Tec. em Análise e Desenvolvimento de Sistemas Programação Orientada a Objetos

Prof. Fernando Marcos Souza Silva | <u>fernando.silva@ifnmg.edu.br</u> 2023-1

Lista de Exercícios Conceitos de POO

Usando o Codeigniter faça um site que possua duas rotas:

- 1. A primeira rota, via GET, será responsável por exibir um formulário para digitação e envio de um número inteiro. Este formulário deve possuir uma validação em Javascript para permitir o envio do formulário somente se o número for informado.
- 2. A segunda rota, via POST, será responsável por receber o número informado na página da primeira rota. O método do controlador que receber o número deverá gerar a tabuada deste número e enviar esta tabuada (armazenada em um vetor) para uma view, que será retornada ao navegador.

Arquivo de rotas

```
$routes->get('numero', 'Home::numero');
$routes->post('tabuada', 'Home::tabuada');
```

Arquivo Home

```
public function numero() {
    return view ('numero');
}

public function tabuada() {
    $numero = $this->request->getPost('numero');

for ($i=1; $i<=10; $i++) {
    echo nl2br(" $i x $numero = " . $i*$numero . "\n");
}</pre>
```

Tec. em Análise e Desenvolvimento de Sistemas Programação Orientada a Objetos

Prof. Fernando Marcos Souza Silva | <u>fernando.silva@ifnmg.edu.br</u> 2023-1

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
   <meta charset="UTF-8">
   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
   <title>Projeto</title>
   <<u>font</u> color="red"><h1>Números</h1></<u>font</u>>
   <form id="f" method="post" action="<?= base url('tabuada') ?>">
       Numero: <input type="text" name="numero" id="numero"/>
        <<u>font</u> color="red"><b id="erronome"> </b></<u>font</u>>
        <input type="submit" value="Enviar" />
   <script src="<?= base url('js/numero.js') ?>"></script>
</body>
 /html>
```

Arquivo JS

```
window.onload = function() {
    f.onsubmit = function() {
       var r = true;
       if (numero.value.length == 0) {
            erronome.innerHTML = "Infome o numero.";
            r = false;
```

Tec. em Análise e Desenvolvimento de Sistemas Programação Orientada a Objetos

Prof. Fernando Marcos Souza Silva | fernando.silva@ifnmg.edu.br 2023-1

```
} else {
    erronome.innerHTML = " ";
}
return r;
}
```

	Pr	ojeto	×	Q	como pular	linha em p	×	0	Adicion
\leftarrow	\rightarrow	C	i localh	ost/li	NMG/pagi	nas/public	c/num	ero	
Números Numero: 5 Enviar									
	loca	alhost/IFNN	IG/pagir X	Q	como pular l	inha em pl	×	ф <i>I</i>	Adicionar
\leftarrow	C	i) lo	calhost/IFNI	MG/p	aginas/pub	lic/tabuac	da		
1 x 5 = 2 x 5 = 3 x 5 = 4 x 5 =	= 10 = 15 = 20								

6 x 5 = 30 7 x 5 = 35 8 x 5 = 40 9 x 5 = 45 10 x 5 = 50