

ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS
ATIVIDADE LETIVA

Programação Web I

UNIDADE CURRICULAR

Ficha de Exercícios nº5

FICHA

- 1) Crie um projeto chamado **vueevents** que tem como objetivo familiarizar o aluno com a gestão de eventos. Implemente os seguintes passos:
 - a. Crie um componente **Button.vue** e adapte o **App.vue** para chamar o componente
 - b. Adicione na função **data** do componente a seguinte propriedade:

```
msg: "Programação Web I"
```

- c. Crie um botão que ao ser clicado chame um manipulador de evento que mostre a mensagem (propriedade **msg**) numa caixa de alerta:
 - i. Através de um método sem parâmetros
 - ii. Através de um método *inline* com parâmetros
 - d. Obtenha informações adicionais sobre o evento anterior através do objeto **event** (nativo do DOM). Imprima na consola:

- i. O nome do elemento que despoletou o evento
 - ii. O tipo do evento (dica: inspecione o objeto **event**)
- e. Crie a template HTML adicionando um botão novo para cada alínea:

```
<div v-on:click="showMessage">  
  <button v-on:click="showMessage">CLICA-ME</button>  
</div>
```

- i. Clique no botão e verifique o comportamento do *bubbling*;
- ii. Faça com que o *bubbling* seja interrompido após clique no botão;
- iii. Faça com que o botão apenas funcione uma única vez;
- iv. Acione o botão com a pressão da tecla **TAB**.