

TRABALHO 01 TECNOLOGIAS FUNDAMENTAIS DA WEB

EQUIPE: 2 alunos

OBSERVAÇÕES GERAIS:

- (i) O trabalho deverá ser desenvolvido em duplas
- (ii) Deve-se seguir exatamente os passos do enunciado para que o resultado final seja válido
- (iii) Este trabalho corresponde ao **trabalho 2** do plano de ensino
- (iv) O acompanhamento do trabalho será realizado através dos *commits* no GitHub, sendo este um acompanhamento individual do aluno.
- (v) CADA EQUIPE PODERÁ ESCOLHER ENTRE O TRABALHO INICIANTE OU AVANÇADO, DE ACORDO COM O SEU INTERESSE E PRÓPRIO CONHECIMENTO NA ÁREA. DEVE-SE REALIZAR SOMENTE UM DOS TRABALHOS.

Objetivo: aplicação das tecnologias fundamentais da web disponíveis na unidade 3 do plano de ensino:

3.1 HTML

3.2 CSS

3.3 JavaScript

3.4 XML, RSS e o Modelo DOM

3.5. Comunicação cliente/servidor

3.5.1. AJAX

3.5.2. JSON

Posso utilizar framework e banco de dados?

Somente no intermediário/avançado, porém neste caso você deverá explicar para que serve o seu framework e para que serve o banco de dados no contexto em que você está utilizando. Como esse framework facilita o trabalho?

Qual framework e linguagem de programação posso utilizar?

A sua escolha. Mas lembre-se que a ideia da disciplina é que você aumente seu conhecimento e não o mantenha estável. Dessa forma, escolha uma tecnologia ainda desconhecida, algo que você tenha interesse em aprender. Pense no seu trabalho no dia a dia, no seu TCC, no que te interessa para crescimento profissional e pessoal.

Apresentação:

A apresentação será feita individualmente para a professora.

O que entregar?

1 – Código-fonte do desenvolvimento no GitHub durante o período disponibilizado para o desenvolvimento. A professora disponibilizará o repositório em um classroom do GitHub.

Dessa forma, em caso de sua equipe postar o código-fonte inteiro de uma só vez o projeto não será corrigido.

Será avaliado o percentual de *commits* realizado por cada membro da equipe, ou seja, se somente um implementar, somente este ganhará a nota.

Avaliação:

HTML, CSS – 30%

Funcionalidades – 40%

Validação de campos – 10%

Armazenamento dos dados – 20%

O desempenho individual é validado durante os demais itens avaliativos.

ENUNCIADO TRABALHO INTERMEDIÁRIO/AVANÇADO

O teatro Carlos Gomes o contratou para fazer um sistema de bilheteria. O sistema será operado somente pelo atendente da bilheteria e pelo administrador.

Sendo assim, o administrador deverá:

- manter os espetáculos contendo nome, descrição, foto, grade de horários, valor e sala em que será apresentado.
- manter atendentes do sistema.
- manter salas, contendo: quantidade de lugares e mapa do lugar (quando houver).
- deve ser possível visualizar o total de ingressos vendidos por sala.
- deve ser possível a visualização de venda por categoria e os totais de faturamento.

Já o atendente deverá:

- emitir um bilhete selecionando: espetáculo, data, horário, tipo (inteira, meia, promocional, cortesia ou integrante) e cadeira(s) (quando houver).

Podem ser selecionadas mais do que uma cadeira de modo que sejam emitidos vários bilhetes de uma vez só e pode haver salas que não são enumeradas.

- imprimir o bilhete. Cada bilhete a ser impresso deverá conter: data do espetáculo, horário, nome, número da cadeira (quando houver), valor, sala e tipo (inteira, meia, promocional, cortesia ou integrante). Eles devem ter 5cm de largura por 10cm de altura.
- registrar o bilhete como pago.
- deve ser possível visualizar o total de ingressos disponíveis por sala.

O valor a ser impresso no bilhete deve ser o valor a ser pago. O valor é proporcional ao tipo de bilhete, sendo:

Inteira: valor cadastrado do espetáculo

Meia: 50% do valor total do ingresso

Promocional: 40% do valor total do ingresso

Cortesia: Isenção do valor total do ingresso

Integrante: R\$5,00

ENUNCIADO TRABALHO INICIANTE

O Laboratório de Desenvolvimento e Transferências de Tecnologias da FURB o convidou para refazer o seu website. Dessa foram, siga os layouts (estão nas próximas páginas) conforme as figuras e em seguida implemente as funcionalidades que são solicitadas.

