

**DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO**  
**PROJETO PRÉ-ADMISSÃO: QUIS TRÍVIA**  
**LABORATÓRIA BR**

## **Introdução**

Nesta fase final, após a celebração das etapas de entrevistas, o trio formado por Daniela Teixeira Barbosa, Monaliza Cirqueira De Santana Santana e Rafaela Atanásio emergiu intensamente no cronograma da etapa de Pré-admissão para construir um protótipo do jogo de quiz Trivia, contendo perguntas e respostas, através do processo de construção de conhecimento com autonomia e dinamismo, mutuamente compartilhado com todas as demais candidatas e extremamente desafiador, visando aprovação no processo seletivo e alinhamento às necessidades do mercado de trabalho na área de desenvolvimento web. O squad 3.3., formado pelo trio e sua Jedi – Trinidad López, a “Trini”, foi acompanhado de perto durante o período de 03 a 06 de julho de 2023, pelo time de mentoras Laboratória.

A seguir, orientações sobre o escopo do projeto e expectativas do time Laboratória sobre o trabalho que será entregue no último dia desta etapa, quinta-feira, 06 de julho do ano vigente.

## **ÍNDICE<sup>1</sup>**

### **1. Preâmbulo**

Trivia é um tipo de jogo, geralmente no âmbito de uma competição, no qual se coloca uma série de perguntas cujas respostas devem ser escolhidas entre diferentes opções pré-determinadas.

### **2. Resumo do projeto**

Criar o aplicativo web de uma trivia. O objetivo principal deste projeto é que você tenha uma primeira experiência no desenvolvimento de aplicativos Web que interajam com as usuárias através do navegador, utilizando HTML, CSS e JavaScript.

O tema é livre, decida rapidamente e depois pense em como deve ser a experiência para suas usuárias. Pense nas telas, no fluxo, nas mensagens, cores etc.

Enumere os objetivos que quer alcançar e aplique no seu projeto. Pense nisso para decidir sua estratégia de trabalho

### **3. e 4. Objetivos de aprendizagem e Considerações gerais**

- Concluir o projeto não é um requisito para ser admitida no bootcamp.
- Este projeto deve ser feito em dupla.
- Certifique-se de que ambas possam fazer e aprender tudo. Não se trata de "dividir" o trabalho para fazer "mais". O objetivo é aprender colaborativamente, e não "terminar e entregar".
- Queremos que você aprenda o que ainda não sabe. Seja transparente para que possamos entender seu processo de aprendizagem. Estamos interessados no processo e não apenas no resultado final.

### **5. Recomendações**

<sup>1</sup>Conteúdo adaptado do GitHub Laboratória, disponível em: <https://github.com/Laboratoria/bootcamp/blob/v6.3.0/projects/00-trivia/README.pt.md#1.-pre%C3%A2mbulo>. Acesso: 05 jul. 2023.

### 5.1. Protótipo

Fazer um protótipo simples de todo o projeto no papel. Desenhar é um processo rápido que permite entender como, quando e onde as coisas acontecem; onde exatamente você deve dizer isso ou aquilo, o que acontece se a usuária fizer A ou B, onde ela deve clicar, quais informações exatamente você deseja mostrar a ela etc. Gaste um máximo de duas horas nisso antes de começar a programar.

### 5.2. Não adie o que você não sabe fazer, comece por aí

Não gaste horas discutindo o tema da trivia ou fazendo logotipos com a sensação de que você está "avançando". É natural que você tenha o impulso de fazer isso - é o seu cérebro pedindo um pouco de satisfação imediata. Não se deixe enganar pela "ilusão" de avanço; seu objetivo é aprender. Enfrente o mais rápido possível o que você não sabe, pois essa é a única maneira de alcançá-lo.

### 5.3 Aprender acima de concluir o projeto

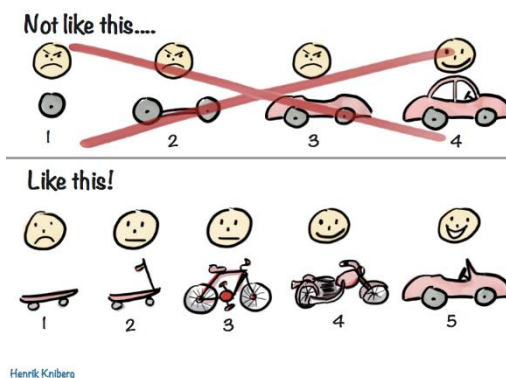
Evite a tentação de copiar e colar código que "funciona" para concluir o projeto sem entender como ou por que funciona. Prefira sempre fazer pouco, mas que seja algo que você entende e pode explicar, ao invés de fazer muito que funciona pela metade e/ou que você não sabe bem como ou por que funciona.

