



Tecnologias Web

Ano letivo: 2020 / 2021



Realizado por:

-Rui Castro nº20152362;

Docente:

-Isaura do Carmo Pereira Ribeiro



Índice

1) Enquadramento do projeto	3
2) Objetivo	3
3) Planeamento	3
3.1) Tecnologias utilizadas	3
3.2) Design	4
4) Desenvolvimento	6
5) Conclusão	7



1) Enquadramento do projeto

Este projeto foi desenvolvido no âmbito da cadeira de Tecnologias Web, do curso de Informática da Universidade dos Açores, com o objetivo de pôr em prática os conhecimentos adquiridos na própria cadeira. O projeto é um jogo de tabuleiro inspirado no jogo da Glória. O jogo tem como temática o arquipélago dos Açores e utiliza alguns conhecimentos regionais para progressão no tabuleiro.

2) Objetivo

Este projeto tem como objetivo desenvolver um jogo utilizando conhecimentos de HTML, CSS e JavaScript. O objetivo do jogo é descobrir três peças do mapa ganhando dinheiro após responder a questões de conhecimento geral.

3) Planeamento

3.1) Tecnologias utilizadas

- Visual Studio Code - Utilizado para desenvolver o projeto, o Visual Studio Code é um IDE flexível e bem suportado pela comunidade com extensões que ajudam no processo de desenvolvimento.
- Github - Utilizado para controlar as versões do desenvolvimento do projeto
- Canvas - Plataforma online para criação de design de vários tipos de documentos.

3.2) Design

O projeto começa numa página que mostra o logotipo e o nome do jogo. Após clicar no botão para começar o utilizador encontra-se na página do jogo onde é apresentado o tabuleiro, o dado, o número de vidas do jogador, o dinheiro e o inventário dele. O tabuleiro é constituído por casas especiais que têm uma imagem como fundo da casa. O utilizador também é apresentado com três botões que permitem ao utilizador atirar o dado, recomeçar o jogo ou verificar as regras do jogo. Grande parte do projeto foi estilizado em Flex Box de forma a dar uma boa estruturação à aplicação. Para acelerar o processo de estilização da aplicação foi utilizado Material Design que é uma framework da Google.

