelecidas pelo docente. Após essa etapa, buscamos selecionar a paleta de cores, levando em consideração algumas inspirações de sites de jogos que navegamos ao longo do período de pesquisa. Ao concluir essa parte, conversamos sobre qual seria o nome para a loja, então decidimos colocar a inicial de cada integrante da equipe, formando então o “LLM HUB”.

ESPECIFICAÇÃO FUNCIONAL DA PARTE 1 DO PROJETO

De início, dividimos e estabelecemos a função de cada uma, onde:

- **Laila:** Responsável pela página inicial e apresentação do site.
- **Luize:** Responsável pela página de jogos.
- **Maria Eduarda:** Responsável pelo suporte de atendimento.

Ao longo do desenvolvimento do site, Laila percebeu que seria melhor transformá-lo em algo mais prático e direto, assim como visto em alguns sites bastante utilizados pelo público. Com isso, a ideia de trazer uma apresentação na página inicial foi revogada, então o menu de jogos foi movido para a página de início e cada uma das funções foram avaliadas, onde:

- **Laila:** Responsável pela página de cadastro (para quem não possui conta);
- **Luize:** Responsável pela página principal e as demais páginas dos jogos;
- **Maria Eduarda:** Responsável pela página de login (para o usuário que já possui cadastro).

Por conseguinte, a integrante Luize teve a ideia de adicionar algumas páginas de jogos. Essa ideia apareceu através de uma análise do site (<https://store.steampowered.com>) escolhido pela integrante, mas utilizamos apenas essa rede como inspiração para alguns modelos, pois o site em si era muito avançado para a equipe.

Feito isso, foi selecionado, então, o wallpaper do site, como apresentado abaixo:



RELATO INDIVIDUAL DA EQUIPE

Luize Ferreira Carmezim

Durante o desenvolvimento do site não foquei muito em deixá-lo moderno ou bem complicado de se usar, mas fiz ele de uma forma que o visitante não se esforçasse procurando o que desejava. Na escolha da paleta de cores eu e minha

equipe tivemos várias discussões sobre qual cor usar e no final decidimos ficar com umas cores mais neutras como preto, branco e cinza. No header decidi deixar o mais simples possível com as tags `<header>` e `<nav>`.

Para o layout da página, usei a tag `<section>` para separar cada parte da página de forma mais organizada e, eventualmente, usei o elemento “class” para que no código css ficasse mais fácil e organizado. Sobre o footer eu quis deixar com o mesmo layout do header, então finalizei o footer e vinculei as páginas relevantes à página principal.

O desenvolvimento da minha parte com certeza não foi fácil, tive que mudar várias coisas porque outras não estavam dando certo, e mexi muito nos meus códigos até que consegui ficar satisfeita com o que fiz. E com tudo isso, aprendi muita coisa sobre como criar um site e como mexer com css.

Laila de Almeida Vieira

De início, fiquei responsável pela página principal do site de jogos. Eu estava cheia de ideias e planejamentos relacionados a todo o projeto, mas, principalmente, a minha parte. Porém, confesso que quando fui colocá-las em prática tive muita dificuldade e travei inúmeras vezes. Após dias tentando sair da barra de menu e desenvolver a minha página, percebi que não estava dando certo e o website estava ficando prejudicado, então resolvi pesquisar mais e tive a ideia de transformar a loja de jogos em algo mais direto e prático.

Quando fiquei responsável pela página de cadastro, percebi um maior rendimento. Diante disso, iniciei o meu código utilizando o elemento `<label>` para criar e definir cada rótulo do formulário. Após definir cada widget e terminar o html da parte do cadastro, comecei a definir o estilo do formulário baseado no modelo do LLM.

O processo de desenvolvimento do site foi complicado para mim, principalmente no início. Porém, confesso que quando houve o restabelecimento da

função de cada membro do grupo, consegui me adaptar melhor e consegui fazer o que me foi solicitado.

Maria Eduarda Santos Silva

No começo eu era responsável pela parte do suporte, fiquei semanas tentando e senti muita dificuldade na hora da execução. Porém na hora de testar os meus códigos, ficou aparecendo um monte de erro, então eu pesquisei mais e descobri que para fazer o suporte era necessário tags que o professor não tinha dado ainda, e essas tags já eram no modo avançado, portanto o suporte não foi completado, porém vamos tentar ainda consertar essa parte e pensar em uma ideia mais simples.

