

 INSTITUTO FEDERAL PIAUI	Turma TADS4	Disciplina Programação para Internet	Período Letivo 2016-2	Professor Ritomar Torquato
	Trabalho Final			Data 19/04/2017

Considerações sobre o trabalho:

- O presente trabalho valerá 10 (dez) pontos e será considerado como nota da última avaliação do período letivo.
- Deverá ser realizado por uma equipe de no máximo 03 (três) componentes e entregue impreterivelmente dia 26 de abril de 2017.
- Caso haja quantidade de alunos integrantes na equipe superior ao determinado, o trabalho terá a nota reduzida proporcionalmente à quantidade de alunos excedentes.
- O projeto deverá permitir acesso na Internet, preferencialmente na plataforma PythonAnywhere (<https://www.pythonanywhere.com/>) ou outro servidor.
- Deverão ser enviados para o e-mail (ads4@ritomar.com.br) todos os arquivos fontes e o endereço completo para acesso na Internet, sendo de total responsabilidade do aluno a correta entrega dos mesmos.
- O e-mail não deverá conter arquivos que não pertençam ao projeto e obrigatoriamente conter o nome de todos integrantes da equipe.

Questionário

01. Desenvolver um programa para WEB com Python e Django para manipular uma ou mais tabelas de bancos de dados e utilizar template que faça uso de CSS e/ou Java Script. O programa deverá obrigatoriamente realizar operações de inserção, exclusão, alteração etc.

Algumas SUGESTÕES para Implementação

- A. Criar um jogo tipo “Show do Milhão”. Uma tabela de banco de dados com 06 campos, onde: Campo 01 – A Pergunta; Campos de 02 a 05 – Alternativas; Campo 06 – Resposta Correta. Deverá ser realizada as operações de Inserção, Alteração e Exclusão de Perguntas e ser disponibilizada uma opção para jogar. Para ficar mais interessante o jogo deverá misturar as alternativas na hora de mostrar ao jogador.
- B. Criar um controle de receitas de dona de casa. O arquivo de dados poderá ter 05 campos: Campo 01 – Nome do Prato, Campo 02 – Ingredientes, Campo 03 – Modo de Preparo, Campo 04 – Quantidade de Pessoas Supridas; 05 – Tempo de preparo. Será interessante buscar os pratos pelo nome e pelo tempo de preparo.
- C. Criar um controle para uma Biblioteca. Armazenar os dados do livro e a prateleira ou está localizado. Isso facilitará a encontrar os livros por prateleira.

OBS 1: OS TEMAS ACIMA SÃO APENAS **SUGESTÃO** E A EQUIPE ESTÁ LIVRE PARA ESCOLHER OUTRA APLICAÇÃO QUE LHE FOR MAIS CONVENIENTE.

OBS 2: VISITE O TUTORIAL DISPONÍVEL NO ENDEREÇO (<https://tutorial.djangogirls.org/pt/>), E USE COMO REFERÊNCIA, CONTUDO, NÃO SERÃO ACEITOS TRABALHOS IDENTICOS.

Critérios de avaliação

1. Conhecimentos de Programação, Estrutura do Modelo de Dados e Modularização do Código Fonte; Comentários, etc.
2. A Interface com o usuário que deverá ser clara, e intuitiva.
3. Modo de resolução do problema proposto;
4. Criatividade do problema resolvido