

CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
PROFESSOR: JOTA PÊ	
TURMA: SINF06NAG4A	DISCIPLINA: SISTEMAS DISTRIBUÍDOS
AVALIAÇÃO: [] AV1 [x] AV2 [] AV3	
ALUNO 1:	RA:
ALUNO 2:	RA:
ALUNO 3:	RA:
NOTA:	VISTO DO PROFESSOR:
DATA: até 26 de junho de 2024	

Trabalho de 2ª Avaliação de Sistemas Distribuídos

COMPETÊNCIA A SER DESENVOLVIDA: construir aplicações SPA (*Single Page Application* – Aplicação de Página Única) utilizando o *framework* de JavaScript React JS para interação entre usuário e aplicação..

PERÍODO DE ENTREGA: até 26 de junho de 2024.

FORMA DE ENTREGA: realizar o download deste arquivo na sala de aula do Google *Classroom*, colocar o nome e a matrícula dos componentes do grupo, colocar o nome do livro escolhido pelo grupo, colocar o código dos programas nos quadros destinados ao mesmo, marcar o gabarito dos programas salvar esse arquivo em PDF e adicionar esse arquivo a aplicação React JS em uma pasta compactada (formato ZIP, pelo amor de Deus não enviar em formato RAR e nenhum outro formato) a atividade “Trabalho de 2ª Avaliação” na sala de aula do Google *Classroom* e marcar a atividade como entregue.

OBSERVAÇÃO: não serão aceitos trabalhos após a data de entrega, grupos com mais de 3 alunos e grupos com aplicações iguais.

Pense Bem

Pense bem é um brinquedo semelhante a um computador, produzido pela *Tectoy*. Ele é a versão licenciada do *Smart Start*, criado pela *Vtech (Video Technology International)*, de Hong Kong. Este brinquedo alcançou grande popularidade no Brasil ao fim da década de 1980. Na sua época, ele era como se fosse esses laptops de brinquedo de hoje em dia.

O Pense Bem tinha um número de atividades básicas embutidos, no estilo "adivinha o número" e "siga o mestre". Mas seu uso mais popular era com livros de perguntas, usualmente com temas escolares como história, geografia e matemática. O usuário pressiona a tecla que representa a



Fonte: Everton137 - Obra do próprio, CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=96871>

alternativa que ele deseja responder, e na sequência, o brinquedo informa se a resposta está certa ou não. O usuário tem três tentativas para cada pergunta.

Ao fim de cada jogo, o jogador recebe uma senha e pode utilizá-la para aumentar sua "nota desafio".

Livros do Pense Bem

Muitos livros do Pense bem contam com personagens famosos, como Turma da Mônica, Sonic e Pato Donald.



A turma deverá se organizar em grupos de até 3 alunos. Cada grupo deve escolher um livro e construir um programa para se jogar os programas do livro escolhido. Não pode ter grupos com livros repetidos, ou seja, livros repetidos entre grupos serão desconsiderados e os pontos da questão serão perdidos.



O programa

O programa será criado para que o usuário responda as 30 perguntas de cada programa do livro. O processo de execução do programa contempla as seguintes regras:

- Para cada pergunta, o usuário terá 3 tentativas de resposta.
- Caso acerte na 1ª tentativa, o usuário ganhará 3 pontos.
- Caso acerte na 2ª tentativa, o usuário ganhará 2 pontos.
- Caso acerte na 3ª tentativa, o usuário ganhará 1 ponto.
- Caso não acerte em nenhuma das 3 tentativas, o usuário não ganhará pontos.

Ao final da resposta as 30 perguntas, o programa apresentará o total de pontos obtidos.

Pense Bem

021->1:

Tentativa 1 de 3

A

B




C

D

Reiniciar Jogo

Formato do Programa

A aplicação deverá ser criada com React JS. Essa aplicação deverá ser no formato SPA (*Single Page Application* – Aplicação de Página Única) e deverá ter portabilidade de visão (ser navegável em smartphones).

FRONT-END		BACK-END
HTML 	CSS 	JS 

Livro Escolhido

// Coloque aqui o nome do livro

Código do Programa 5

```
// Coloque aqui o código do programa
```

[illegible]

Código do Programa 6

```
// Coloque aqui o código do programa
```

[illegible]