

ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO

PAW - Programação em Ambiente Web

2º Semestre ■ Docentes: BMO, MFG, MJA Ficha Prática 3

Documentação complementar:

- https://github.com/brunobmo/PAW17.18 Repositório GIT da UC
- Slides: git, disponíveis na plataforma moodle da UC e no repositório
- https://try.github.io/levels/1/challenges/1 Tutorial básico de git
- https://validator.w3.org/ Serviço de validação
- https://www.codecademy.com/learn/learn-css Curso CSS
- https://getbootstrap.com/ Bootstrap 4
- https://www.codecademy.com/catalog/language/javascript Javascript e jQuery
- Realize o curso online disponível na plataforma: CodeAcademy: Introduction To JavaScript. Realize os seguintes tópicos:
 - a. Introduction To JavaScript
 - b. Variables
 - c. Control Flow
 - d. Functions
 - e. Scoope
 - f. Arrays
 - g. Loops

No final, armazene o resultado final no seu repositório GIT.

2. Tenha em consideração a estrutura de página web HTML5 orientada para a disponibilização de um blog com seguinte estrutura (da ficha prática anterior):

Cabeçalho com nome e logotipo do blog	
Menu com 3 hiperligações: Início, Artigos (para uma página: artigos.html) e Sobre (para uma página sobre.html)	
Tags que caracterizam o blog	Posts do autor
Informação do autor, incluindo o email, morada e data de criação do site	

- 3. Utilizando o formulário da aula anterior, a saber:
 - Nome
 - Email
 - Mensagem
 - Botão de submissão (a submissão do formulário deverá inicializar o cliente de email configurado por defeito).

Adicione um ficheiro javascipt (external) que:

- 1. Vorna o botão de submisão desativado.
- 2. Verifica se o Nome tem pelo menos duas strings separadas por " " (espaço branco). Use o evento "onblur". Caso não tenha, aparece uma janela com a mensagem (Introduza o primeiro e último nome). Caso tenha, ativa o botão de submissão.

Extra: Caso tenha tempo, use jQuery para animar o bot\ao de submissão com um efeito visivel à sua escolha. (Anima quando ativa o botão).