

Trabalho final de 4 bimestre (verificação semanal da evolução do hotsite)**Desenvolvimento de hotsite e-commerce sobre automóveis** (o tema de cada aluno será entregue na classe)**Características****links****Página inicial**

Marca

Modelo

Imagem grande

Com descrição com tag alt e em baixo da imagem

Imagens com detalhes

Com descrição com tag alt e em baixo da imagem

Texto descritivo

Rodapé:

Número de matrícula e nome do aluno
Email (digitado) e linkado, em baixo do nome**vantagens**Vantagens do veículo
(descrever as vantagens do veículo e ilustrar com imagens)Apresentar imagem(ns) ilustrativa(s),
Com descrição com tag alt e em baixo da imagem

Preços

por modelo

Apresentar imagem(ns) ilustrativa(s),
Com descrição com tag alt e em baixo da imagemQuando existir as opções do mesmo modelo, por exemplo:
LS, GS, street, superchange, etc.**Potência**

Motor (descrição e imagem do motor)

Com descrição com tag alt e em baixo da imagem

RevendasLinks externos para os sites das revendas ou sites oficiais.
Deverá ser colocado um número mínimo de 5 links.
Os links devem ser apresentados como itens de fácil leitura e identificação, e não diretamente linkar a url do site oficial ou da Revenda.

Exemplo errado:

<http://www.volkswagen.com.br>

exemplo correto:

[Baurucar veículos](#)**Anteriores**

Nesse item, mostrar no mínimo, dois modelos anteriores (imagem) com descrição técnica e datas que o modelo permaneceu em fabricação.

Com descrição com tag alt e em baixo da imagem

Formulário	Nome: 30 caracteres	Teste de consistência sem preenchimento ou > 30, apresentar mensagem em português para redigitação
	Endereço: 40 caracteres	Teste de consistência sem preenchimento ou > 40, apresentar mensagem em português para redigitação
	Email: 25 caracteres	Teste de consistência sem preenchimento ou > 25, apresentar mensagem em português para redigitação
	Cor do veículo:	prata, preto, vermelho (botões de radio)Iniciar com a opção prata
	Forma de pagamento	:a vista, cartão, parcelado (check Box)Iniciar com a opção a vista.
	Comentários: 5 linhas	
	Botão enviar	
	Botão limpar	Limpando o formulário
		Teste de consistência O teste de consistência será visto durante as aulas de aplicativos 1, sendo realizado através de codificação Javascript.
	O formulário deve ser apresentado de forma a utilizar alinhamento de nome de campos e áreas de preenchimento.	

Desenvolvimento	<p>Identificação do aluno: Imagem do aluno em 100 x 100 pixels, Evitar a tradicional imagem de frente 3x4 Colocar nome completo Colocar número de chamada</p> <p>O termo “Desenvolvimento” pode ser trocado para outra palavra que também traduza esse significado</p>	
Mapa do site	<p>O mapa do site deve ser feito para colocar acesso ao conteúdo do site através de itens linkados. E todo subitem existente nos itens devem ser linkados. O mapa do site pode ser feito através de links textuais ou por mapa de imagens. Fica a critério do aluno.</p> <p>O mapa do site deverá possuir links para os endereços que o aluno visitou para verificar o estilo de construção do site. Brainstorm.</p>	<p>Veja sites que usam mapa do site:</p> <p>www.impacta.com.br,</p> <p>www.macromedia.com.br (site map).</p> <p>O mapa do site deverá possuir um link para download do arquivo do enunciado da prova</p>

Otimização de interface

01 As interfaces devem estar sempre em uma área de width = 785 pixels, por height = 450 pixels. Figura 1.

:: Audi TT Roadster

Sistema de Trava central: acionada por controle remoto com radiofrequência.

Computador de Bordo com display de multifunções e check-control.

Farois Xenon: evitam o cansaço dos olhos mesmo quando se dirige por longas distâncias após escurecer.

Sistema de Direção DSG: é um sistema com uma embreagem ativa e uma reserva para deslocamentos próximos e instantâneos.

Provocante, o Audi TT Roadster alia elegância à esportividade de sua capota, de design provocante. A Sofisticação chega ao ponto da instalação na traseira, de um vidro para cortar a formação de redemoinhos no interior do carro(habitáculo).

