

formação em
tecnologia 

DINÂMICA

CRIANDO UMA APLICAÇÃO

Como aplicar conceitos de HTML, CSS e Lógica de Programação para automatizar a gestão de compras em front-end. **[Duração: 2h]**



Dinâmica - Cenário

A Cervejaria do Péricles Delivery, plataforma de vendas online de bebidas, foi auditada pelo Procon-SP sobre possível venda ilegal de bebidas alcoólicas a menores de idade. Com isso, a empresa quer implementar em seu site a validação da idade da pessoa compradora e bloqueio da transação por menores de idade.

Você foi contratado para fazer essa implementação e garantir a compra de bebidas alcoólicas na plataforma seja permitida apenas para maiores de 18 anos e contar com diversos mecanismos e regras para impedir a compra por adolescentes.

- 1 [Link do Figma;](#)
- 2 Desenvolva as telas primeiro;
- 3 Lembre-se de usar o seletor "getElementById";
- 4 Utilize o comando IF para tratar as condições.





Dinâmica - Lab

1. Sua primeira tarefa é fazer uma página que permita que o usuário informe se sua idade é maior que 18 anos (sim ou não).
2. Caso a pessoa seja maior de idade, ela terá acesso à página da loja e poderá efetuar suas compras.
3. Caso a pessoa seja menor de idade, verá uma mensagem de acesso negado e não poderá efetuar suas compras.

Se quer se desafiar ainda mais, temos um exercício extra avançado: faça uma melhoria na página de bebidas ([link do figma](#)).

1. Caso a pessoa seja maior de idade e tenha acesso à Cervejaria do Péricles Delivery, ela deverá ter acesso a uma página onde poderá escolher o produto (cerveja, vinho ou refrigerante), retornando o valor final a ser pago.
2. Caso a pessoa seja menor de idade e tenha acesso à Cervejaria do Péricles Delivery, ela deverá ter acesso a uma página onde poderá escolher apenas o produto (refrigerante), retornando o valor final a ser pago.
3. O valor da cerveja será de 20 reais, o vinho será de 80 reais e o refrigerante 10 reais.





Dinâmica - Lab

E se eu não conseguir terminar?

- Tudo bem! Submeta o link do repositório do github até onde chegou e termine durante a semana.
- Marque uma chamada com outros alunos para fazerem em conjunto.
- Chamem o **@Dúvidas Teóricas** para ajudar vocês.





Dinâmica - Lab

Como vai funcionar?

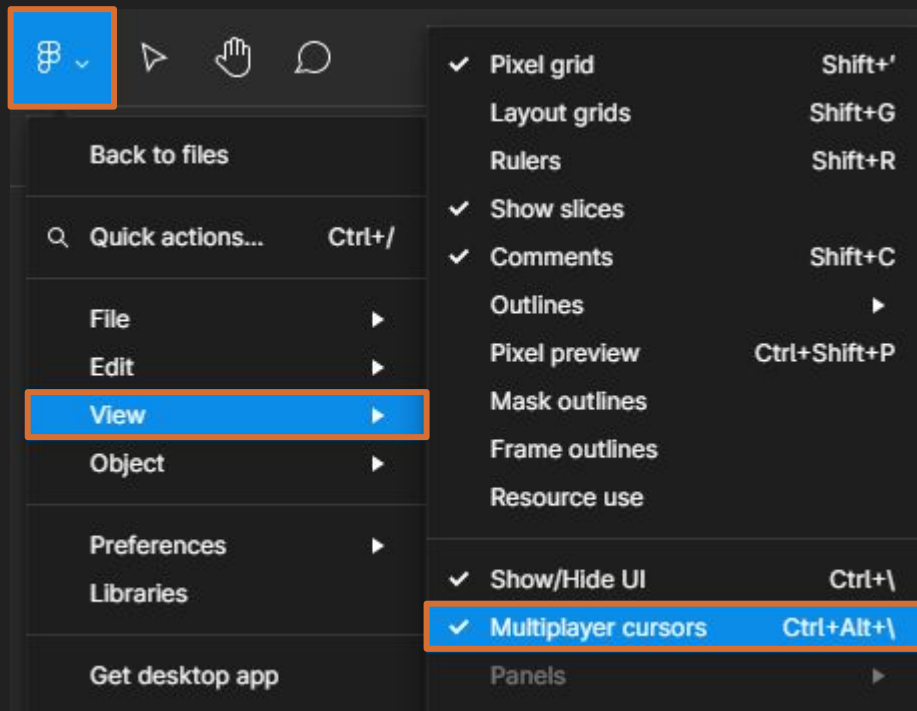
1. Exercício **individual** para treinar e tirar dúvidas.
2. Teremos **facilitadores** divididos em salas para ajudar vocês! Entrem para tirar dúvidas.
3. Todos irão desenvolver os elementos de uma mesma tela, podendo escolher níveis de dificuldades diferentes (dinâmica 1 e 2).
4. Pode entrar mais de uma pessoa em cada sala.
5. Você pode realizar a dinâmica estando ou não nas salas.
6. Suba seu projeto no GitHub e submeta para a DNC.
7. Se desejar, compartilhe seu projeto no LinkedIn. 🥰



Arquivo Figma

Para desabilitar a visualização dos mouses das outras pessoas na tela do Figma, selecione a seguinte opção:

View > Multiplayer cursors





Timelog

