



Projeto - Arte com Pixels

O que vamos fazer?

Por que isso é importante?

Especificação

Entregáveis

Recursos adicionais (opcional)

Próximo

O que vamos fazer?

Nas últimas aulas, você aprendeu como manipular o **DOM** com **JavaScript**, que serve de base para adicionar interatividade à página. Vamos continuar com a mão na massa?

Neste projeto, você implementará um editor de arte com pixels. Ou seja, dada uma paleta de cores e um quadro composto por pixels, você vai permitir que quem usa consiga pintar o que quiser no quadro!

Por que isso é importante?

Com este projeto, será reforçada a sua capacidade de modelagem de problemas, uma habilidade **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!!! 🚀

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.