

Disciplina de Linguagem de Programação Script

Lista de Tarefas

- 1) Usando o conceito de prototipagem diga qual tipo de prototipagem está sendo usada, faça os protótipos e o que for necessário:

O Seu Dagoberto dono do mercadinho Vem que Tem resolveu automatizar seu controle de estoque pois estava com problemas de entrada e saída de materiais. No entanto, nunca tinha feito isso na vida e também não sabia bem ao certo o que queria. Ele chamou você para fazer o sistema.

Seu Dagoberto: Boa tarde, eu quero fazer um sistema de computador para poder controlar o que entra e o que sai da minha loja. Tem produtos que são consignados e tem os não consignados. Tem vários distribuidores. E eu quero ter tudo isso no computador para controlar. No caderno não está dando.

Você: Seu Dagoberto, por onde o senhor quer começar?

Seu Dagoberto: Não tenho a menor ideia. Para mim tudo é importante. O Senhor deve saber mais do que eu. Já fez um monte destes sistemas.

Você: Vamos começar com a parte de distribuidores, vamos construir o cadastro de distribuidores para o senhor ver logo esta parte.

Tempos depois é mostrado o sistema com o cadastro de distribuidores, podendo alterar, remover e deletar.

Seu Dagoberto: É, ficou bom. Mas não era bem isso que eu queria. Na verdade, eu tenho 3 distribuidores. O que pesa mesmo são os produtos, eles são pelo menos uns cem produtos. São muitos distribuidores, quando você tem que espalhar este produtos todos pelos distribuidores, mas depois, não é tanto assim. Mas saber se o produto é ou não consignado é importante.

Depois desta conversa, sabendo agora do que deveria ser feito você volta a fazer um novo protótipo.

Você: E agora Seu Dagoberto? Ficou bom?

Seu Dagoberto: Agora eu Gostei. Mas já dá para ficar usando? Pode instalar?

Você:

- 2) Refine o protótipo acima até que ele fique pronto para ser entregue ao cliente. Diga que tipo de protótipo é este.
- 3) É uma boa prática criar *string* como objetos ou iniciar como *string* propriamente dita? No que isso influencia? Mostre um programa usando este exemplo.
- 4) Construa um programa que mostre a diferença entre os operadores “==” e “===” no Javascript.
- 5) Crie uma aplicação em Node.js que permita fazer um CRUD de usuários (campos Nome, Foto, E-mail, Endereço, Telefone) armazenando as informações enviadas em um arquivo do tipo JSON. Note que não há o uso de nenhum Gerenciador de Banco de Dados (mySQL, MongoDB etc.). Você não deve usar o Express nesta atividade.
- 6) Faça um CRUD de usuários, conforme a questão 1, usando Express e MongoDB.
- 7) Faça em Ruby on Rails:
 - a. Programe uma aplicação de locadora de Carros que permita fazer um CRUD de cliente, onde conste o nome do cliente, endereço, CPF, RG. Um CRUD de Carros onde conste placa do carro, tipo (1= urbana, 2 – motocross, 3 – luxo) e ano;
 - b. Faça um CRUD de Locação dos Carros DISPONÍVEIS, constando Nome do Cliente, Número da Placa, Data de Início da Locação e Data de Término da Locação.
- 8) Considerando a linguagem Lua:
 - a. Descreva o processo de passagem de variáveis do C para o Lua e do Lua para o C.
 - b. Descreve o processo de chamar uma função do C no Lua e uma função do Lua no C.