Depois da “falha” do suporte, o grupo teve um restabelecimento da função de cada membro, então eu fiquei responsável pela área de login, que inclusive foi um sucesso completo. Na hora da execução não senti nenhuma dificuldade e consegui fazer de boa. Nessa parte do site eu utilizei as tags <div> e <label>, tudo que foi apresentado pelo professor na aula, por isso foi até mais fácil pra mim.

Concluindo, eu senti dificuldade no começo no preparação do site, mas depois consegui com mais facilidade, e no final me sinto satisfeita com meu trabalho.

PLANEJAMENTO DA ETAPA 2

Na etapa 2 do projeto, cada uma ficou responsável por algumas correções no site e por desenvolver ainda mais o LLM-HUB para levar uma melhor experiência para o público que navega entre diversas páginas da Internet.

Percebemos que faltavam detalhes, tanto pequenos quanto grandes, no site, então analisamos tudo e dividimos o que seria feito por cada integrante.

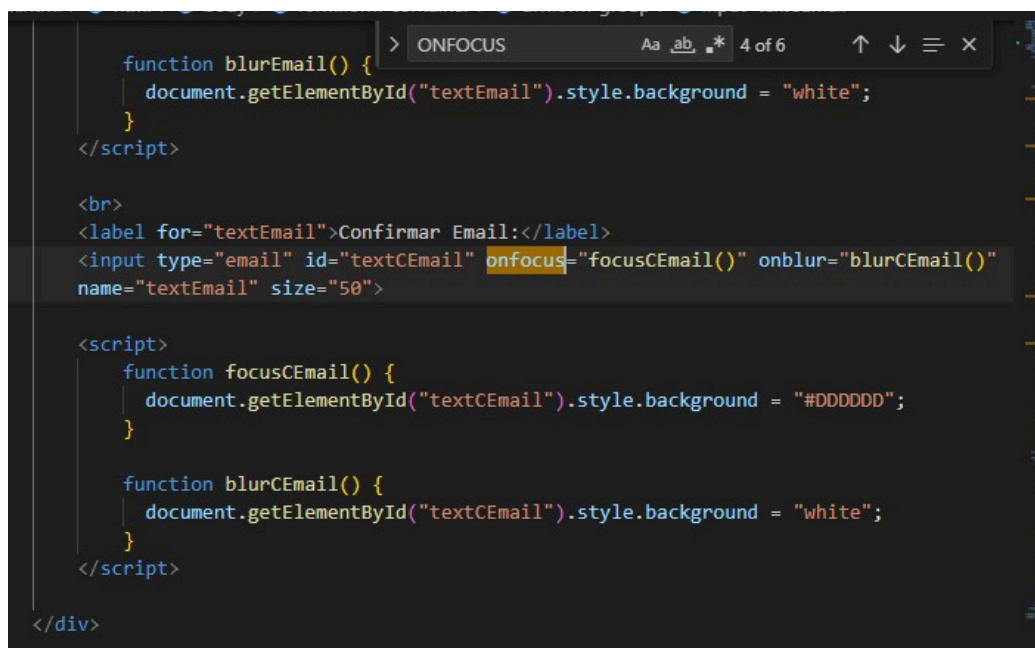
Abaixo estão as tarefas e as explicações técnicas de cada uma durante o processo de desenvolvimento.

ESPECIFICAÇÃO FUNCIONAL DA PARTE 2 DO PROJETO

Luize Ferreira Carmezim:

Ficou com os eventos OnFocus e OnBlur. Corrigiu o rodapé, corrigiu e implementou eventos, organizou alguns arquivos e ajustou os erros dos vídeos.

