

O exercício pode ser feito utilizando o arquivo entregue na atividade do dia 20 **ou** o arquivo sem as modificações da atividade anterior, que se encontra no [Github](#).

<https://github.com/TI-UNICESUMAR/2024-programacao-web-esoft5s-a/blob/main/2024-02-15/exemplos/pokemon-problemas-acessibilidade.html>

Observações:

- Só terá presença quem entregar o arquivo;
- Só serão aceitas respostas enviadas até às 21h do dia 22/04;
- A atividade fará parte da nota de trabalho prático, em conjunto com a atividade do dia 20;
- As respostas de alunos que não estiverem na lista de chamada não serão contabilizadas.

As respostas devem ser enviadas no formulário, que contém mais informações sobre a atividade:

<https://forms.gle/6UQq4tQhsNfettPf6>