### 5.4 Divida o problema maior em problemas menores

Um "superpoder" que esperamos que você possa desenvolver durante o bootcamp é definir "microprojetos" que o levarão passo a passo, mas transversalmente, à solução do "grande projeto". Poderíamos dizer que é como começar montando um quebra-cabeça pelos cantos ou arestas sem necessariamente saber como eles vão se encaixar no final. Deixe-se levar e explore livremente. Você não precisa saber tudo antes de começar.

## 6. Escopo do projeto

Sabemos que cada uma de vocês sabe um pouco mais ou menos sobre Desenvolvimento Web. Não esquecemos que cada uma tem experiências de vida e motivações diferentes, personalidades diferentes, aprende no seu ritmo etc. **Fingir que tudo isso não existe e pedir a todas que aprendam e concluam de forma idêntica seria um absurdo.** Propomos que você trabalhe em marcos ou etapas incrementais de acordo com suas possibilidades. **Não esperamos que completem os 3 marcos.**



Essas etapas, do skate ao carro, são o que chamaremos de "marcos".

Estes marcos são pequenas tarefas a serem implementadas, assim, você evita trabalhar como uma fábrica, fazendo HTML, CSS e Javascript separadamente. Nesse formato, você consegue ir aprendendo um pouco de cada coisa, e agregando valor para seu usuário ao término de cada marco.

Você é livre para seguir esta recomendação ou trabalhar como preferir. Pode ser útil se você está apenas começando a aprender Desenvolvimento Web - você decide.

Alerta de spoiler: vá praticando tomar suas próprias decisões de aprendizagem, pois assim serão os 6 meses de bootcamp.

### Marco 1

A versão mais simples de uma *trivia*.

- 1 única tela ou visualização.
- 2 questões com pelo menos 3 alternativas de resposta cada.
- 1 botão para responder e ver qual é a alternativa correta.

Não informa se você estava correto ou não, apenas informa qual alternativa estava correta.

- ▶ Sugestão de microprojeto A
- ▶ Sugestão de microprojeto B
- ▶ Sugestão de microprojeto C

### Marco 2

Adicione uma tela de boas-vindas simples com os seguintes elementos e características:

- Uma caixa de texto (input text) na qual o jogador escreve seu nome.
- Um botão "jogar" ou "começar" para ir para as perguntas.
- Desta vez, deve haver pelo menos 3 perguntas com suas respectivas alternativas de resposta.
- Antes das perguntas deve-se dizer "Olá, [o nome que foi inserido na tela de boas-vindas]"
- O botão de resposta mostra a alternativa correta para cada pergunta e também mostra se cada uma das respostas estava correta ou incorreta.
- Um botão para jogar novamente que retorna à tela inicial onde o nome é solicitado.

- ▶ Sugestão de microprojeto A

### Marco 3

- Permite à usuária escolher entre 2 tipos de perguntas depois de escrever seu nome e antes de responder. Por exemplo, umas sobre comida e outras sobre cervejas.
- Adiciona uma pontuação para respostas corretas e incorretas e exibe uma pontuação total no final.

### Marco 4

Se você fez tudo acima e tem um pouco mais de tempo, decida o que mais gostaria de fazer para melhorar seu projeto. Você pode, por exemplo:

- Adicionar uma contagem regressiva com um limite de tempo para responder às perguntas.
- Você pode enviar seu código para um repositório GitHub e publicar seu aplicativo *Web* no GitHub Pages e compartilhar a URL com quem você quiser.

Independentemente de quão longe você vá, certifique-se de documentar **brevemente** seu trabalho em um documento do Google ou no arquivo README.md do seu repositório (se você estiver trabalhando com um). Conte-nos um pouco sobre seu processo de design da experiência de uso e como você acha que ele resolve a necessidade (ou "problema") da sua usuária. Inclua algumas imagens de seus protótipos em papel para nos ajudar a entender o processo, não o resultado. Você mudou algumas coisas ao longo do caminho? Quais? Por quê?

## 7. Ambiente de trabalho e leitura complementar

### Prepare o seu ambiente de trabalho:

alvez você prefira trabalhar com uma ferramenta de edição de código on-line, como Replit ou CodeSandbox.

