

# ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS  
ATIVIDADE LETIVA

Programação Web I

UNIDADE CURRICULAR

Ficha de Exercícios nº10

FICHA

M02 - INTRODUÇÃO AOS COMPONENTES

MÓDULO

- 1) Crie um componente chamado **ShowPage** que receba, via props, dados sobre:
  - a. **texto** a incluir na face do botão
  - b. **link** que deverá abrir uma página, num novo separador, caso o botão seja premido

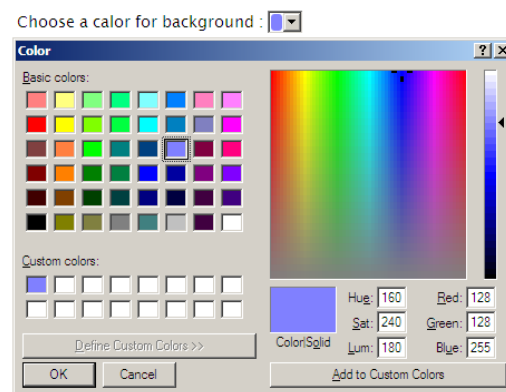
O botão deve ser estilizado com a classe **.danger** do Bootstrap.

- 2) Crie um componente chamado **GameSoccerCard** para listar os dados de jogos de futebol



- a. Crie os dados de forma manual. Os campos são os seguintes:
  - i. Data (obrigatório e não pode ser superior à data atual)
  - ii. Nome do estádio (obrigatório)
  - iii. Foto do estádio (não obrigatório, caso não seja passada deve ser incluída uma por omissão)
  - iv. Nome de ambas as equipas (obrigatórios)

- v. Golos: nomes dos jogadores de ambas as equipas que marcaram golos e minutos (obrigatórios)
    - vi. Resultado (calculado)
  - b. Use um **Card** (componente do Bootstrap) como template
  - c. Inclua o componente numa página HTML
  - d. Crie um filtro que permita apenas listar na página HTML os jogos:
    - i. De um determinado estádio
    - ii. De uma determinada equipa
- 3) Crie um componente **Color-Picker** que vai permitir pintar elementos
- a. A pintura do elemento pai será influenciada pela cor seleccionada desde um elemento de formulário HTML tipificado (`<input type="color">`).
  - b. Crie na página 2 elementos-pai HTML e inclua o componente em ambos os elementos de forma a testar o componente



- 4) Crie um componente **Table-Render** que vai renderizar um objeto passado via props. O objeto será renderizado como uma tabela onde cada coluna representa uma propriedade do objeto e o a célula conterá o valor da propriedade. O objeto poderá ter qualquer estrutura desde que não tenha outros objetos aninhados
- a. Teste o componente com 2 objetos diferentes
  - b. Melhore o componente anterior criando
    - i. um filtro para um campo
    - ii. ordenação para um campo