

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# DESAFIO 6 OUTRAS FUNCIONALIDADEs DE UM WEBSITE

ERASMUS+ No. *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



**ESTRUTURA DO DESAFIO**

## DESCRIÇÃO

Os formandos criarão primeiro o seu próprio sistema de inscrição para o seu website.

Eles devem entender como construir um sistema adaptável para os seus utilizadores.

Criarão o seu primeiro ecrã de dados, primeiro utilizando slideshows para imagens e depois utilizando gráficos para exibir dados.

## OBJETIVO GERAL

Conhecer os diferentes tipos de dados e como geri-lo no seu website.

## OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

1. Compreender todas as funcionalidades básicas de um website ou plataforma: sistema de login, exibição de dados, reações dinâmicas
2. Conhecer todas as formas Bubble.io integrar essas funcionalidades

|  |
| --- |
| INSTRUÇÕES |

Vá à plataforma Bubble e faça login na sua conta.

[https://bubble.io/](https://bubble.io/welcome)

Na sua página inicial, clique no botão Lição para aceder a todos os tutoriais da Bolha.

Comecemos pela primeira coisa que um utilizador pode ser confrontado ao ligar-se ao seu website, o sistema de login. Siga o tutorial de inscrição na página De Lição de Bolha



Por vezes, terá de afinar o seu website ou app para que reaja de formas diferentes de acordo com a situação. Para isso, terá de aprender a inserir condições dentro da sua plataforma. Siga as condições tutoriais para entender como fazê-lo em Bolha.



Para embelezar um site e exibir informações significativas de forma envolvente, podem ser utilizadas slideshows.

Siga os dois tutoriais Bubble relativos a essas características.



Gráficos e campos são uma boa forma de mostrar dados ao utilizador. Saiba como integrá-los no seu website Bubble seguindo estes dois tutoriais.



|  |
| --- |
| RECURSOS |
| BUBBLE INTERACTIVE LEARNING  <https://bubble.io/lessons>   1. Construção de um sistema de inscrição 2. Usando o elemento gráfico 3. Usando condições   Construção de uma apresentação de diapositivos |