



Atividade 01 - Linguagem de Programação Web – PHP

Professor Marcel

Objetivo

- Criar um projeto web (site) para reunir todas as atividades realizadas em sala e desenvolver **2 novos exercícios**.

Requisitos Funcionais

- **Home do projeto, poderá ser criada a sua escolha, estrutura, cores, imagens, etc.**
- **Menu do Projeto**

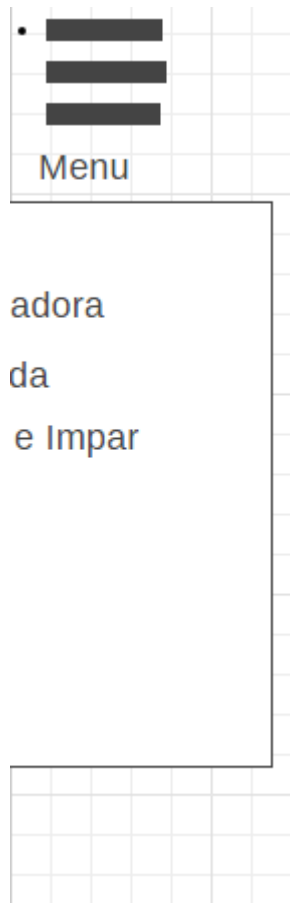
Você deverá implementar um menu que terá como objetivo integrar todos os projetos realizados por você em sala de aula.

A disposição e layout do menu devem seguir a **Wireframe** abaixo:

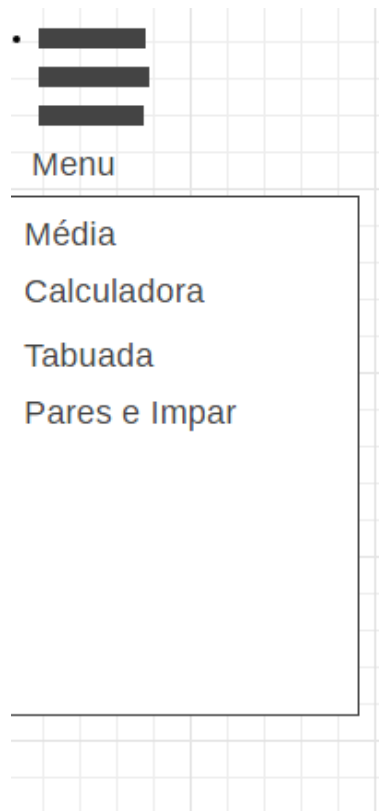
Storyboard 01: deve-se ter apenas um ícone que represente a área de menu, sendo que os itens de menu devem ficar escondidos, aguardando uma ação do usuário.



Storyboard 02: quando o usuário realizar uma ação sobre o ícone de menu (hover ou click) os itens do menu devem ser abertos na tela.



Storyboard 03: no último estágio os itens de menu aparecem para o usuário, sendo que deverá sumir quando assim for solicitado ou quando escolhido um item.



➤ **Integração com todas as telas**

Você deverá juntar em um único projeto todos os exercícios já realizados por você em laboratório, conforme segue abaixo:

- Calculadora simples;
- Média.

Esses arquivos devem ser chamados em formato de link através do menu que você criou para o projeto.

➤ Exercícios Novos

Você deverá criar dois novos exercícios para integrar nesse projeto, onde iremos praticar todos os conceitos já aprendidos juntamente com as estruturas de repetição:

1 - Wireframe dos exercícios

Exercício 01 - Tabuada

Menu

Média

Calculadora

Tabuada

Pares e Impar

Tabuada

Tabuada:

Contatdor:

Calcular

$2 \times 0 = 0$
 $2 \times 1 = 2$
 $2 \times 2 = 4$
.
.
.

Exercício 02 – Pares e Impar

Menu

- Média
- Calculadora
- Tabuada
- Pares e Impar

Pares e Impar

Nº Inicial

Nº Final

Calcular

Nº Pares

4
6
8

Nº Impares

5
7
9

Qtde de Pares XX

Qtde de Impares XX

2 - Requisitos Funcionais dos exercícios novos

No **exercício 01** – tabuada, o usuário deverá fornecer **qual a tabuada** que deseja calcular e **o contador** que definirá o fim da multiplicação.

Todas as entradas serão realizadas em *textbox*, assim todos os tratamentos necessários deverão ser implementados para o seu bom funcionamento, como:

- Caixas vazias;
- Não existe tabuada do "0" zero;
- Não permitir a entrada de caracteres

Em ambas as situações o sistema deve informar ao usuário que houve um problema e assim não calcular até que os dados estejam corretos.

No **exercício 02** será um sistema que encontrará os números pares e ímpares baseado em uma sequência de números que o usuário deverá informar, esse exercício deve seguir os seguintes critérios:

Você deverá utilizar o **objeto select** ao invés de **textbox**, possibilitando assim ao usuário escolher os números;

- O objeto **select** do **Nº Inicial** deve apresentar opções de números de **0 até 500**;
- O objeto **select** do **Nº Final** deve apresentar opções de números de **100 até 1000**;
- O usuário deve obrigatoriamente escolher números nas duas caixas, assim não podem ficar vazias;
- Ambas as caixas devem iniciar com a opção "**Por favor selecione um número**";
- Se o usuário escolher um número inicial MAIOR do que o final o sistema deve impedir o cálculo e apresentar uma mensagem de erro para o usuário;
- O sistema também deve impedir que o usuário coloque **dois números iguais** em ambas as caixas;
- A **quantidade de números calculados** deve ser exibida ao término do cálculo, conforme mostra a **wireframe**.

número máximo e
numero mínimo.



3 – Desafio “Bem legal”

01 - Você deve usar todo o seu **conhecimento em PHP** para resolver esse projeto, como por exemplo a **utilização de funções**, sempre procurar modularizar o seu projeto com funções é de grande importância para padronização de códigos, variáveis, constantes e algoritmos, **portanto reúna todos os cálculos** em um ou vários arquivos externos. **(obrigatório)**

02 – No exercício dos pares e ímpares se você quiser pode tentar resolver utilizando vetores (conteúdo que ainda não foi explicado), mas é uma ótima oportunidade para você aumentar os seus conhecimentos. **(opcional)**



O seu comprometimento nessa atividade será fundamental para as próximas etapas.

“BORA PROGRAMAR EM PHP”, “EURO DEDOS!!!!”

Cr terios de Avalia  o

O projeto dever  ser entregue em uma pasta a ser compartilhada em sala de aula, a execu  o da atividade ser  individual e teremos algumas aulas para a realiza  o.

Bom divertimento !!!!

Prof. Marcel

