



formação em tecnologia

TECH01 - AULA 3



AGENDA - AULA AO VIVO 3

oqh às 13h

- **Boas Vindas**
- **Revisão:** HTML, CSS e Lógica de Programação
- **Dinâmica (Lab):** Cervejaria do Péricles Delivery
- **Dúvidas e encerramento**

formação em
tecnologia 

REVISÃO

HTML, CSS E LÓGICA DE
PROGRAMAÇÃO

Revisão



HTML, CSS e Lógica de Programação

Conceitos:

- HTML e CSS
- Estrutura Condicional
- Operador Aritmético

Resolvendo problemas com lógica:

- Decomposição
- Reconhecimento de padrões
 - Abstração
 - Algoritmo



Aplicação: Painel do Aluno

Contextualização: A Escola Tech faz o controle das notas dos alunos em uma caderneta e os professores calculam as notas manualmente, levando em média, 30 horas por mês para escreverem as notas de 500 alunos. Por isso, você foi contratado para fazer um sistema para automatizar esse processo. A sua proposta para resolver esse problema foi:

➡ Digitar as notas da primeira e segunda avaliação de um aluno

➡ Calcular a média simples entre as notas

➡ Retornar uma mensagem se o aluno foi aprovado ou não **para ser aprovado o aluno precisa de uma média maior ou igual a 6.*

The image displays four screenshots of a web application titled 'Revisão (HTML, CSS e Lógica)' and 'Painel do Aluno'. Each screenshot shows a form for entering student data and calculating the average.

- Top Left:** The form has two input fields for 'Digite a primeira nota do aluno:'. The first field contains the value '6' and the second field contains the value '10'.
- Top Right:** The form displays the calculated average: 'A média do aluno é: 8'. Below this, a green message states 'Portanto está **aprovado!**'.
- Bottom Left:** The form has two input fields for 'Digite a primeira nota do aluno:'. The first field contains the value '6' and the second field contains the value '4'.
- Bottom Right:** The form displays the calculated average: 'A média do aluno é: 5'. Below this, a red message states 'Portanto está **reprovado!**'.



Let's

CODE





HORA DE DAR UMA

PAUSA

[10 minutos]

formação em
tecnologia

An orange square graphic with a white 'L' shape cutout, positioned to the right of the word 'tecnologia'.

DINÂMICA

CRIANDO UMA APLICAÇÃO

Como aplicar conceitos de HTML, CSS e Lógica de Programação para automatizar a gestão de compras em front-end. **[Duração: 2h]**



Dinâmica - Cenário

A Cervejaria do Péricles Delivery, plataforma de vendas online de bebidas, foi auditada pelo Procon-SP sobre possível venda ilegal de bebidas alcoólicas a menores de idade. Com isso, a empresa quer implementar em seu site a validação da idade da pessoa compradora e bloqueio da transação por menores de idade.

Você foi contratado para fazer essa implementação e garantir a compra de bebidas alcoólicas na plataforma seja permitida apenas para maiores de 18 anos e contar com diversos mecanismos e regras para impedir a compra por adolescentes.

- 1 [Link do Figma](#);
- 2 Desenvolva as telas primeiro;
- 3 Lembre-se de usar o seletor "getElementByd";
- 4 Utilize o comando IF para tratar as condições.





Dinâmica - Lab

1. Sua primeira tarefa é fazer uma página que permita que o usuário informe se sua idade é maior que 18 anos (sim ou não).
2. Caso a pessoa seja maior de idade, ela terá acesso à página da loja e poderá efetuar suas compras.
3. Caso a pessoa seja menor de idade, verá uma mensagem de acesso negado e não poderá efetuar suas compras.

Se quer se desafiar ainda mais, temos um exercício extra avançado: faça uma melhoria na página de bebidas ([link do figma](#)).

1. Caso a pessoa seja maior de idade e tenha acesso à Cervejaria do Péricles Delivery, ela deverá ter acesso a uma página onde poderá escolher o produto (cerveja, vinho ou refrigerante), retornando o valor final a ser pago.
2. Caso a pessoa seja menor de idade e tenha acesso à Cervejaria do Péricles Delivery, ela deverá ter acesso a uma página onde poderá escolher apenas o produto (refrigerante), retornando o valor final a ser pago.
3. O valor da cerveja será de 20 reais, o vinho será de 80 reais e o refrigerante 10 reais.





Dinâmica - Lab

E se eu não conseguir terminar?

- Tudo bem! Submeta o link do repositório do github até onde chegou e termine durante a semana.
- Marque uma chamada com outros alunos para fazerem em conjunto.
- Chamem o **@Dúvidas Teóricas** para ajudar vocês.





