

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE

CAMPUS PASSO FUNDO

EMI – Informática

Disciplina de Programação III – 2022. Primeiro trabalho. Prof. Telmo Júnior. Peso: 4,0

Nesse trabalho, cada aluno deverá codificar ao menos dois formulários com operações CRUD. Esses formulários devem ser baseados em duas tabelas (que estejam vinculadas entre si por chaves estrangeiras), com base no Modelo Entidade Relacionamento, apresentado na Figura 1. A distribuição de tabelas por aluno está descrita no Quadro 1.

Na implementação, utilizar as tags HTML: input, select e button, bem como, codificar a formatação para valores inteiros, booleanos, datas e caracteres alfanuméricos. **Atenção:** trabalhos referentes às tabelas tb_jogador e tb_endereco, serão anulados, visto que as respectivas implementações foram realizadas em aula.

Utilize a linguagem de marcação HTML, a linguagem de script JavaScript, o framework Vue e a biblioteca BootStrap para a estilização. A validação do formulário pode ser realizada manualmente ou através de bibliotecas específicas como: Vuelidate e VeeValidate. Os dados devem ser persistidos no Local Storage do navegador.

Os fontes deverão ser enviados na tarefa disponível no ambiente Moodle. Não serão aceitos trabalhos enviados por e-mail. Antes de enviar o projeto, organize o código fonte, incluindo comentários e compacte-o no formato zip. Caso seja constatada a cópia de código fonte, sem referenciar ao autor, o trabalho receberá a nota 0 (zero).

Pesos:

Listagem de dados: 0,5 ponto.

Inclusão e validação: 0,5 ponto

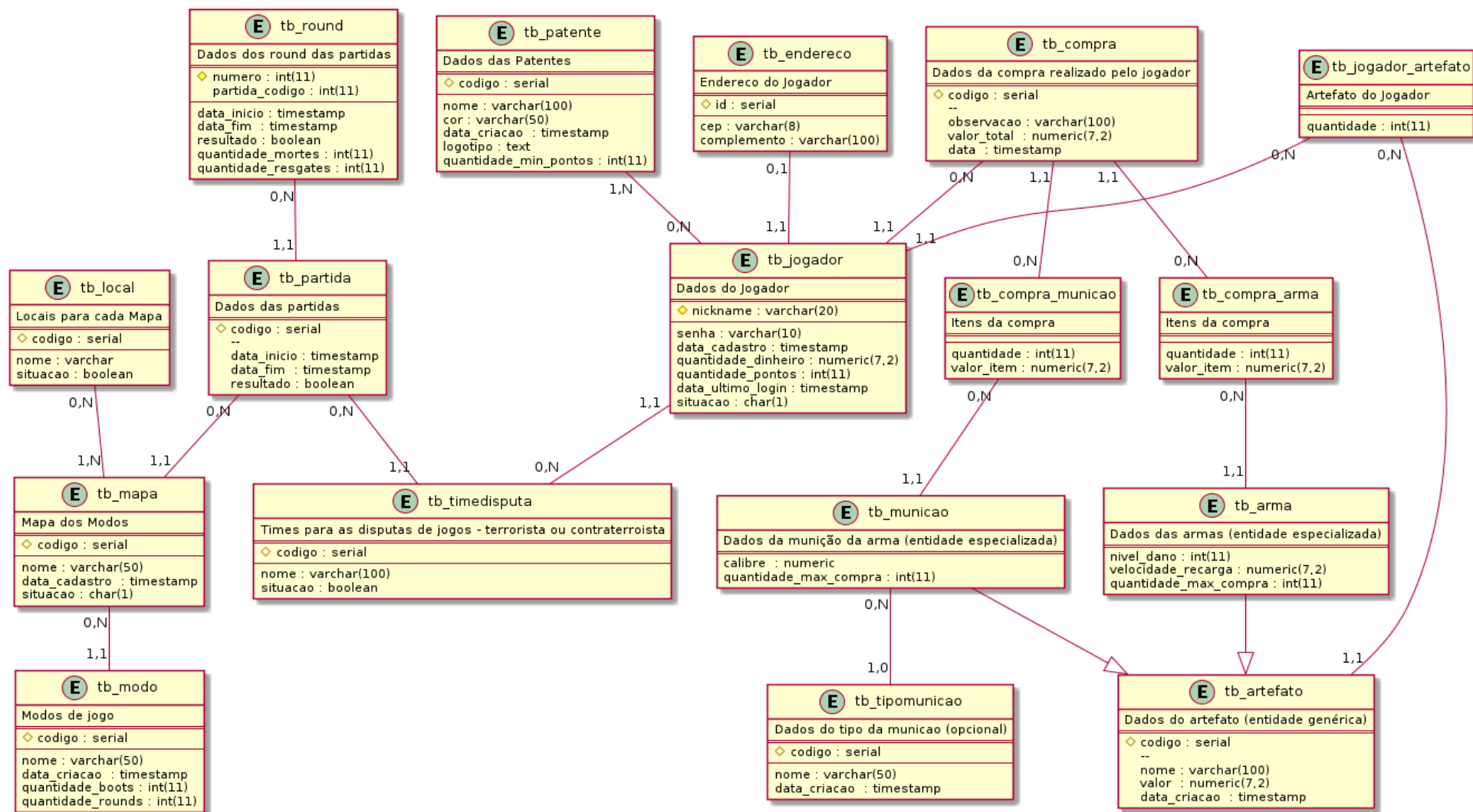
Alteração e validação: 0,5 ponto.

Remoção: 0,5 ponto.

Apresentação do trabalho: 2,0

Tabelas	Aluno
tb_partida, tb_round	
tb_mapa, tb_local, tb_mapa_local	Estevão, Gustavo, Iuri e Luana
tb_compra, tb_municao, tb_compra_municao	Luiz Eduardo, Vainer, Augusto e Gabriela
tb_compra, tb_arma, tb_compra_arma	Gabrielly, Gabriel, Ivan e João Victor
tb_jogador, tb_patente, tb_jogador_patente	Kátya, Luisa, Marcelo, Paulo e Raduan
tb_jogador, tb_jogador_artefato, tb_artefato	Renan Gatto, Renan Igor, Samuel e Solano.

Quadro 1 – Distribuição das tabelas por aluno



Counter Strike, versão global offensive, é um jogo digital de ação. Cada jogador possui um endereço, lista de patentes, lista de compras e lista de artefatos. Uma compra referencia um jogador e possui uma lista de munições e armas. Cada artefato pode ser uma arma ou munição. Cada munição tem um tipo. A partida referencia um time de disputa e o mapa. O time de disputa referencia o jogador. O mapa possui uma lista de locais e referencia o modo. O round referencia a partida.