

Programação Web I

UNIDADE CURRICULAR

Ficha de Exercícios nº11

FICHA

M02/3 - Vue CLI + Vue Router

MÓDULO

- 1) Crie uma SPA através do Vue CLI chamada **iGames** para gerir jogos de computador. Na criação associe o Babel, Vue Router e ESLint.



- 2) A SPA deve incluir na primeira página:
- a. Uma navbar no topo com posicionamento fixo tendo as seguintes opções:
 - i. Inserir jogo
 - ii. Listar jogos
 - b. Uma área alargada com o título da aplicação e mensagem de boas-vindas
- 3) Crie o componente **InsertGame** na pasta **views**, que se irá responsabilizar pela rota de inserir jogo existente na navbar. O componente irá providenciar um formulário para inserir um jogo com os seguintes campos:
- a. Nome do jogo (obrigatório)

- b. Género (a partir da lista: Ação, Aventura, Estratégia, RPG, Desportos, Simulação, Outro género)
- c. Ano de edição
- d. Descrição
- e. Capa do jogo (obrigatório)
- f. N° de gostos (0 por omissão)

A criação deve persistir os dados na *LocalStorage* do navegador Web

- 4) Crie o componente **ListGames** na pasta **views**, que irá ser chamado pela rota da lista de jogos da navbar. O componente exibirá uma lista de jogos através de cards dispostos horizontalmente (3 por linha). Cada card deve ser criado a partir de um componente chamado **GameCard** na pasta **components**. Para que o componente possa renderizar informação específica sobre um jogo deve ser passado um **props** com o objeto do jogo. O card deve ser composto por:
 - a. Uma imagem no topo
 - b. O nome do jogo como título
 - c. A descrição do jogo em texto (apenas os primeiros 30 caracteres + ...)
 - d. Informação sobre o n° de gostos
 - e. Dois botões: "Gosto" e "Ver detalhe"
 - i. O primeiro incrementa o n° de gostos
 - ii. O segundo deve invocar um novo componente para exibir o jogo em detalhe
- 5) Crie o componente **Game** na pasta **views** que irá ser invocado pela rota dinâmica incluída no botão "ver detalhe". O componente será responsável por apresentar toda a informação do jogo. O componente deve destacar o título e a capa do jogo. Na parte inferior deve existir um link para retroceder à listagem dos jogos.
- 6) Criar um componente **PageNotFound** na pasta **views** que será invocado sempre que uma rota não for conhecida