Dinâmica - Lab

Como vai funcionar?

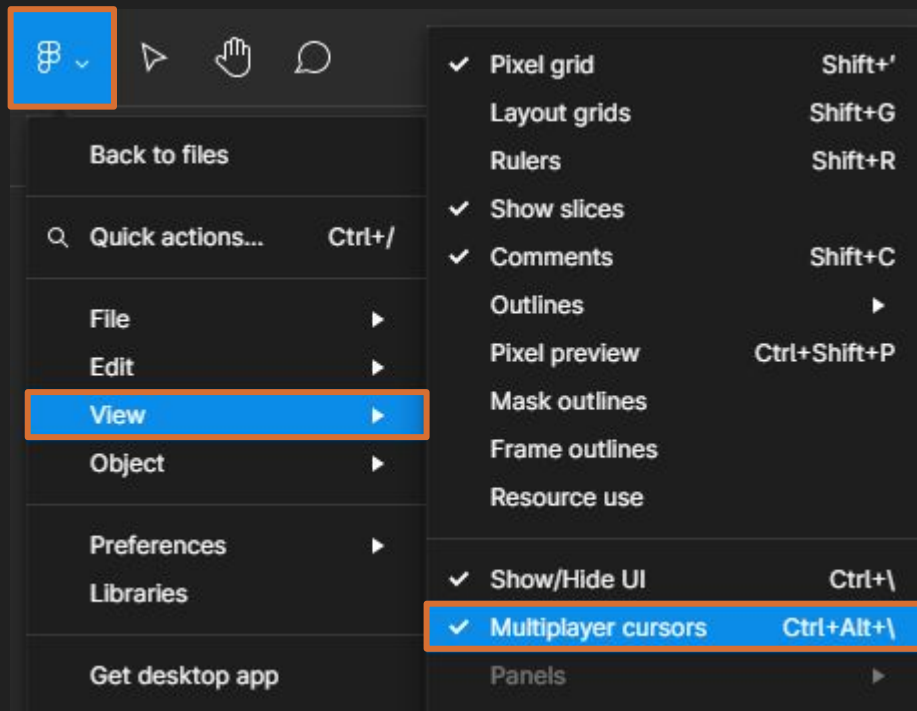
1. Exercício **individual** para treinar e tirar dúvidas.
2. Teremos **facilitadores** divididos em salas para ajudar vocês! Entrem para tirar dúvidas.
3. Todos irão desenvolver os elementos de uma mesma tela, podendo escolher níveis de dificuldades diferentes (dinâmica 1 e 2).
4. Pode entrar mais de uma pessoa em cada sala.
5. Você pode realizar a dinâmica estando ou não nas salas.
6. Suba seu projeto no GitHub e submeta para a DNC.
7. Se desejar, compartilhe seu projeto no LinkedIn. 🥰



Arquivo Figma

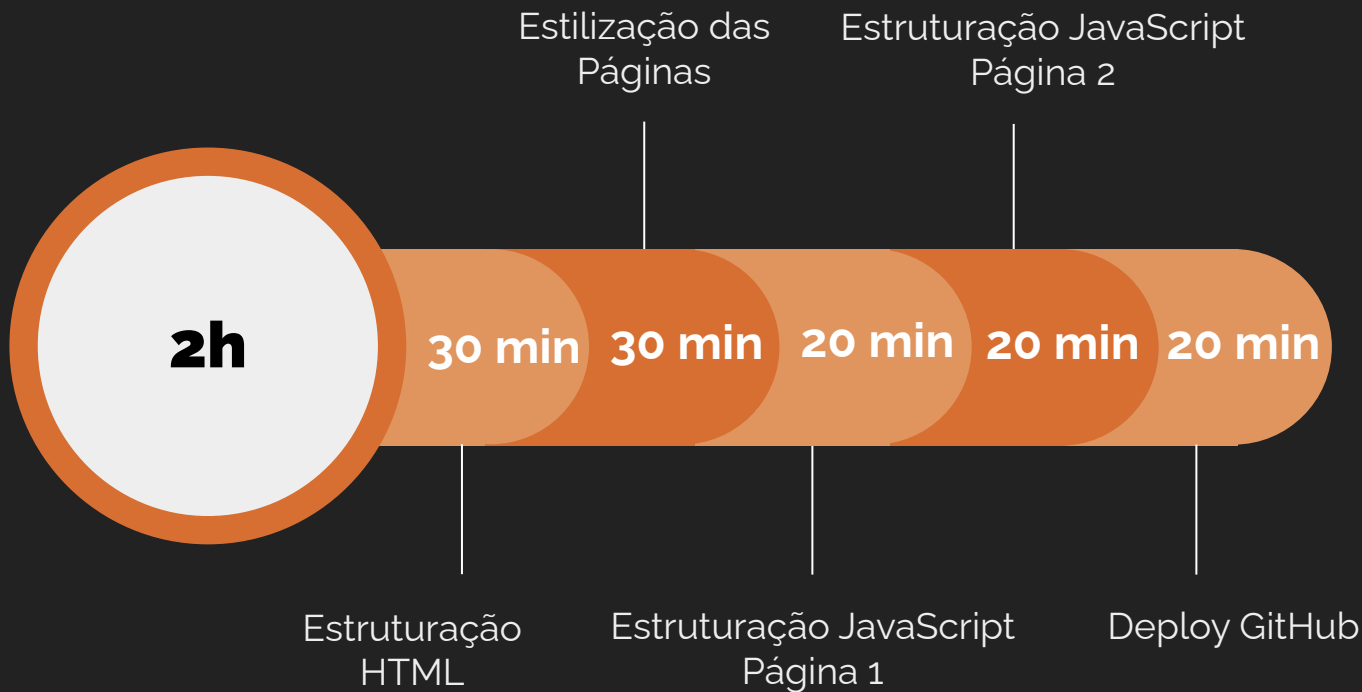
Para desabilitar a visualização dos mouses das outras pessoas na tela do Figma, selecione a seguinte opção:

