



essencial com a qual você vai se deparar o tempo todo na sua carreira de desenvolvimento: uma forma de modelagem de problemas é quebrá-lo em vários menores.

No contexto deste projeto, o problema que você precisa atacar é: dados um quadro composto por pixels e uma paleta de cores, você precisa permitir que o usuário consiga pintar o quadro com a cor que ele tiver selecionado na paleta. O problema é ilustrado no [readme](#) do projeto no **GitHub**.

Além disso, você terá a oportunidade de colocar novamente em prática o que aprendeu sobre **HTML**, **CSS** e **JavaScript** nas últimas semanas!

Agora #vqv!!! 🚀

O que vamos fazer?

Por que isso é importante?

[Especificação](#)

[O que vamos avaliar?](#)

Entregáveis

Recursos adicionais  
(opcional)

Próximo

## Especificação

Tempo sugerido para realização: 1 dia

### O que vamos avaliar?

- Aderência do código à especificação. Seu programa deve se comportar como especificado.
- Organização do seu código. Quebre seu código em funções. Prefira funções pequenas, simples e bem definidas a funções grandes e complexas.
- Sua capacidade de estruturar corretamente uma página **HTML**. Utilize as tags corretas nos contextos apropriados. Feche sempre suas tags e aninhe-as corretamente.
- A estruturação do seu **CSS**. Evite repetição. Combine e agrupe classes **CSS** bem definidas.

## Entregáveis

Para entregar o seu projeto, você deverá criar um *Pull Request* para um repositório no **GitHub**. Consulte o **canal do Slack da turma** para obter o endereço do repositório.

Fique atento e siga as instruções no **README.md** do repositório! 🙄

Qualquer dúvida, procure a monitoria.

Lembre-se de que você pode consultar nosso conteúdo sobre [Git & GitHub](#) sempre que quiser!

## Recursos adicionais (opcional)

- [Reagindo a eventos HTML com JavaScript](#);
- [Uso do sistema de cor RGB para definir cores](#);
- [Explicação da tag <table>](#);