

Exercícios de Revisão de Angular

Crie um componente novo para cada exercício (de código) e adicione-o em app-component

1. Elabore um componente Angular capaz de ler nome e sobrenome em campos separados e exibir o nome completo num elemento de texto abaixo dos campos enquanto os valores são digitados nas caixas. O nome completo deve aparecer todo em letras minúsculas.
2. Crie um componente Angular capaz de exibir uma imagem dentre 4 possíveis, de acordo com o clique em 4 botões diferentes (cada botão deve exibir uma imagem e esconder as demais).
3. Crie três botões que, quando clicados, são capazes de mudar a cor da borda de uma div para vermelho, verde e azul. Ao clicar dentro de uma das divs, as cores das bordas de todas as divs devem ficar pretas.
4. Crie um componente com três imagens que, ao clicadas, devem alternar o item clicado para uma imagem diferente. Se clicadas novamente, o item original deve ser reexibido.
5. Crie uma calculadora que tenha duas caixas de texto e 4 botões de radio. O valor da operação resultante deve ser exibido em um texto simples, abaixo das caixas, assim que valores forem digitados nas caixas de texto, de acordo com o radio selecionado.
6. Crie uma caixa de texto que permita digitar o nome de um jogo. Quando o nome do jogo bater com o de 4 possíveis jogos pré-definidos, exiba a imagem do jogo logo abaixo da caixa de texto. Se um nome inválido (que não seja um dos 4 possíveis jogos) for digitado, exibir uma imagem qualquer.
7. Crie um select que permita selecionar dentre 5 possíveis países. Quando um país for selecionado, a bandeira do mesmo deve ser exibida abaixo do select.
8. Elabore um componente onde o usuário possa digitar um número de 1 a 7 numa caixa de texto e o nome do dia da semana correspondente seja exibido abaixo da caixa. Caso um número fora do intervalo seja digitado, exiba “número inválido”
9. Crie um componente com um vetor contendo doces (ao menos 3). Mostre uma foto do doce na página iterando pelo vetor usando ngFor. Quando o doce for clicado, a receita dele deve ser exibida na página.
10. Elabore uma página principal onde seja possível alternar entre todos os componentes acima através de cliques em botões.
11. Quais são os principais elementos da arquitetura do Angular?
12. Quais partes compõem um componente no Angular? Explique a responsabilidade de cada uma delas.
13. Como devemos proceder para instalar as ferramentas de linha de comando do Angular? Cite e explique algumas das principais utilidades dessas ferramentas e dê exemplos.

14. Qual pasta não devemos salvar ao compartilhar um projeto Angular ou adicioná-lo ao git? O que é necessário fazer para restaurar essa pasta?
15. O que é necessário adicionar a uma classe Typescript para que esta seja identificada como um componente do Angular? Esse elemento já é pré-configurado pelo Angular CLI ou é necessário adicioná-lo manualmente? Explique também quais partes compõem esse recurso.
16. Como um componente é identificado num template Angular? E como devemos proceder para que um componente criado seja exibido corretamente numa aplicação Angular?
17. Como procedemos para criar um novo componente no Angular, assumindo que deseja-se que o componente seja criado na pasta "views"? Que arquivos são criados e/ou atualizados no processo? E qual a utilidade de cada um deles?
18. Qual a utilidade do recurso "pipes" do Angular? Dê alguns exemplos de uso.
19. Explique com suas palavras o que são aplicações SPA.
20. Em Angular, é possível definir código a executar assim que a página é aberta. De que formas isso pode ser feito? Qual a diferença entre elas?