Os layouts já foram estudados e desenvolvidos pela equipe de Comunicação do laboratório República.

O menu e o cabeçalho devem ser mantidos em todas as páginas.

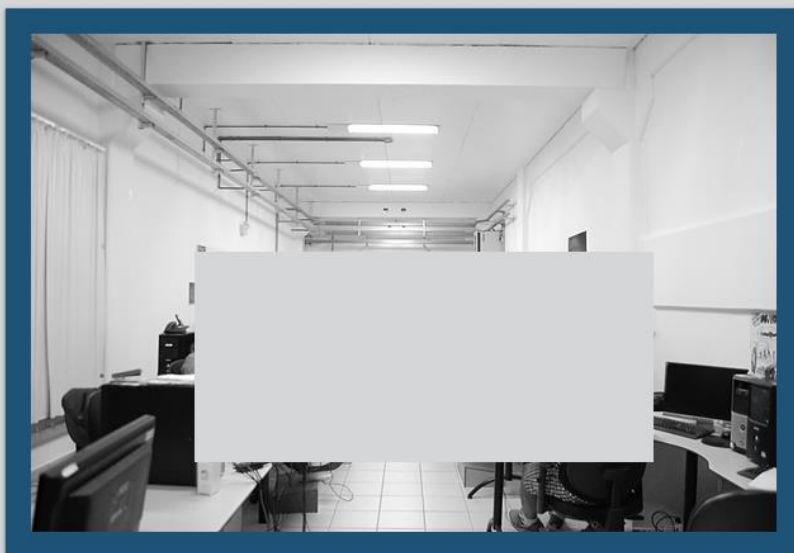
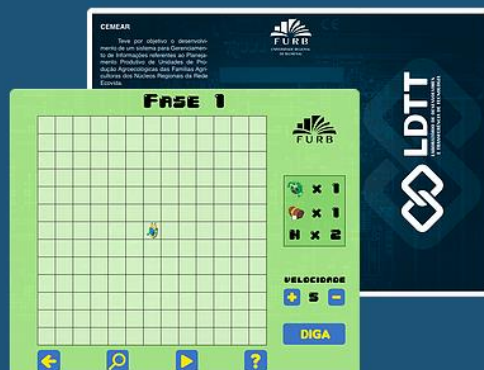
Os menus que não tem tela representada não precisam ser feitos.

Funcionalidades:

- Na página de contatos valide os campos sendo todos obrigatórios
- Faça com que seja enviado um e-mail para a sua conta, quando o usuário clicar no botão “OK” dos contatos.
- Na tela de projetos, acrescente um botão “Adicionar” que abre uma próxima tela. Essa próxima tela deve solicitar em um formulário o nome do projeto, descrição e imagem. Ao salvar o projeto, o mesmo deverá aparecer abaixo dos projetos já existentes na página. Esses projetos devem ser mantidos sempre que a página for recarregada novamente.

Laboratório de Desenvolvimento e Transferência de Tecnologia

O Laboratório de Desenvolvimento e Transferência de Tecnologia do Departamento de Sistemas e Computação da FURB foi criado em 2008 sob coordenação do prof. Dr. Mauro Mattos.

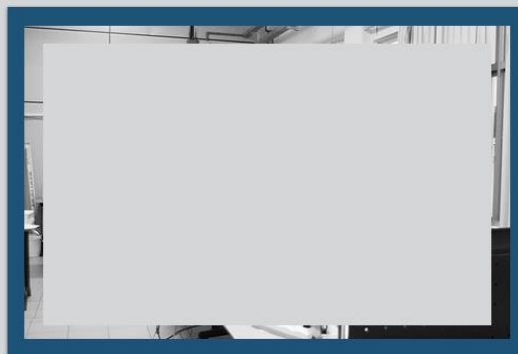
[QUEM SOMOS](#)

Missão

Promover e facilitar a produção, difusão e transferência de tecnologias de informação e comunicação, através da pesquisa científica, inovação tecnológica e geração de conhecimento para a sociedade, contribuindo para a aproximação entre a Universidade e as empresas.

O laboratório estabelece parcerias com grupos de pesquisa de outros centros da universidade de tal forma a suprir as demandas de cada projeto, aumentando a produtividade e mantendo a qualidade com um custo operacional menor.