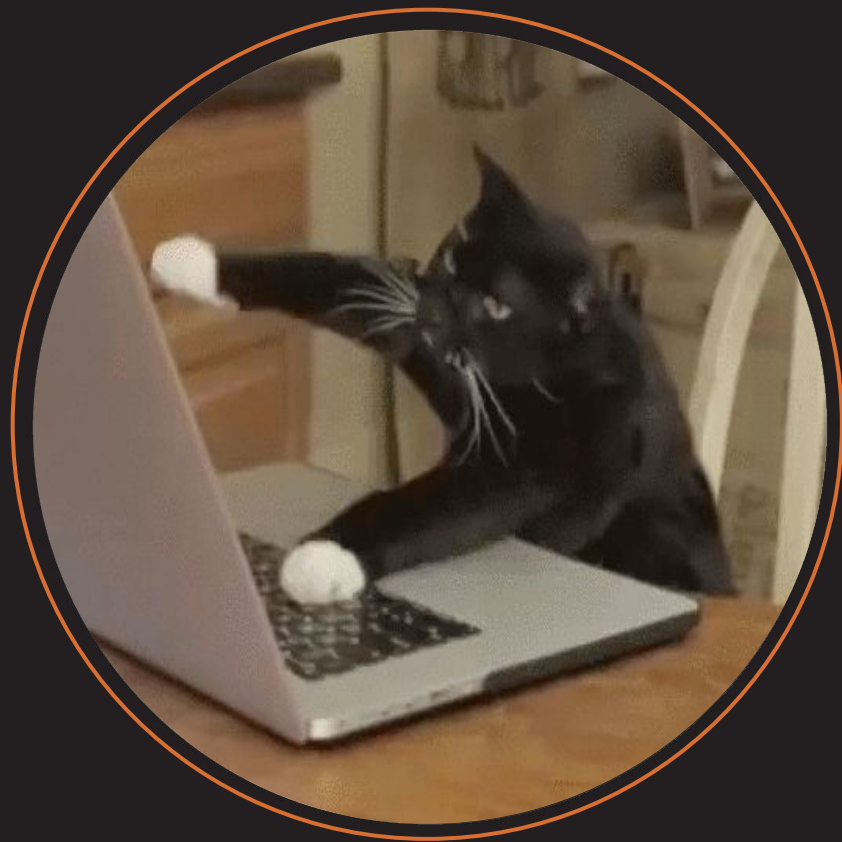
View > Multiplayer cursors





Timelog





Let's

CODE



PESQUISA DE SATISFAÇÃO

Para ter acesso aos slides do curso, preencha a pesquisa que se encontra no link abaixo:



[\[AULA AO VIVO 3\] PESQUISA DE SATISFAÇÃO](#)

formação em
tecnologia 

dnc

©Escola DNC. Todos os direitos reservados.

OBRIGADO!

Qualquer dúvida entre em contato com
nosso time de suporte! 

Converse com a gente:
Suporte DNC



Tirando Dúvidas



PARTE 1

Perguntas no chat

PARTE 2

Levante a mão