Eu coloquei os eventos OnFocus e OnBlur em cadastro.index.html e login.html por que achei que ficaria mais bonito e ajudaria a quem estivesse preenchendo os formulários a focar mais. Implementei mais coisas no nosso rodapé como nossas informações, contatos e o Instagram. Na parte do login havia um erro onde o formulário não ficava no centro da tela, corriji isso também. Nos demais códigos só mudei a forma dos botões.



```
function blurEmail() {  
    document.getElementById("textEmail").style.background = "white";  
}  
</script>  
  
<br>  
<label for="textEmail">Confirmar Email:</label>  
<input type="email" id="textCEmail" onfocus="focusCEmail()" onblur="blurCEmail()" name="textEmail" size="50">  
  
<script>  
    function focusCEmail() {  
        document.getElementById("textCEmail").style.background = "#DDDDDD";  
    }  
  
    function blurCEmail() {  
        document.getElementById("textCEmail").style.background = "white";  
    }  
</script>  
</div>
```

Além disso, consertei o rodapé sendo que o erro era que ele não estava ficando fixado no final do site, na parte dos eventos eu implementei os seguintes:

onblur e onfocus nos html de login, cadastro e suporte onde ficaria mais fácil de visualizar onde a pessoa estaria digitando e também mais bonito.

Em relação ao problema dos vídeos que era o tamanho (onde independente do tamanho do site quando minimizava a tela ele ficava em um tamanho único) para consertar esse erro eu peguei uma parte do código css da página principal "style.css" onde na página principal tinha imagens que ficavam no tamanho do site e implementei em cada css das páginas dos jogos. A organização e a separação de cada código foi a parte mais fácil mas também a parte mais longa por conta dos links que teriam que trocar cada link relativo de cada código HTML.

Laila de Almeida Vieira

Ficou responsável pela implementação do evento OnSearch que acrescenta uma barra de menu da página inicial; por adicionar, também, na barra de menu a parte de “Suporte”; por organizar e corrigir partes dos códigos; por tornar o vídeo responsivo.

Foi adicionado o evento OnSearch do tipo search que serve para adicionar uma barra de pesquisas no site. O objetivo de fazer essa implementação, é facilitar durante a busca do usuário pelo jogo de seu gosto.

```
<li>
  <input type = "search" id = "search" onsearch = "search()" placeholder =
    "Pesquisa">
  <button id = 'sb'> Buscar </button>
  <p id = "demo"></p>
</li>
</ul>
</nav>

<script>

function search(){
  let search = document.getElementById('search').value
  document.getElementById('info').innerHTML= 'Voce está pesquisando por $
{search}'
}

</script>
```

Ademais, foi criada a parte de “Suporte” que tem como objetivo proporcionar ao usuário a opção de relatar problemas ou dúvidas a respeito do site. Assim há

uma troca onde a empresa pode corrigir os erros relatados e ajudar o cliente durante a sua navegação. Com relação ao código, foi criado, dentro do header, uma classe na forma de container para criar a parte de relatos. Dentro dessa classe foi necessário colocar a função `focusAjuda()` e `blurAjuda()` – ligados aos eventos de `onfocus` (usado para focar) e `onblur` (usado para desfocar) - para alterar a cor de fundo da caixa de texto onde ficará o relato. Ou seja, quando o usuário clicar na caixa de texto o `focusAjuda()` será ativado com uma cor de fundo e quando o texto for finalizado o `blurAjuda` será ativado, voltando então para a sua cor de origem. Por fim, foram criados dois botões, um para enviar o relato e o outro para limpar tudo o que foi escrito.

```
<main>
<section>
  <div class="form-box">
    <div class="form-value">
      <form action="">
        <h1> Como podemos te ajudar? </h1>
        <br>
        <br>

        <div class="inputbox">
          <input type="text" id="textAjuda" onfocus="focusAjuda()"
            onblur="blurAjuda()" name="textAjuda" size="50">
        </div>
      </form>
    </div>
  </div>

  <script>
    function focusAjuda() {
      document.getElementById("textAjuda").style.background = "#DDDDDD";
    }

    function blurAjuda() {
      document.getElementById("textAjuda").style.background = "white";
    }
  </script>
</section>
</main>
```

Além do mais, haviam algumas páginas do site em que colocamos vídeos para apresentar os jogos. Porém, eles estavam com um tamanho fixo, então a ideia era torná-los responsivos, ou seja, vídeos que se adaptam ao tamanho da janela em que são exibidos. Consegui fazer os ajustes necessários e deixar eles responsivos, mas outros problemas surgiram, então com a ajuda da Luíze conseguimos concluir.

Maria Eduarda Santos Silva

Fiquei responsável pelo evento `onpageshow`, onde o mesmo ocorre quando um usuário navega para uma página da web. O evento é usado para verificar se a página está sendo carregada do cache (por exemplo, ao navegar de volta). Se for verdade, ele chama o `clearLoginForm` função para limpar o formulário.