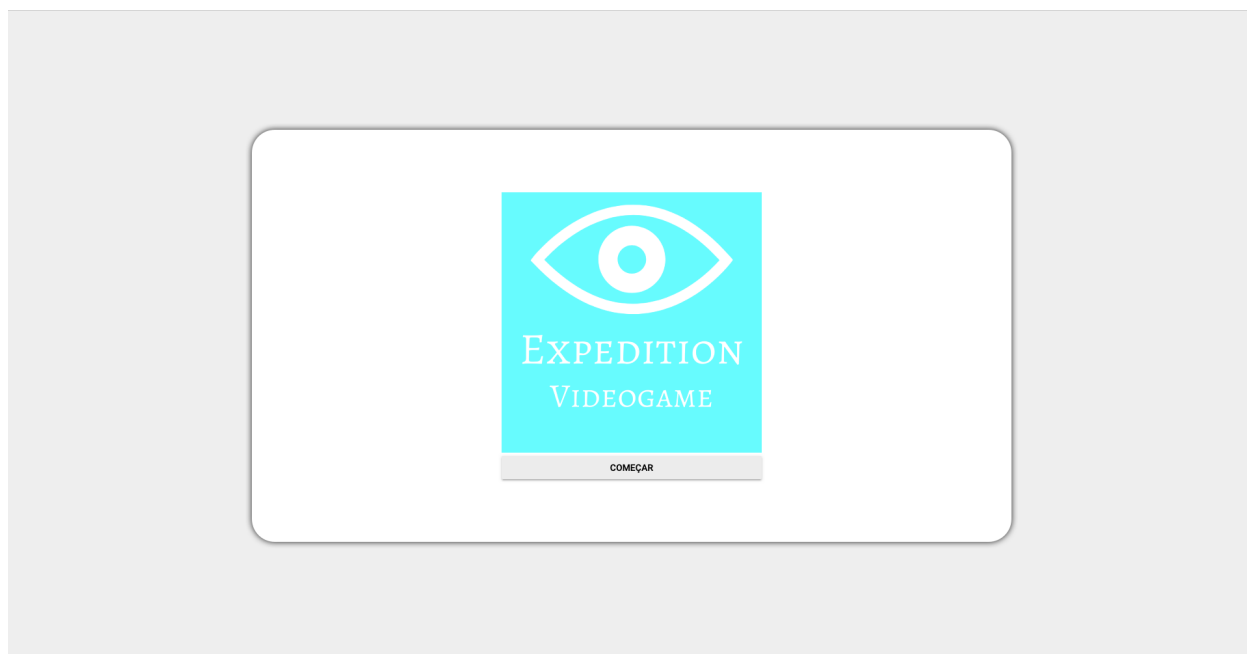


Figura 1 - Página de entrada

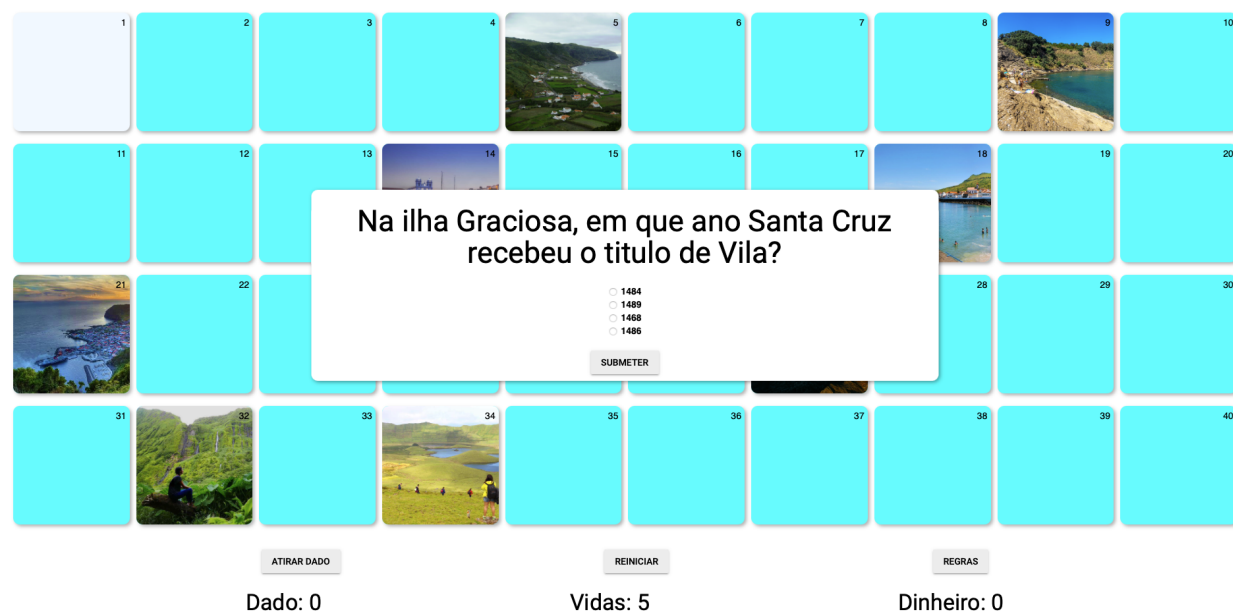


Figura 2 - Página do jogo

4) Desenvolvimento

O projeto foi desenvolvido em HTML, CSS e Javascript através do Visual Studio Code. O código foi dividido por página, ou seja, existe um ficheiro javascript e css para cada página da aplicação e também existe um ficheiro propositado para o armazenamento das perguntas. A página do jogo é onde se centraliza o projeto, tendo vários componentes escondidos na página que depois são ativados no quando se clica num botão. Esses componentes são ativados com a mudança da visibilidade do componente.



5) Conclusão

O projeto foi desenvolvido centralizando-se no JavaScript. Com o desenvolvimento do projeto pretendeu-se criar um jogo visualmente apelativo para o jogador e desafiante no que toca a perguntas de cultura geral e mini-jogos.