QUEM SOMOS



Equipe

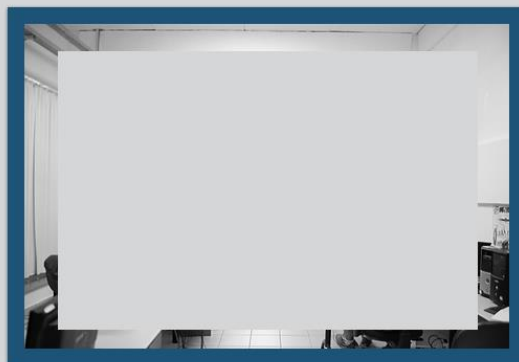
Quadro direto com articulação multidisciplinar de profissionais das áreas de Computação, Direito, Comunicação Social, Medicina, Farmácia e Engenharia de Telecomunicações.



Financiamento

Além de financiamento privado, as atividades do LDTT têm sido suportadas pelos seguintes órgãos de fomento:

- BNDES/FUNTEC;
- FAPESC/PAPPE;
- FINEP/SIBRATEC;
- SEBRAE/SEBRAETEC.



Serviços

Desenvolvimento e Transferência de Tecnologia
Qualidade de software
Análise de viabilidade técnica
Apoio à start-ups
Segurança da informação



Know-how

O know-how do LDTT envolve:

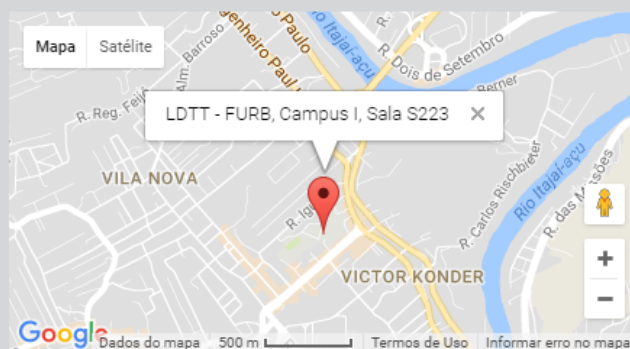
- Desenvolvimento de hardware e software embarcando
- Software customizado
- Experimento em campo
- Sistemas distribuídos e em nuvem
- Projeto de interfaces com o usuário web mobile
- Desenvolvimento colaborativo

CONTATO

Alguma dúvida ou sugestão? Preencha o formulário abaixo!

Nome *
Email *
Assunto
Mensagem

Enviar



R. Antônio da Veiga, 900, FURB, Campus I, Sala S223
Fone: (47) 3321-0947
facebook.com.br/ldttfurb

PROJETOS

FURBOT

Desenvolvimento cognitivo infantil através de atividades de programação de computadores. Possibilita a estimulação do desenvolvimento dos saberes relacionados ao pensamento computacional dentro de escolas de Ensino Fundamental.



Textos para uso na página:

Início:

O Laboratório de Desenvolvimento e Transferência de Tecnologia do Departamento de Sistemas e Computação da FURB foi criado em 2008 sob coordenação do prof. Dr. Mauro Mattos.

Missão:

Promover e facilitar a produção, difusão e transferência de tecnologias de informação e comunicação, através da pesquisa científica, inovação tecnológica e geração de conhecimento para a sociedade, contribuindo para a aproximação entre a Universidade e as empresas.

Equipe:

Quadro direto com articulação multidisciplinar de profissionais das áreas de Computação, Direito, Comunicação Social, Medicina, Farmácia e Engenharia de Telecomunicações.

Financiamento:

Além de financiamento privado, as atividades do LDTT têm sido suportadas pelos seguintes órgãos de fomento:

- BNDES/FUNTEC;
- FAPESC/PAPPE;
- FINEP/SIBRATEC;
- SEBRAE/SEBRAETEC;
- BOLSAS DE EXTENSÃO e PESQUISA.

Serviços:

Desenvolvimento e Transferência de Tecnologia

Qualidade de software

Análise de viabilidade técnica

Apoio à start-ups

Segurança da informação

Know-How

O know-how do LDTT envolve:

- Desenvolvimento de hardware e software embarcando
- Software customizado
- Experimento em campo
- Sistemas distribuídos e em nuvem
- Projeto de interfaces com o usuário web mobile
- Desenvolvimento colaborativo

Projetos

Desenvolvimento cognitivo infantil através de atividades de programação de computadores. Possibilita a estimulação do desenvolvimento dos saberes relacionados ao pensamento computacional dentro de escolas de Ensino Fundamental.

Contato

Alguma dúvida ou sugestão? Preencha o formulário abaixo!

R. Antônio da Veiga, 900, FURB, Campus I, Sala S223

CONTATO

facebook.com.br/ldttfurb

Fone: (47) 3321-0947