

**Título:**

# Lojastar

**Objetivo Geral:**

Desenvolver uma loja *online* com o objetivo de participar no concurso lojastar.

**Atividades /Tarefas:**

- Definição da ideia para o projeto.
- Planeamento da estrutura do *site*.
- Desenvolvimento do projeto:
  - Catálogo de produtos;
  - Compra de produtos;
  - Autenticação do utilizador;
  - Finalização da compra.
- Apresentação dos projetos.
- Eleição do projeto vencedor.

**Autora:**

Sandra Resende

Criado no âmbito da disciplina de Didática de Informática III do Mestrado em Ensino de Informática no ano letivo 2015/2016



O Cenário de Aprendizagem LojaStar de Sandra Resende está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição- NãoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

**Objetivos Específicos:**

- Compreender os conceitos de sessão e *cookies*.
- Aplicar sessão e *cookies* utilizando a linguagem *php*.
- Tratar erros de execução em páginas dinâmicas.
- Consolidar conhecimentos adquiridos nas linguagens *php*, *html* e *css* através da sua aplicação prática.

**Papéis**

Professor - O professor é o orientador das atividades, estimulando, observando e intervindo no sentido de uma aprendizagem construtiva.

Alunos - Os alunos, organizados em grupo, devem resolver e participar nos desafios propostos. São os principais atores no desenvolvimento do seu trabalho questionando o professor sempre que necessário.

**Espaços**

Sala de aula



Adaptado de: <http://infobeckons.com/wp-content/uploads/2015/05/ecommerce2.jpg>

**Resumo da narrativa**

O concurso “Lojastar” é uma iniciativa promovida pelo clube de informática da escola. Este concurso procura incentivar os alunos a criar uma loja *online* enquanto programadores e participantes ativos no desenvolvimento da Internet, permitindo estimular o raciocínio lógico, o pensamento crítico e a criatividade, bem como promover o trabalho colaborativo. Para participar, os alunos devem formar uma equipa (1 a 3 alunos) e superar os desafios propostos.

Palavras-chave: programação *web*, comércio eletrónico e concurso.