

JAVASCRIPT exercício de composição de objetos PARTE 3

Segue abaixo o mesmo enunciado do homework anterior. Neste, você deve remover os botões de “criar” uma vez que uma peça já esteja criada pelo usuário (ou seja, quando o usuário clicar no botão “criar motor”, p.ex. este botão deve ser removido da página)

Ao final do doc, segue o código que foi usado para mostrar comandos de manipulação do DOM, além do getElementById que já conhecíamos

DICA: faça uma div ou uma p para ser “o pai” dos botões

=====

Enunciado do homework:

Um carro é composto de peças. As peças são:

Quatro rodas - Um volante - Uma marcha
Um motor - Acessórios - Freio de mão
Acelerador - Embreagem

Para que o carro possa ser considerado como montado, é preciso que funcionem os seguintes comportamentos: pode ser ligado, pode ser desligado, pode trocar de marcha, pode acelerar e freiar, pode estacionar (caso em que o freio de mão deve ser puxado), e deve ter pelo menos um acessório (p.ex., um ar condicionado) que pode ser ligado ou desligado.

Requerido: Na interface, você deve fazer um botão “criar” para cada peça: sempre que um botão é clicado, uma peça daquele tipo é criada.

Requerido: Também deve haver um botão para cada “comportamento” do carro (p.ex. Ligar, desligar, passar marcha, etc. *Porém, esses botões só podem funcionar se o carro estiver com todas as peças montadas* (exibir também uma mensagem se um desses botões for clicado mas o carro não estiver inteiramente montado).

DICA: como sabemos, podemos nos valer da flexibilidade e dinamismo das listas (arrays) e de objetos, para criarmos estruturas tanto “fixas” quanto modificáveis. No exercício, podemos pensar que: talvez um carro seja composto de um array de peças, ou que: talvez um carro tenha “sub-peças” (componentes) que por sua vez são objetos.

NOTA: cuidado, que ao modelar esse sistema de componente, alguns comportamentos podem ser *dependentes* de outros (p.ex., talvez, ligar o carro dependa de ligar o motor). No exercício, as dependências não estão explicitadas, portanto você deve decidir quais são (não precisa ir

até o máximo detalhe, basta pensar em qual seria o “mínimo de coerencia” possível para um carro poder ser ligado, em relação aos objetos que constam no enunciado

=====

Código usado em sala de aula:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
  <p id="Linha"></p>
  <script>
    // criando uma tag dinamicamente
    x = document.createElement("h1")
    x.innerHTML="xyxyxyxy"
    document.getElementById("Linha").appendChild(x)

    // criando um botão
    y = document.createElement("button")
    y.innerHTML = "Meu Botão"
    y.setAttribute('onclick', "criaTagTeste()")
    y.setAttribute('id', "meuBotao")
    document.getElementById("Linha").appendChild(y)

    function criaTagTeste() {
      // criando uma tag dinamicamente
      k = document.createElement("h1")
      k.innerHTML="Criada por função"
      document.getElementById("Linha").appendChild(k)

      // teste de remover o botão após criar a h1 acima
      z = document.getElementById("meuBotao")
```

```
document.getElementById("Linha").removeChild(z)
}
</script>
</body>
</html>
```

=====

Entregue a PASTA com o arquivo .hmtl (e outros arquivos na pasta, se necessário)

=====