

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ
ESCOLA DO MAR, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Disciplina: Programação WEB

Professor: Lucas Debatin, MSc.

GAMIFICAÇÃO – JAVASCRIPT – EM DUPLAS

Objetivo: implementar as funcionalidades do Front-End (gamificação da Aula 5).

Descrição: a aplicação deverá ser composta por 2 páginas, sendo uma para cadastro e outra para listagem. Ambas as páginas devem possuir um menu lateral, localizado à esquerda, com links para elas.

1. Formulário: salvar em LocalStorage os dados informados no formulário ao clicar no botão Salvar. Dados do formulário:
 - a. Nome do item: texto e tamanho máximo de 50 caracteres
 - b. Unidade de medida: select com as seguintes opções → Litro, Quilograma, Unidade.
 - c. Quantidade: numérico
 - d. Preço: numérico
 - e. Produto perecível: checkbox booleano
 - f. Data de fabricação: data
2. Listagem: implementar a listagem dos itens que estão salvos em LocalStorage, bem como, implementar as funcionalidades edição e exclusão de cada item.

Critério de avaliação do código:

- Qualidade;
- Clareza;
- Reutilização (criação de componentes).

Valendo até 1.500 pontos de gamificação.

Entregar, a resolução desenvolvida dos itens solicitados acima, no BlackBoard até o dia 19/09 às 23:59 em um único arquivo ZIP, ou anexando o link do repositório do projeto no GitHub/GitLab (modo público).