

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.

ÍNDICE¹

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

¹Conteúdo 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

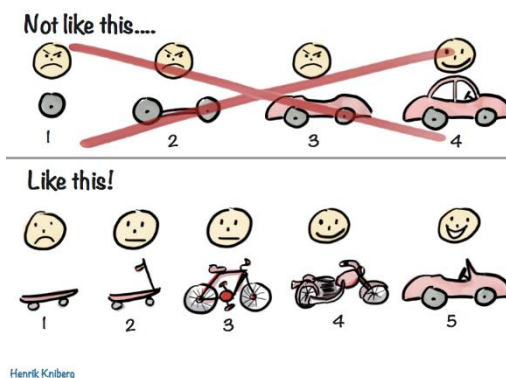
Evite a tentação de copiar e colar código que "funciona" para concluir o projeto sem entender como ou por que funciona. Prefira sempre fazer pouco, mas que seja algo que você entende e pode explicar, ao invés de fazer muito que funciona pela metade e/ou que você não sabe bem como ou por que funciona.

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.

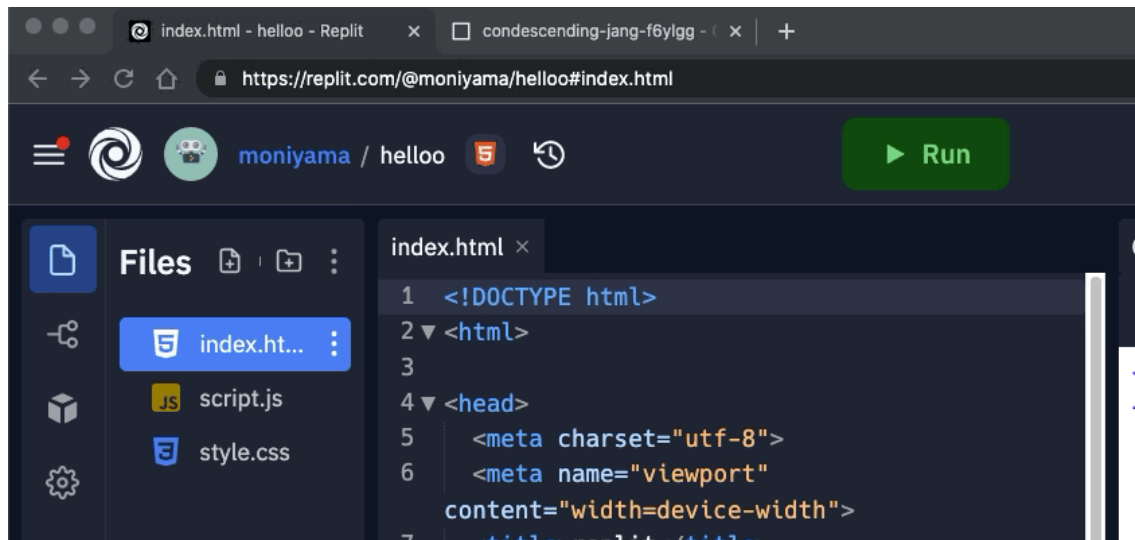
- Se você já tem alguma experiência e vai trabalhar com um repositório de código:
- Certifique-se de ter um bom editor de texto (VSCode);
- Faça seu próprio fork do repositório. Seus mentores vão compartilhar um link* para o repositório com acesso de leitura;
- Clone seu fork em seu computador (cópia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

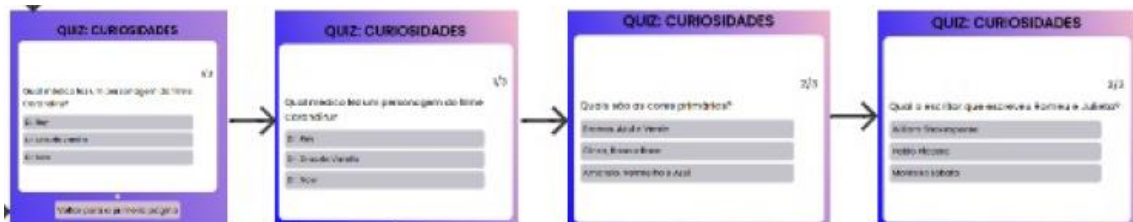
¹Conteúdo adaptado do GitHub Laboratória, disponível em: <https://github.com/Laboratoria/bootcamp/blob/v6.3.0/projects/00-trivia/README.pt.md#1.-pre%C3%A2mbulo>. Acesso: 05 jul. 2023.



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/SzZ4UXpCOFU1a1pKaGZsYjMxTHVucTdLZzhWeW1vcUs5a1FYaUVJZVkoEg9jZ0RjTmphaUJNNkxwQ2lZVUF4aXwzNDU4NzY0NTMxNjU2OTkzODExODExFDI=?share_link_id=287317937911

- ✓ Protótipo (Canvas)

The image shows a web application prototype for a quiz. It consists of several components:

- A blue box with the text "DIGITE SEU NOME :".
- A blue box with the text "Olá, Bem-Vindo, Ana!".
- A grey box with the text "JOGAR".
- Two quiz sections, each titled "QUIZ : CURIOSIDADE".
 - The first quiz asks "Qual a Capital do Brasil?". It has three options: "Salvador", "Brasília", and "São Paulo".
 - The second quiz asks "Em que Ano o Brasil foi descoberto?". It has three options: "16021", "1400", and "1500". The "1500" option is highlighted in green, indicating it is the correct answer.

- ✓ Documentação do projeto
 - O presente documento

DIA 1

Criação do tema e alinhamento sobre o prototipo

DIA 2

Inserção aos códigos, pesquisas no youtube, pré-trabalho Laboratoria e sites como: freecodcamp, devmidia, google, dentre 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 tbm foi feita nesse dia.

DIA 3

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

Conseguimos linkar ambas 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 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