

Avaliação da avaliação do 1º bimestre

Parte 1

Wireframe (em papel) do sistema pretendido.

Wireframe (em papel) do sistema pretendido. Mostrar para o professor até 22/04/2025.

Objetivo: expandir a percepção em relação aos problemas a serem resolvidos. Saímos dos problemas de algoritmos com um escopo limitado e expandimos. Exercitar a “percepção de mundo real”.

Sistema de autoatendimento (tema livre).

Sistema de autoatendimento (tema livre).

Escolha do tema (escolha induzida). Os temas, de um modo geral, envolvem exemplos bem estabelecidos e conhecidos. O cliente deve visualizar um "menu" de opções, escolher os itens que deseja e ir para tela de confirmação/pagamento. Não precisa de tela de login.

Faça um projeto usando HTML, JavaScript e CSS.

Faça um projeto usando HTML, JavaScript e CSS. A construção do conhecimento precisa ser “ancorada” em conhecimentos prévios. HTML e JS já são conhecidos.

O projeto deve ter uma estrutura de pastas organizada.

O projeto deve ter uma estrutura de pastas organizada. Os projetos cresceram em relação aos projetos de algoritmos. Se não organizar, fica muito difícil de manter. Ter uma estrutura inicial previamente definida ajuda muito ao começar um novo projeto. Isso é importante para começar a estabelecer conhecimento para as próximas disciplinas. Por exemplo, para perceber a importância de um **framework para desenvolvimento de software** que é um conjunto de ferramentas, bibliotecas e regras que oferece uma estrutura pronta para facilitar e padronizar o desenvolvimento de aplicações. Ele ajuda os desenvolvedores a não começarem do zero, fornecendo componentes reutilizáveis, organização de código e boas práticas, o que acelera o desenvolvimento e melhora a manutenção do software. Exemplos: **React** (para interfaces web).

Deve ter no mínimo 3 páginas HTML.

Deve ter no mínimo 3 páginas HTML. Não pode mais ser um projeto como os de algoritmos. Dados devem ser enviados de uma página para outra (integração do HTML e CSS). Formas de envio dos dados (url, JSON, local storage).

As páginas devem estar estruturadas com tags semânticas.

As páginas devem estar estruturadas com tags semânticas. Incremento sutil no HTML, levando para a padronização e estruturação.

Obrigatório o uso de imagens.

Obrigatório o uso de imagens. Recapitulação para alguns, incremento para outros. O principal objetivo é lidar com os caminhos relativos. Está relacionado a organização em pastas e padronização.

A entrega será feita com o envio de um link de um repositório público no github.

A entrega será feita com o envio de um link de um repositório público no github. Fazer com que os alunos tenham que lidar com o sistema git (que é um sistema complexo). O versionamento de software é indispensável para atuação na área de programação (e o conceito pode ser expandido para qualquer outra área do conhecimento). Inicialmente foram trabalhados os conceitos essenciais (ou menos que essenciais) e os alunos foram conduzidos a ter uma conta na nuvem github. Novamente estabelecendo base para ancorar os conhecimentos posteriores.

Apresentar projeto para o professor.

Apresentar projeto para o professor. Não ficar totalmente dependente do uso da IA. Espera-se que o código seja revisado pelo HUMANO. Que precisa ter “noção” do que está acontecendo. Ter que cumprir prazos, organizar para não ficar “no sufoco”.

Uso da IA como ferramenta de apoio.

Uso da IA como ferramenta de apoio. Perceber que a IA não resolve todos os problemas. Perceber que a medida que o sistema fica mais complexo vai ficando difícil de solicitar ajuda para a IA (daí voltamos a necessidade de estruturar em pedaços menores).

Parte 2 (3.0 pontos)

Faça um vídeo com duração de 10 a 15 minutos apresentando seu projeto.

Mostrar o funcionamento do sistema. Revisar o wireframe de todo o projeto.

Explicar (mostrando o código fonte) COMO foi feito. O que a IA gerou? Como isso funcionou? Revisar o código.

Apresentar sucessos e fracassos. O que você planejou e deu certo. O que deu errado. Refletir sobre as dificuldades (para evitá-las nos próximos projetos) e sobre o que deu certo para aproveitar nos próximos projetos.

Envie esse vídeo para o youtube (pode ser não listado). Fundamentação para essa e outras disciplinas. Produzir o vídeo requer vários conhecimentos como programas para gravar telas, lidar com os problemas de áudio, escolher o que vai ser falado (para que caiba no tempo disponível). Usar recursos como aceleração de vídeo. Colocar o vídeo no README.md do repositório. Perceber a utilidade disso na documentação do projeto.

Objetivos indiretos aos quais os alunos serão expostos (1/2)

- Assuntos correlatos: quando os itens são relacionados, mas não o foco principal.
- Aspectos periféricos: quando são externos, mas ainda influenciam o tema.
- Questões secundárias: para indicar que não são o foco central.
- Fatores externos: para problemas fora do escopo do programa, mas que o afetam.

Objetivos indiretos aos quais os alunos serão expostos (2/2)

- Interdependências: quando esses itens afetam ou são afetados pelo programa principal.
- Infraestrutura: para coisas como sistema operacional, rede, hardware.
- Dependências externas: softwares, sistemas ou condições de que seu programa depende.
- Contexto operacional: para se referir ao ambiente onde o programa vai rodar.

Para o 2º bimestre

- 1) Diferentes visões sobre seu sistema. (Tela de login).
- 2) Validações robustas
- 3) Uso do git de forma mais ampliada
- 4) Treinamento para apresentações de trabalhos

Manipulação da DOM, tag para listas, tag para tabelas. JS (revisão e incremento).