

Programação para Internet Rica

Trabalho A

Como visto em sala, as Aplicações Ricas para Internet são aquelas que propiciam interação e possuem características similares às aquelas de programas desktop, usando a plataforma Web.

Aplicações mais complexas exigiriam um grande trabalho conjunto de desenvolvimento cliente-servidor, que foge ao escopo do curso, além de um excessivo trabalho em número de horas. Sendo assim, como um jogo é desenvolvido ao longo do semestre, é proposto **o desenvolvimento do lado cliente de um jogo**.

Objetivo: Desenvolver a parte visual do lado cliente de um jogo.

Tecnologias: XHTML Strict, CSS Level 2 ou 3.

Orientação:

- 1) Escolha um jogo que possa ser jogado sozinho ou em dupla.
- 2) Busque na internet e encontre as regras para o jogo
- 3) Rascunhe o tabuleiro/visual do jogo em XHTML/CSS
- 4) Identifique claramente quais são as etapas do início de jogo. Exemplo:
 - a. **Jogador:** seleciona cor;
 - b. **Servidor:** Cria tabuleiro inicial.
- 5) Identifique claramente quais são as etapas de uma jogada. Exemplo:
 - a. **Jogador:** Clica na posição da peça a ser movida;
 - b. **Jogador:** Clica na posição destino da peça;
 - c. **Servidor:** Cria tabuleiro com a nova situação.
- 6) Construa a versão final da parte visual do jogo, ainda **sem programar as interações com o usuário**.

Caso você identifique a necessidade de uma interação mais complexa entre o jogador e o computador, é sugerido escolher outro jogo.

Entrega: a entrega deve ser feita no formato **ZIP (não use RAR)** pelo WebAula (no SIA, entre no Campus Virtual, Minhas Disciplinas Presenciais, selecione a disciplina Programação para Internet Rica e depois selecione o ícone Trabalhos, onde deverá haver uma opção para entrega do Trabalho A. A data de entrega está definida na apresentação PowerPoint da primeira aula e, como já devidamente avisado, atrasos implicarão em descontos na nota. O ZIP deve conter todos os arquivos necessários e um DOCX com as respostas dos itens 4 e 5.

Sugestões: Alguns jogos podem ser mais simples e outros mais complexos. Em geral, a parte mais complicada é imaginar o layout da página e ajustar as imagens. Segue uma lista de sugestões, com grau crescente de dificuldade:

- | | |
|------------------------|------------------|
| 1) Quina | 6) Forca |
| 2) Resta 1 | 7) Damas |
| 3) Slot Machine | 8) Ludo |
| 4) 21 (Black Jack) | 9) Batalha Naval |
| 5) Poker (Video Poker) | 10) Xadrez |