

## Atividade 02

Desenvolvimento de Software para WEB  
Projeto de Interface Web

Conteúdo: o uso de Context (createContext) e introdução a estados

Obs.: Faça os exercícios abaixo usando o CodeSandBox ou o ambiente de trabalho instalado em sua máquina (VSCode + Node, por exemplo).

### 01 - Siga as instruções:

- Modifique o exemplo (crie dentro da sua pasta de atividades uma cópia do exemplo) em [https://github.com/jeffersoncarvalho/ufc\\_2023\\_1/tree/main/0\\_PROF/00\\_introduction/src/components/01-introduction/06\\_context](https://github.com/jeffersoncarvalho/ufc_2023_1/tree/main/0_PROF/00_introduction/src/components/01-introduction/06_context) para que o valor de “value”, em FunctionA, seja inicializado da seguinte forma:
  - `const cores = {bkgA:"green",bkgB:"white",bkgC:"yellow", bkgD:"blue"}`
  - `value = {cores}`Cada valor de “bkg” deve ser lido apenas pelo componente correspondente, por exemplo, bkgA deve ser lido pelo componente A.
- Dentro de cada componente, use o valor lido dentro do estilo de `<h1>` na propriedade `backgroundColor`.
- Use contextos (forma legada e forma atual) para prover e consumir os dados.

### 02 - Siga as instruções:

- Dado o caminho para acessar a imagem de um Pokemon via Pokemon API:

<https://raw.githubusercontent.com/PokeAPI/sprites/master/sprites/pokemon/{NÚMERO}.png>

- Onde NÚMERO deve ser substituído por um inteiro.
- Dentro da pastas atividades/atividade02/02Pokemon, cria os arquivos:
  - `ComponenteAvo.jsx`
  - `ComponenteFilho.jsx`
  - `ComponenteNeto.jsx`
- Cada arquivo deve implementar um componente correspondente e chamar o seus descendente (avô chama filho que chama neto).
- Em `ComponenteAvo` você deve compartilhar, via contexto, um inteiro inicializando por 1. Esse número deve ser lido por todos os seus descendentes (consumido).
- Em cada componente você deve exibir um `<img>` usando o caminho acima substituindo o `{NÚMERO}` pela valor compartilhado no Contexto, no entanto:

- Em ComponenteAvo, você deve exibir o pokemon com o valor de NÚMERO
- Em ComponentePai, você deve exibir o pokemon com o valor de NÚMERO + 1
- Em ComponenteFilho, você deve exibir o pokemon com o valor de NÚMERO + 2

### **03 - Siga as instruções:**

- Modifique o exercício 02 criando uma variável de estado “contador” e um botão que ao clicar modifica a variável contador somando 1 em seu valor. Essa variável é então compartilhada via Context.