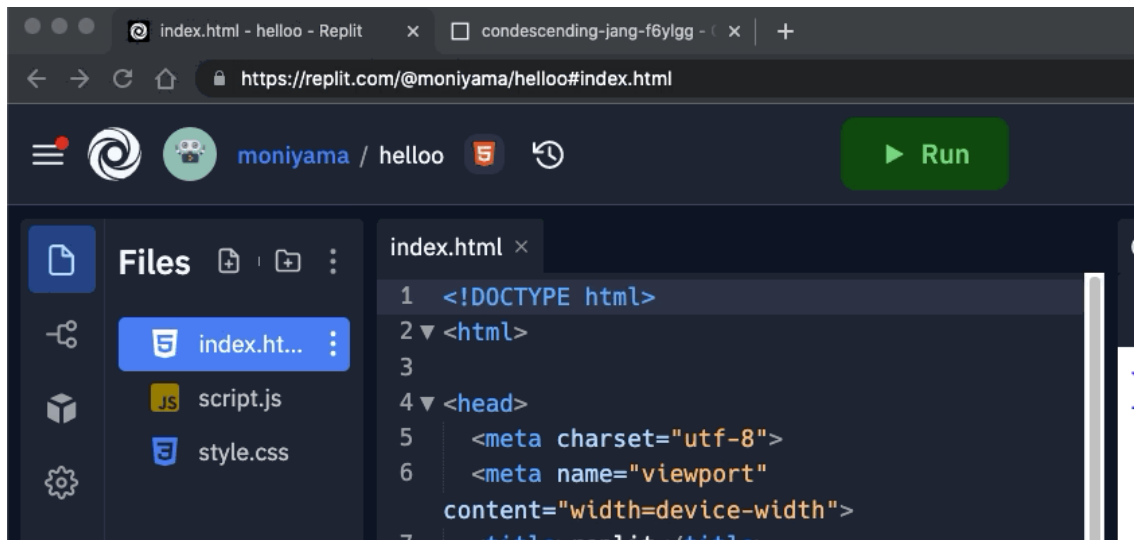
- Se você já tem alguma experiência e vai trabalhar com um repositório de código:
- Certifique-se de ter um bom editor de texto (VSCode);
- Faça seu próprio fork do repositório. Seus mentores vão compartilhar um link\* para o repositório com acesso de leitura;
- Clone seu fork em seu computador (cópia local).

## 8. Considerações finais

### Entrega:

A entrega será feita via form (a ser disponibilizado) através de um link funcional do seu projeto. Pode ser o link do seu repositório github ou o link do seu projeto online Replit.

<sup>1</sup>Conteúdo adaptado do GitHub Laboratória, disponível em: <https://github.com/Laboratoria/bootcamp/blob/v6.3.0/projects/00-trivia/README.pt.md#1.-pre%C3%A2mbulo>. Acesso: 05 jul. 2023.



### MÃO NA MASSA – 3.3.Squad

*Objetivos alcançados:*

- ✓ Jogo web quis trivia (Replit)



Link para acesso ao código do trabalho Replit:

<https://replit.com/@DanielaBarbosa2/33CURIOSIDADE#index.html>

- ✓ Passo a passo (miro)

Link para acesso à jornada de trabalho (linha do tempo MIRO) trio 3.3.SQUAD :

[https://miro.com/welcomeonboard/SzZ4UXpCOFU1a1pKaGZsYjMxTHVucTdLZzhWeW1vcUs5a1FYaUVJZVkJ0eG9jZ0RjTmphaUJNNkxwQ2lZVUF4aXwzNDU4NzY0NTMxNjU2OTkzODEx?share\\_link\\_id=287317937911](https://miro.com/welcomeonboard/SzZ4UXpCOFU1a1pKaGZsYjMxTHVucTdLZzhWeW1vcUs5a1FYaUVJZVkJ0eG9jZ0RjTmphaUJNNkxwQ2lZVUF4aXwzNDU4NzY0NTMxNjU2OTkzODEx?share_link_id=287317937911)

✓ Protótipo (Canvas)

DIGITE SEU NOME :

Olá, Bem-Vindo, Ana!

JOGAR

QUIZ : CURIOSIDADE

Qual a Capital do Brasil?

Salvador

Brasília

São Paulo

QUIZ : CURIOSIDADE

Em que Ano o Brasil foi descoberto?

