



## Ficha 2 – Organização do conteúdo

As fichas do módulo de React são sequenciais. Se não realizou a ficha anterior, deverá fazê-lo o quanto antes. No final da aula deverá submeter o .zip da pasta do projeto no moodle. A submissão é pessoal. O plágio levará a anulação da submissão.

### A. State / Props

1. Abra o projeto começado na ficha 1.
2. Adicione o **construtor** ao componente **App**.
3. Adicione as seguintes **keys** ao **state**:
  - a. **my\_name** e atribua-lhe o seu nome;
  - b. **project\_name** e atribua-lhe o nome do projeto.
4. Envie estes valores para o componente **Header** e substitua o texto pelos conteúdos enviados.
5. Envie estes valores para o componente **Footer** e substitua o texto pelos conteúdos enviados.

### B. Componentes de Função

6. Crie um **Componente de Função**, com o nome de **HeroInfo**.
7. Mova para este componente o código que usou para criar a “caixa” dos super-heróis.
8. **Atualize** a estrutura do seu **Content** para efetuar 3 chamadas ao **HeroInfo**. Envie-lhe o campo **imagem** e **nome**, relativo a cada um dos três heróis.
9. Atualize a estrutura da componente **SuperHeroi** de forma a mostrar o campo nome e imagem recebidos no **props**.

### C. Array de Heróis

10. Crie a pasta **shared** dentro da pasta **src**.
11. Crie o ficheiro **heroes.js**.
12. Neste ficheiro, declare um **array de objetos** com o nome **heroesList** com os super-heróis presentes no ficheiro heroesList.js. Não se esqueça do **export default heroesList**.
  - a. Este ficheiro está disponível no moodle. Pode adicionar mais super-heróis se assim o entender!

## D. Listagem dos Super-heróis

13. Importe a variável **HeroesList** do ficheiro criado na alínea anterior para o componente **Content**.
14. Neste componente, crie no **state** a key **list\_of\_heroes** e atribua-lhe o valor da variável **HeroesList**.
15. Percorra esta lista (com um map, por exemplo) e, para cada um dos elementos, faça uma chamada do componente **HeroInfo**. Envie para este componente os dados do super-herói. Não se esqueça de associar o **Key**.
  - a. Deverá ficar com um número de quadrados igual ao número de objetos no array. O ficheiro do moodle tem 6 super-heróis, pelo que deverá ficar com 6 quadrados.
16. No componente **Content** crie no state a key **favorite\_heroes**, que será um array onde irá colocar os ID's dos seus heróis favoritos (por exemplo, 1, 5, 6).
  - a. Os id's têm de coincidir com os Id's presentes na **HeroesList**.
17. Modifique a função na alínea 16 para que só mostre os heróis presentes na sua lista de favoritos.

## E. Randomizar favoritos

18. No componente **Content**, adicione um botão com o texto **Mudar Favoritos**.
19. Crie uma função no componente **Content**. Esta função deve gerar três números aleatórios, entre 1 e o comprimento do array (heroesList.length).
  - a. Pode utilizar a função Math.Random():
  - b. **Extra:** Existe a probabilidade de os números gerados serem iguais. Altere esta função para que nunca sejam gerados 3 números iguais.
20. Actualize o state dos seus favoritos com os três novos valores gerados.
21. Adicione a propriedade **onClick** ao botão recentemente criado e associe-lhe a função recentemente criada.
22. Compacte a pasta do seu projeto em .zip e submeta no moodle.