

Atividade única:

Utilizando o Materialize CSS crie uma página que representa uma tela de adição de produtos em uma lista de compras em um sistema de uma loja com as seguintes características:

- Deve conter:
 - Topo da página com título "Registrar nova compra"
 - Uma lista de produtos com:
 - Nome
 - Quantidade no estoque
 - Botão de "adicionar" na lista de itens
 - Lista de itens adicionados com:
 - Nome do produto
 - Ícone do Materialize (use o "remove_circle") na cor vermelha representando a ação de remover da lista
 - Botão na parte inferior com o texto "Continuar compra"
- Use pelo menos as classes: collection, collection-item, btn e badge do Materialize
- O visual da página deve ficar similar ao da imagem abaixo:

Registrar nova compra

Lista de produtos

Ração para gatos Estoque: 35	ADICIONAR >
Ração para cães Estoque: 12	ADICIONAR >
Ração para onívoros Estoque: 20	ADICIONAR >
Mordedor Estoque: 20	ADICIONAR >
Coleira Estoque: 20	ADICIONAR >

Itens adicionados

Mordedor	⊖
Ração para cães	⊖
Ração para onívoros	⊖

CONTINUAR COMPRA >

Questão única:

Seguindo as orientações da aula, crie uma aplicação utilizando o Sails utilizando a opção "Web App" e realize as seguinte mudanças:

- Em views/layouts/layout.ejs
 - Altere o título da página do projeto para "Minha loja"
 - Altere o logotipo do projeto para uma imagem que desejar
- Em views/pages/homepage.ejs
 - Altere o conteúdo da página inicial para um conteúdo personalizado feito com o Bootstrap. Por exemplo o que feito anteriormente nas atividades de Bootstrap nas aulas anteriores (pode ser qualquer outro conteúdo com o Bootstrap também)
- Inicie sua aplicação Sails e teste no navegador o resultado. Deve ser similar ao resultado abaixo.

 Minha loja FAQ Log in Sign up

[Promoção de abril](#)
[Indique um amigo e ganhe 5 reais](#)

[Compre agora e ganho um mordedor](#)
[Compre um mordedor e ganhe um Osso](#)

Produto	Valor	Ações
Mordedor para cachorro	R\$ 10,00	Comprar
Arranhador	R\$ 4,95	Comprar
Osso	R\$ 2,25	Comprar

Roteiro de Atividade

1. Introdução

Esta atividade tem como objetivo praticar os conhecimentos iniciais de React.js

Ao desenvolver as atividades práticas de laboratório, atente sempre em implementar código de maneira organizada, formatada e estruturada: o chamado código limpo. Mantenha seu código sempre de acordo com as *guidelines* ditas pelas boas práticas de programação. Peça orientação a seu professor mediador sempre que tiver dúvidas.

Atividade 01

Faça um breve relato sobre a tecnologia React.js destacando suas características.

Atividade 02

Escreva um componente React.js que funcione como um contador e satisfaça os seguintes critérios:

- Botão para incrementar o contador
- Botão para reiniciar o contador
- O nome do botão deve ser obtido via props