16021

1400

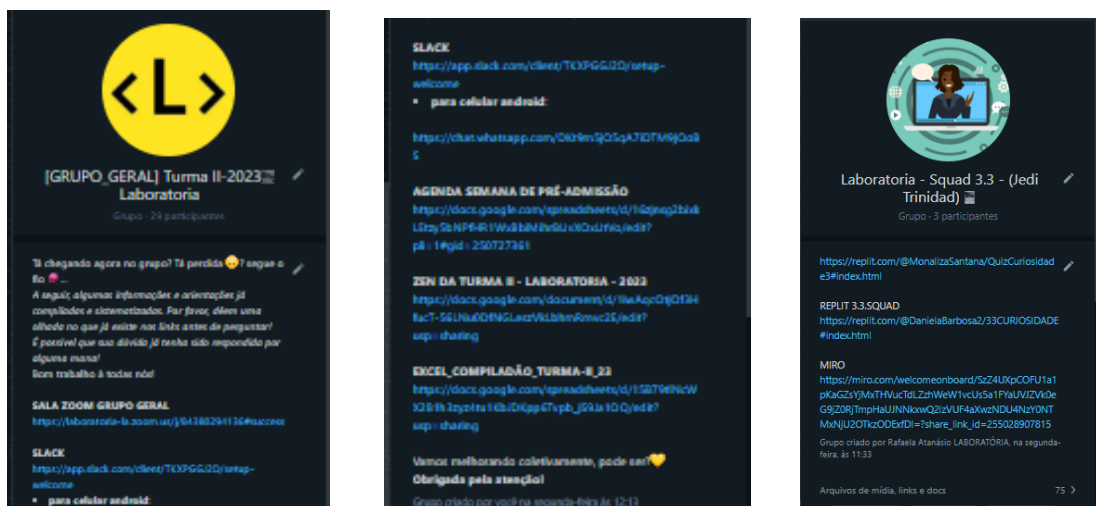
1500

- ✓ Documentação do projeto
- O presente documento

## DIA 1

Criação do tema e alinhamento sobre o protótipo.

Também organizamos e sistematizamos informações no grupo de whatsapp autônomo para auxiliar no bom funcionamento da semana;



<sup>1</sup>Conteúdo adaptado do GitHub Laboratória, disponível em: <https://github.com/Laboratoria/bootcamp/blob/v6.3.0/projects/00-trivia/README.pt.md#1-pre%C3%A2mbulo>. Acesso: 05 jul. 2023.

## **DIA 2**

Inserção dos códigos, pesquisas no youtube, pré-trabalho Laboratoria e sites como: freecodcamp, devmidia, google, entre outros.

Nesse dia fizemos o quiz, a capa e deixamos a lição para o outro dia de como linkas ambas as partes.

A parte visual também foi iniciada neste dia.

## **DIA 3**

Estudando e alinhando junto às companheiras sobre os códigos aprendidos e inserindo ao projeto.

Conseguimos fazer o link entre as telas, finalizamos a parte visual e nos atentamos aos detalhes.

Inserimos botões, personalizamos as perguntas e inserimos alguns alertas e o prompt.

## **DIA 4**

Demos um último retoque, finalizamos parte escrita e apresentação no Miro e inserimos um alerta.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos genuinamente pelo processo de desenvolvimento pessoal que vivenciamos juntas enquanto trio, squad (valeu, Trini!) e grupo geral Laboratória – em especial Rosy, Samanta e Nara, que estiveram mais pertinho do nosso trabalho! Quero expressar minha gratidão pelo acolhimento e disponibilidade para ajudar que demonstraram ao longo dessa jornada. Vocês foram incríveis!

À todas as participantes, mentoras, Jedi's e candidatas, nossa gratidão por sua doação individual e coletiva. Cada uma de vocês contribuiu de forma única para o sucesso do nosso projeto.

Foi inspirador compartilhar esse processo de codar com todas vocês. Aprendemos juntas, é notável que nos desenvolvemos muito em tão pouco tempo. Com intenção, fortalecemos nosso trabalho em equipe e isso não tem preço, vamos levar adiante, cada uma em sua trajetória, para a vida toda. Estamos realmente gratas por ter tido a oportunidade de compartilhar essa trajetória com pessoas tão talentosas e dedicadas.

Desejo a todas muita sorte e trabalho em suas jornadas pessoais e profissionais. Que cada uma alcance seus objetivos e continue espalhando suas habilidades de codificação pelo mundo.

Obrigada por essa incrível experiência de trabalho em equipe. Somos muito capazes de realizar o que colocarmos tempo e intenção.

Com carinho,

***Squad 3.3. – Turma 2 – Laboratória 2023***