Adicionei também complementos na área de login, onde fiz um formulário em JavaScript ensinado pelo professor. Para isso, é necessário criar um formulário em HTML e depois adicionar funcionalidades em JavaScript, como validar informações ou manipular eventos. Isso permite que os usuários preencham informações e interajam com o site de forma dinâmica.

Ao longo do projeto, também fiquei responsável pelo `prompt`, que é uma função que retorna uma string. No código, eu utilizei o `prompt` na página inicial, onde o intuito é exibir uma caixa de diálogo que pergunta ao usuário se ele gostaria de receber notificações por e-mail. Se o usuário responder "sim", outro `prompt` pede que ele digite seu endereço de e-mail. Se for válido, uma mensagem de agradecimento é exibida. Se o usuário responder "não" ou não inserir nada, uma mensagem de agradecimento é exibida.

```
<script>
var resposta = prompt("Você gostaria de receber atualizações ou notificações por e-mail? (Sim / Não)");

if (resposta && resposta.toLowerCase() === "sim") {
    var email = prompt("Por favor, insira seu endereço de e-mail:");
    if (email) {
        alert("Obrigado! Seu e-mail (" + email + ") foi registrado para receber atualizações.");
    } else {
        alert("Por favor, insira um endereço de e-mail válido.");
    }
} else {
    alert("Obrigado por responder!");
}
</script>
```

Outra função que eu fiquei responsável foi o `alert`, que teve o objetivo do feedback. Aparece a seguinte mensagem na tela "Obrigada pelo feedback ". Com o

intuito de agradecimento, coloquei na página de Suporte. A função alert serve para criar mensagens de alerta.

```
<div class="form-group">
  <button onclick="feedback()"><a href="LLM Jogos.html">Enviar</a></button>
  <button type="reset" id="Reset" name="Reset">Limpar</button>
</div>

<script>
  function feedback(){
    alert("Obrigado(a) pelo feedback!")
  }
</script>
```

RELATO INDIVIDUAL DA EQUIPE

Luize Ferreira Carmezim

Na primeira entrega do trabalho até que em algumas partes foi fácil de fazer do trabalho, eu ainda lembrava das coisas que aprendi durante as aulas, mas foi mais difícil por conta que tinha parte do trabalho que eu não sabia fazer. Na segunda entrega foi um pouquinho complicada por já não lembrava de muita coisa, mas aí fui assistindo vídeos do youtube e pesquisando para lembrar, revendo os códigos e o que tinha feito neles, corriji a maioria dos problemas que foi fácil até mas demorou por conta de falta de atenção, depois de tudo consigo explicar e entender meu trabalho e espero que não esqueça mais.

Laila de Almeida Vieira

Adicionei a barra de pesquisa na barra de menu, mas não consegui colocar JavaScript nela, pois tive muita dificuldade para entender e implementar o que assisti e li a respeito. A maioria dos vídeos que vi e informações que li utilizavam, códigos dos quais não tive contato, portanto, não sabia como usá-los.

Houveram partes dos códigos que tive mais facilidade para fazer do que outras. Adicionar a barra de pesquisa e a página de Suporte foi mais tranquilo do que tornar o vídeo responsivo, por exemplo. Aliás, os ajustes que fiz para tornar os vídeos ajustáveis com as páginas foram apagados, porque acabou não dando certo, então partimos para os ajustes no próprio css.

Maria Eduarda Santos Silva

Pra ser sincera, na parte do prompt estava dando um erro e eu não sabia o que era, fiquei um tempão tentando um monte de coisa, pra no final ser apenas um erro na pontuação, me senti humilhada na hora pela perda de tempo.

A questão do formulário em Javascript também senti dificuldades e precisei da ajuda da Internet no momento, mas no final deu tudo certo. Porém como era algo que eu tinha pouco contato, eu não sabia exatamente o que fazer, então me deu bastante dor de cabeça.

E em relação a facilidade senti com os eventos e também com o mais simples que é criar um alert, esses daí eu fiz em questão de minutos. Mas em geral não foi tão trabalhoso, normal passar por algumas dificuldades, o importante é que consegui focar e ajustar minha parte.