0251585 :: Guilherme Versotti :: gversotti@yahoo.com.br

figura 1. interface desenvolvida com as dimensões estipuladas

02 Com exceção do item : Potência - Motor (descrição e imagem do motor) que poderá ampliar sua profundidade para mais de 450 pixels de height

03 Todas as páginas internas do site devem mostrar a marca da empresa, e com exceção da página inicial, o logo da empresa deve ser link para a página inicial.

04 A arquitetura de navegação deve ser de hipertexto, na qual, de qualquer lugar dentro do site se possa acessar qualquer outra página.

05 Não alterar a ordem do link no menu, quando clicar na opção escolhida, retirando o item que foi clicado.

06 Identificar onde o usuário está.

07 Os itens que não se modificarem de uma página para outra, não devem possuir pequenas variações de posição.

08 Webwriting. Todos os textos devem ser formatados para utilizarem fonte arial ou verdana.
Os textos não podem apresentar colunas com mais de 70 caracteres. Se no item de motor existir uma descrição com mais de 450 pixels de profundidade, deverá ser utilizado a âncora.

09 Todos os elementos gráficos deverão estar contidos em uma pasta, para separar os arquivos jpg e gif dos arquivos htm ou html

10	O fundo de uma imagem não pode ser diferente do fundo da página (na utilização de logomarca)
11	Todas as imagens referentes a ilustração do veículo deverão possuir obrigatoriamente um pequeno texto de identificação da imagem, em baixo da mesma.
12	Todas as imagens utilizadas devem possuir um padrão de tamanho para imagens pequenas, médias e grandes, estipulado pelo aluno. Ou seja o aluno define o tamanho das imagens pequenas, médias e grandes e sempre usará essas medidas. Assim, todas as imagens pequenas terão o mesmo tamanho, todas as imagens médias terão o mesmo tamanho e todas as imagens grandes terão o mesmo tamanho.
13	A orientação da imagem também deve ser definida ou horizontal ou vertical. (a maneira como é mostrada na página, paisagem ou retrato)
14	Todas as imagens caracterizadas como imagens fotográficas deverão estar utilizando o formato jpg
15	Todas as imagens caracterizadas como ilustrações, botões, logo marcas, deverão estar utilizando o formato gif

Otimização para modem de 56kbps

16	Todas as páginas do site deverão estar otimizadas para descarregarem em modem de 56kbps ou seja, no máximo 4,7 kb por segundo. Assim, no máximo as páginas deverão estar com 40 kb de informação, entre texto, botões, imagens e código.
-----------	--

17

Para verificar se o dreamweaver está trabalhando para modem de 56kbps, verifique os seguintes passos, edit > preferences > no item do lado esquerdo, category seleccione: status bar, no lado direito, seleccione no item connection speed, 56 e clique em ok. Figura 2.

