

# PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET I

---

**Exercícios de revisão II**

Prof. Thiago S. Motta

# Exercícios

1. Criar uma classe Tamagotchi, com os atributos idade, fome, afeto, diversão e defecou (*boolean*), e os métodos (além dos *getters* e *setters*):
  1. `alimentar()`: deve imprimir uma mensagem e incrementar o atributo fome em 2
  2. `fazerCarinho()`: deve imprimir uma mensagem e incrementar o atributo afeto em 2
  3. `brincar()`: deve imprimir uma mensagem e incrementar o atributo diversão em 2
  4. `limpar()`: se o atributo defecou for **true**, deve imprimir uma mensagem, incrementar os atributos afeto e diversão em 1 e setar o atributo defecou com **false**
  5. `defecar()`: deve imprimir uma mensagem, decrementar os atributos fome, afeto e diversão em 1 e setar o atributo defecou com **true**
  6. `viver()`: deve decrementar o atributos fome em 1 e o atributo (afeto **OU** diversão) em 1 (**dica**: função `rand()`) 1 ou 2 vezes, conforme for o atributo defecou. Além disso, deve chamar o método `defecar()` aleatoriamente com uma chance de 4 para 1
2. Criar uma página que contenha um formulário para preencher os atributos da classe acima. Ao enviar esse formulário, a página deve instanciar um objeto da classe Tamagotchi e salvar esse objeto na sessão (`$_SESSION['tamagotchi']`, por exemplo).

# Exercícios

3. Criar uma página que verifique se há um tamagotchi salvo na sessão e, se houver, imprime na tela os atributos dele (*se o atributo fome for menor ou igual a 0, o atributo afeto for menor ou igual a -10 ou o atributo diversão for menor ou igual a -20, o tamagotchi está morto*). Se não houver um tamagotchi na sessão, exibir um link para a página criada anteriormente (formulário).
4. Criar uma página que verifique se há um tamagotchi salvo na sessão e, se houver, invoque o método `alimentar()` do tamagotchi. Se não houver um tamagotchi na sessão, exibir um link para a página criada anteriormente (formulário).
5. Fazer o mesmo do exercício 4, mas para os métodos `fazerCarinho()`, `brincar()` e `limpar()`.

# Exercícios

6. Criar uma página que receba uma string por parâmetro passador via **GET** (na URL) e, considerando que o parâmetro recebido contém o nome de um arquivo PHP que está localizado em um subdiretório, inclui esse arquivo (***exercício já feito anteriormente***).
7. Criar uma página que contém links que passam parâmetros via **GET** (na URL). Esses parâmetros devem ser os nomes dos arquivos criados nos exercícios 2, 4 e 5. Se existir um tamagotchi salvo na sessão, deve incluir a página criada no exercício 3 e os links: “**Alimentar**”, “**Fazer carinho**”, “**Brincar**” e “**Limpar**”. Caso contrário, deve ter apenas o link “**Criar uma vida**” (esse link também deve aparecer se o tamagotchi estiver morto).
8. Testar o conjunto da obra.

Como vocês devem ter reparado,  
o tamagotchi nunca irá morrer.

**Precisamos deixar isso  
mais desafiador!**

# Exercícios

9. Criar um script que faz uma requisição AJAX a um arquivo que verifique se há um tamagotchi salvo na sessão e, se houver, invoque o método `viver()` do tamagotchi. Esse script deve ser chamado a cada 5 segundos (**dica**: ver função `setTimeout()` do JavaScript e a função `$.ajax()` do jQuery).
10. Alterar o script anterior para, ao final da requisição, se tiver sucesso, atualizar os dados do Tamagotchi que estão sendo exibidos na tela (**dica**: utilizar a função `$(elemento).load()` do jQuery para atualizar um elemento HTML).
11. Testar o conjunto da obra novamente.

# PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET I

---

**Exercícios de revisão II**

Prof. Thiago S. Motta

Fim da aula