

Relatório individual - Recuperação

Antes de começar a programar o jogo, eu percebi que precisava entender melhor os conceitos mais básicos. Como eu não tinha muita prática com React nem com Django, fui atrás de vídeos e tutoriais pra entender o que cada coisa fazia e. Coisas como o que é um modelo no Django eu já entendia um pouco, devido a ultima atividade do professor Lucas onde era preciso criar um sistema de secretaria escolar mas algumas coisas ainda eram muito novas pra mim.

Depois que entendi mais ou menos a ideia de como o React e o Django funcionam, comecei a montar o projeto. Um dos primeiros problemas foi conectar o React com o backend Django. Tentei fazer isso com ``fetch`` depois de ver um video, mas depois descobri que só podia usar ``axios``, então tive que aprender como instalar e usar o ``axios`` do jeito certo.

Também tive dificuldade pra montar a lógica do jogo da velha. No começo, usei vários ``if`` separados pra checar cada linha, coluna e diagonal, mas o código ficou muito grande e repetitivo. Depois vi um vídeo ensinando a usar uma lista de combinações (tipo ``[0,1,2]``, ``[3,4,5]``), e isso deixou meu código bem mais fácil de entender. Essa parte de criar uma lista de combinações foi mais fácil de entender pois eu já tinha feito algo parecido no portugal usando vetor.

No backend e funcionamento, apanhei um pouco pra configurar algumas partes, principalmente os arquivos ``serializers.py`` e ``views.py``. Eu não sabia muito bem onde colocar cada coisa. Também errei o nome da model e precisei corrigir pra ficar igual ao que o professor pediu que era ``GameResult`` com ``result`` e ``createdat``.

No código, acabei apagando algumas pastas que não estava usando também.

Como eu nunca tinha feito um projeto completo do zero, precisei pesquisar muito no Google e assistir vídeos no YouTube pra entender como funcionava cada parte. Não copieei tudo pronto, mas fui testando, errando, arrumando e tentando aprender de verdade. Deixei comentários no código pra mostrar que entendi, mesmo que de forma simples.

No inicio do código acabei nomeando a pasta "frontend" para "frontjogo", e percebi o meu erro só na hora de enviar o código. Tentei várias formas de renomear a pasta mas todas começaram a gerar muitos erros no meu código, então preferi deixar nomeado como "frontjogo" mesmo.

DIAGRAMA SIMPLES