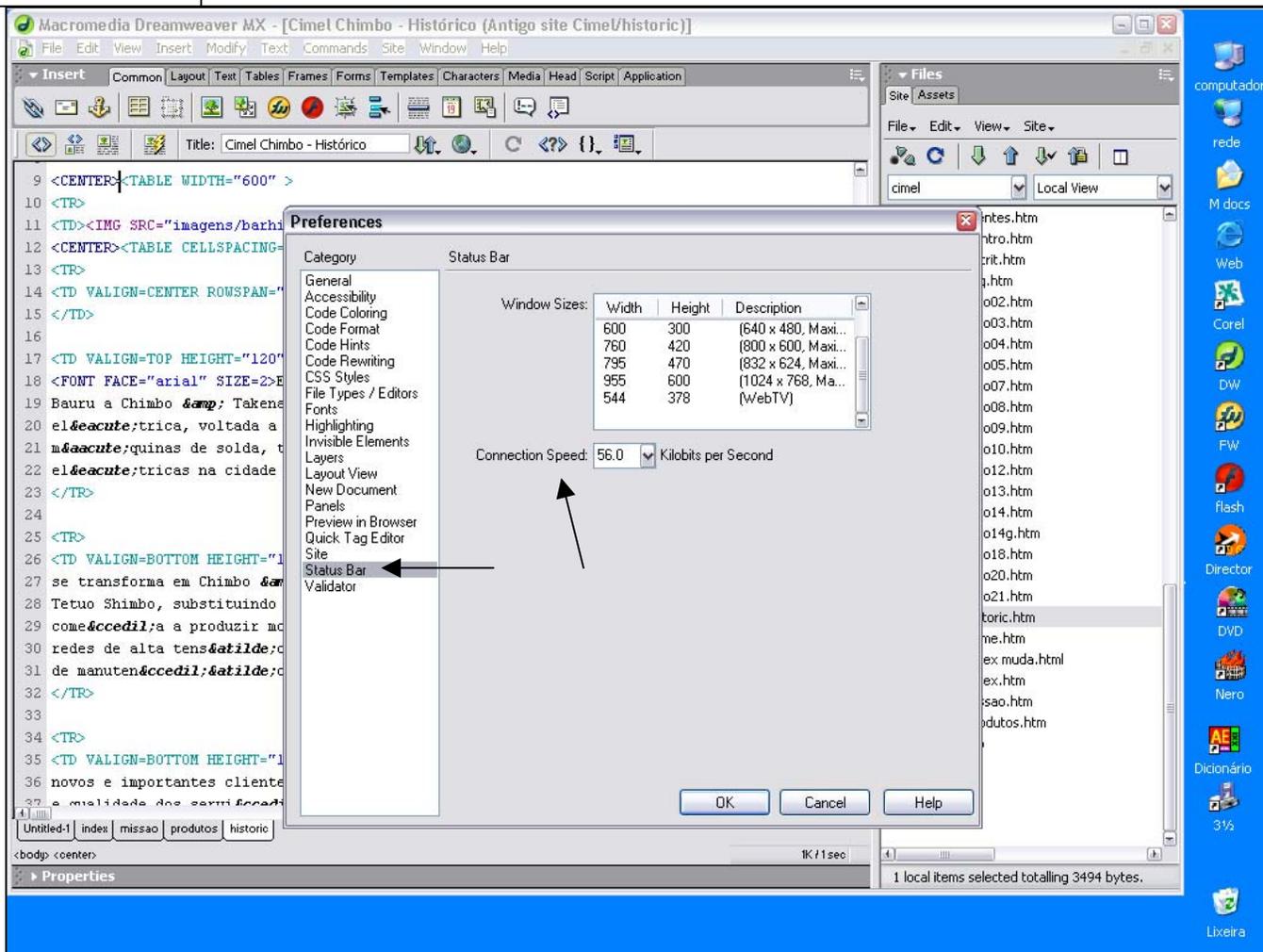


Figura 2. Otimizando o dreamweaver para trabalhar com modem de 56kbps.

Criação do ambiente gráfico

18

Todos os elementos gráficos deverão ser criados para a composição do site, não sendo permitido o uso de elementos prontos oferecidos por qualquer software de autoria.

Apenas as imagens dos veículos ou partes delas poderão ser utilizadas no site.

19

Este trabalho será avaliado pela criatividade na elaboração do mesmo, e não apenas pela utilização dos recursos do dreamweaver. Desta forma, direcionando as habilidades para a área não apenas da codificação, mas também para o desenvolvimento de material eficiente para e-commerce.

20

Todos os itens de botões para links deverão ser criados, e portanto não deverão ser apenas texto.

21

As margens superior e esquerda devem estar formatadas para zero.

22	<p>Os parâmetros de webdesign serão cobrados:</p> <ul style="list-style-type: none">• conceitos de proximidade,• alinhamento,• repetição,• contraste,• cores,• palavra e imagem,• simplificação,• legibilidade. <p>Estes princípios foram expostos no início do 1º bimestre, e está em arquivo ppt (PowerPoint) no ftp na pasta aplicativos 1.</p>
23	<p>É recomendado que o aluno visite sites relacionados com o assunto para desenvolvimento, para que possa estudar como os materiais foram elaborados, notando assim, possibilidades de construção que poderão ser remodeladas para a construção do novo material. Esta etapa tem o nome de brainstorm, e também serve para que o aluno possa verificar quais são os erros que estes materiais estão cometendo, e que ele (o aluno) não deverá cometer.</p>
24	<p>O material desenvolvido deve ser publicado na web, e ser entregue em CD com nome do aluno e nº chamada.</p>
25	<p>As tabelas que forem utilizadas no site devem obrigatoriamente estarem com margem zero.</p>
26	<p>Todos os nomes de arquivos devem estar com letras minúsculas</p>
27	<p>Entrega para : Última semana de aula</p>