



APLICAÇÕES INTERATIVAS

# AVALIAÇÕES

# Avaliações

Trabalho da Disciplina \* 0,4

+ Teste Individual I \* 0,3

+ Teste Individual II \* 0,3

= Nota Final

Todos os Itens Valem Até 10

# Datas de Entrega

- Teste Individual I: já realizado
- Teste Individual II: a definir
- Trabalho: Apresentação dia 10/06

# Trabalho

- Escolher um tema e elaborar um aplicativo Angular de acordo com os requisitos
- Em duplas (pode ser feito individual)
- Será verificado quanto a cola entre equipes
- Todas informações devem ser persistidas utilizando JSON Server ou crudcrud.com e alguma informação secundária deve ser persistida com LocalStorage

# TRABALHO TEMAS DISPONÍVEIS

# FERRAMENTA DE KANBAN

# Ferramenta de Kanban (cada 1,5)

1. Deve ser possível criar e "armazenar" uma tarefa
2. Permitir a exibição das tarefas criadas
3. Deve ser possível mover as tarefas entre quadros (TO DO, DOING, DONE)
4. Permitir definir categoria de tarefa (ou tag)
5. Permitir editar uma tarefa
6. Permitir excluir uma tarefa



# GESTOR FINANCEIRO

# Gestor Financeiro (cada 1,5)

1. Deve ser possível definir, “armazenar” e editar o salário ganho por mês
2. Deve ser possível criar e “armazenar” uma compra
3. Permitir a exibição das compras do mês
4. Permitir definir uma categoria para a compra
5. Permitir excluir uma compra
6. Exibir o total gasto e o restante no mês

**PORTAL DE LIVROS, FILMES OU JOGOS  
(ESCOLHER UM DELES)**

# Portal de Livros, Filmes ou Jogos (cada 1,5)

1. Deve ser possível criar e "armazenar" um livro/filme/jogo
2. Permitir exibir livros/filmes/jogos armazenados
3. Permitir definir e associar um gênero (cadastrável) ao livro/filme/jogo (utilizar cor/ícone de identificação)
4. Permitir avaliar o item e dizer se quer/tem/já terminou
5. Permitir editar um livro/filme/jogo
6. Permitir excluir um livro/filme/jogo

# **ITENS SECUNDÁRIOS**

(VALEM PARA TODOS OS TEMAS)

# Itens secundários (cada 0,2)

1. *Utilizar um estilo visual para a aplicação*
2. *Validar campos quanto a tipo e obrigatoriedade*
3. *Manter o código (HTML, CSS e TS) endentado e comentado*
4. *Compor um menu, uma área de “sobre” para a aplicação e sempre considerar o UX das telas criadas*
5. *Manter a aplicação estável (sem erros de execução ou no console)*

# Próximos Passos

- Formação de duplas
- Definir características visuais/estrutura do app
- Dividir tarefas e registrar em algum controle
- Iniciar o desenvolvimento

*"That's all Folks!"*