 <small>ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO</small>	Tipo de Prova Exame Prática	Ano letivo 2018/2019	Data 08-04-2019
	Curso Engenharia Informática	Hora 13:00	
	Unidade Curricular Programação em Ambiente Web	Duração 1h30 horas	

Observações

O teste prático deve ser realizado nos computadores disponíveis na sala de aula, usando para a resolução dos exercícios um editor de texto e um browser.

É permitida a consulta de informação disponível no moodle e consulta da referência de HTML, CSS e JavaScript

É expressamente proibida a comunicação entre alunos, que caso ocorra anula a presente prova.

Devem submeter a resolução dos exercícios no final do teste prático numa pasta zipada na actividade no moodle criada para o efeito.

Parte 1 (10 valores)

Deve descarregar o projeto disponível no moodle para o seu computador e responder as seguintes perguntas.

1. Utilize o ficheiro dentro da pasta exercício 1 e execute as seguintes tarefas (10 valores)
 - a. Dentro da pasta exercício 1 deve decompôr o ficheiro HTML lá presente em ficheiros HTML, CSS e JavaScript de forma a isolar cada componente da página de internet nos ficheiros respetivos (2 valores)
 - b. Implemente as funcionalidades dos botões presentes na página de acordo com as funcionalidades esperadas. Verifique os comentários na página HTML (4 valores)

Exercício 1 b)

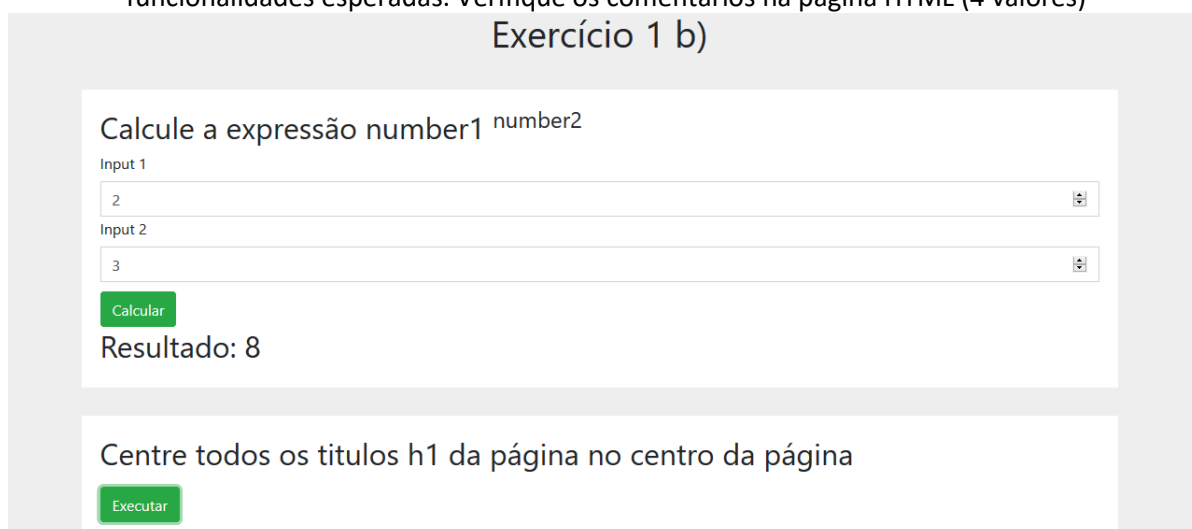



Figura 1 - Resultado após clicar nos dois botões da página

- c. Usando o pedido Ajax declarado no projeto submetido, implemente a função “addContentotoPage()” que usa o conteúdo json recebido pelo *XMLHttpRequest* para acrescentar uma nova entrada na tabela. Antes de iniciar a resolução de exercício, Corra o ficheiro app.js utilizando a plataforma node.js com o comando “node app.js” (4 valores)

 <small>ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO</small>	Tipo de Prova Exame Prática	Ano letivo 2018/2019	Data 08-04-2019
	Curso Engenharia Informática	Hora 13:00	
	Unidade Curricular Programação em Ambiente Web	Duração 1h30 horas	

Exercício 1 c)

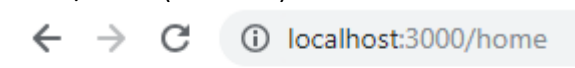
Obter Resultado

Id	Nome	Tempo
1023	John Doe	35m5s

Figura 2 - Resultado após a execução do Obter Resultado

Parte 2 (10 valores)

2. Utilize o ficheiro dentro da pasta exercício 2 e execute as seguintes tarefas (10 valores)
- Crie um servidor em node.js para servir a página HTML com o nome `index.html`. O servidor deve apresentar a página apenas quando é feito o pedido através do endereço `http://localhost:3000/home` (3 valores)



Parte 2

Figura 3 Página Inicial

- Crie um mecanismo no servidor, para que ao ser pedido outro endereço que não o pretendido na alínea a) o servidor retorne uma resposta ao cliente com o código HTTP 404 e a respetiva descrição no conteúdo da resposta ao cliente (2 valores)

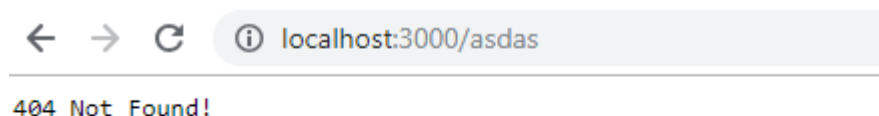



Figura 4 - Exemplo Resposta

- Crie um formulário na página HTML que deve ser submetido para o servidor com o método GET na para o endereço `http://localhost:3000/form` servida ao cliente para o utilizador introduzir o seu nome e idade. O servidor deve ler esta submissão e escrever num ficheiro o nome e idade submetidos no formulário e devolver uma mensagem para o cliente (5 valores)

 <div> ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO </div>	Tipo de Prova Exame Prática	Ano letivo 2018/2019	Data 08-04-2019
	Curso Engenharia Informática	Hora 13:00	
	Unidade Curricular Programação em Ambiente Web	Duração 1h30 horas	

← → ↻ ⓘ localhost:3000/home

Parte 2

Nome

Idade

Figura 5 - Exemplo de formulário

```
1 nome:pedro,idade:40
```

Figura 6 - Ficheiro no servidor com o conteúdo da submissão do formulário

← → × ⓘ localhost:3000/form?nome=Pedro&idade=40

Sucesso Pedro!

Figura 7 - Resposta do servidor