

ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS
ATIVIDADE LETIVA

Programação Web I

UNIDADE CURRICULAR

Ficha de Exercícios nº3

FICHA

- 1) Crie um projeto chamado **vuepropcal** que tem como objetivo familiarizar o aluno com as propriedades calculadas. Implemente os seguintes passos:
 - a. Crie um componente **Person.vue** e adapte o App.vue para chamar o componente
 - b. Adicione na função data() do componente o seguinte objeto:

```
person: {firstName: "Rui", lastName: "Silva", age: 23}
```

- c. Mostre o objeto **person** no template;
- d. Crie 3 funções de ciclo de vida nos momentos da criação, montagem e atualização. As mensagens devem surgir na consola no formato:

“EVENTO: E”

Onde E pode ser CRIAÇÃO, MONTAGEM ou ATUALIZAÇÃO

- e. Crie um método chamado **printDataPerson** que deve imprimir na consola:

“METHOD--> NOME: N e IDADE: I”

onde N e I são o primeiro nome e a idade da pessoa.

- f. Adicione a invocação ao método no template
- g. Crie uma propriedade calculada chamado **printDataPersonComputed** que deve imprimir na consola a seguinte string:

“COMPUTED--> NOME: N e IDADE: I”

onde N e I são o primeiro nome e a idade da pessoa.

- h. Invoque 2 vezes o método e 2 vezes a propriedade calculada no template;
- i. Altere através da DevTools a idade da pessoa e verifique a consola, nomeadamente o nº de vezes que o método e a PC são chamadas;
- j. Crie uma PC chamada **getFullNameComputed** para devolver o nome completo da pessoa;
- k. Crie um watcher para observar qualquer alteração da idade da pessoa. Nesse caso, deve imprimir na consola: “Idade alterada!”;
- l. Melhore o watcher anterior para que exiba a seguinte mensagem:

“Idade alterada de I1 para I2”

onde I1 e I2 são as idades antiga e nova da pessoa, respetivamente.