

Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web			
CURSO			
2020/2021	2021/04/07	16h00	1h30
ANO LETIVO	DATA	HORA	DURAÇÃO
Programação Orientada a Objetos			1º ano
UNIDADE CURRICULAR			ANO
Mário Pinto / Ricardo Queirós			Normal - AD
DOCENTE			ÉPOCA

Observações:

- O Teste é individual
- Podem consultar **apenas** as seguintes referências externas: MDN, W3Schools, Moodle e GitHub (repo da UC e repo pessoal)
- A avaliação do teste poderá implicar convocar os estudantes para uma sessão de avaliação oral, onde podem ter que explicar o código entregue
- Serão usadas ferramentas anti-plágio na avaliação dos testes
- **No final do teste submeta o exercício resolvido no moodle, em objeto próprio de submissão do teste.**

Crie uma aplicação Web chamada **WhiteStore** para gerir a faturação da loja que vende computadores, periféricos e outro material eletrónico de marca branca.



Funcionalidades:

1. Crie um formulário para adicionar um item à compra de um determinado cliente (10%). Uma compra é caracterizada por:
 - a) Nome do Cliente (caixa de texto), introdução obrigatória
 - b) Produto (seletor: **"Selecione um produto"**, "Desktop", "Portátil", "Monitor", "Teclado", "Rato", "Impressora", "Disco Externo", "Painel Solar")

O preço unitário de cada produto deve estar associado ao respetivo atributo *value* (elemento *<option>*). Pode indicar os preços que entender.

- c) IVA (radioboxes: 13% ou 23% - 23% por omissão)
- d) Todos os campos são obrigatórios (5%).

A submissão deve ficar a cargo de um botão **"ADICIONAR"**. Ao premir o botão o produto deve ser adicionado na tabela **FATURA** (ponto 2 do teste)

Todos os valores dos campos do formulário devem ser repostos à exceção do nome do cliente (5%).

O foco deve ficar no campo de seleção do produto (5%).

Tome nota que se um produto já existir este não deve ser inserido e deve surgir uma notificação com o texto **"PRODUTO JÁ EXISTENTE"** (10%).

2. Crie uma tabela que representa a fatura da compra. O cabeçalho da tabela deverá estar no ficheiro HTML.
 - a. Na tabela devem constar todos os itens comprados (adicionados a partir do formulário), um por linha e com as colunas exibidas na figura abaixo (15%).

PRODUTO	QTD	PU	IVA	SUBTOTAL
Monitor	2	300€	23%	738€
Teclado	1	10€	23%	12,3€
Painel Solar	1	950€	13%	1073,5€

Algumas notas (5%):

- A coluna **Quantidade** deve exibir uma caixa de texto com o valor 1 (por omissão)
- A coluna **PU** representa o preço unitário associado ao produto adicionado à tabela
- A coluna **SubTotal** representa o valor final após cálculo com as 3 colunas anteriores

- b. Ao alterar na tabela a caixa de texto da Quantidade (Qtd):
 - para 0, a linha deve ser removida (7,5%)
 - para >1, a coluna **SubTotal** deve ser recalculada (7,5%)
3. Crie 2 botões, abaixo da tabela, que devem executar as seguintes tarefas:
 - a) botão **"COMPRAR"** - ao ser premido deve exibir uma caixa de alerta com a mensagem: "O cliente X tem de pagar Y€" (onde X é o nome do cliente e Y é o total da fatura) (7,5%);
 - b) botão **"ADICIONAR PRODUTO"** - ao ser premido deve exibir dois prompts para adicionar um novo produto. O primeiro prompt deve pedir o nome do produto e o segundo deve pedir o seu valor em euros (2,5%). Após isso, o produto deve ser automaticamente adicionado ao seletor de produtos (7,5%). Caso o produto já exista deve ser atualizado apenas o valor associado ao respetivo produto (12,5%).