

CURSO / ANO	Programação Web / 2023
Módulo	Programação II
Formador	Bruno Perry

O objectivo para o projeto final Programação II é criar uma aplicação web para gerir uma galeria de arte pessoal. A data limite de entrega do projeto será até ao final do dia 14-02-24 e deverá seguir os seguintes requisitos:

- Deverá ser criada uma pasta **"Projecto"** no repositório **Programação2** que criámos para guardar as aulas do módulo.
- O ficheiro README.md do repositório deverá conter uma breve descrição do projeto a realizar.
- Todo o código deverá estar escrito em inglês.
- Deverá ser preparada uma pequena apresentação (max 5mns) sobre o trabalho realizado.
- O projeto deverá seguir as especificações abaixo descritas.

Especificações:

- Criar um ficheiro data.json que irá servir de BD/API e carregá-lo utilizando a API fetch com async/await. Os dados carregados irão construir a galeria que deverá conter as seguintes propriedades:
 - **"type"** - para o tipo de peça de arte (*pintura, escultura, fotografia, por ex.*).
 - **"title"** - título da peça de arte.
 - **"medium"** - meio ou material da peça de arte.
 - **"image"** - imagem da peça de arte (pesquisar e sacar os endereços sa net).
 - **"artist"** - nome do autor da peça de arte.
- Fazer uso do evento `window.onload` para inicializar a app.
- Utilizar as declarações de variáveis `let` e `const` para definir o nome da galeria e o número máximo de obras de arte permitidas (*10, por ex.*).
- Implementar loops `for` ou `foreach` para iterar sobre o array de obras de arte.
- Utilizar condicionais `if`, `else if`, `else` ou `switch` para criar os objetos das respectivas obras de arte.
- Definir funções `function` ou `arrow functions` para adicionar, remover as obras de arte da galeria.
- Criar as respectivas classes para cada tipo de obra de arte (*Painting, Sculpture, Photo,*

por ex.) com herança de uma classe (*ArtPiece*, *por ex.*), definir métodos e propriedades públicas e privadas.

- Utilizar métodos getters/setters para aceder ou alterar propriedades específicas.
- Criar uma classe **Gallery** que faça a gestão das obras de arte (*construir UI*, *por ex.*)

Bónus:

- Usar o evento `onclick` para cada obra de arte que mostre os seus dados na consola do browser.

Este projecto tem como finalidade aplicar toda a matéria dada durante o módulo e avaliar a sua interpretação. Serve também para dar seguimento ao módulo Frontend I

Boa Sorte!