

ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS
ATIVIDADE LETIVA

Programação Web I

UNIDADE CURRICULAR

Ficha de Exercícios nº3

FICHA

M01 - INTRODUÇÃO À FRAMEWORK VUE.JS

MÓDULO

- 1) Crie um projeto chamado **F03EX01** que tem como objetivo familiarizar o aluno com as propriedades calculadas. O projeto vai permitir ao utilizador incrementar ou decrementar um número. Funcionalidades:
- Crie a seguinte instância Vue:

```
<script>
  const vm = new Vue({
    el: "#intro",
    data: {
      person: {firstName: "Rui", lastName: "Silva", age: 23}
    }
  })
</script>
```

- Mostre o objeto **person** no template
- Crie 3 funções de ciclo de vida da instância nos momentos da criação, montagem e atualização. As mensagens devem surgir na consola no formato:

"EVENTO: E"

Onde E pode ser CRIAÇÃO, MONTAGEM ou ATUALIZAÇÃO

- Crie um método chamado **dataPerson** que deve imprimir na consola a seguinte string:

"METHOD--> NOME: N e IDADE: I"

onde N e I são o primeiro nome e a idade da pessoa.

- e. Adicione a invocação ao método no template
- f. Crie uma propriedade calculada chamado **dataPersonComputed** que deve imprimir na consola a seguinte string:

"COMPUTED--> NOME: N e IDADE: I"

onde N e I são o primeiro nome e a idade da pessoa.

- g. Invoque 2 vezes o método e 2 vezes a propriedade calculada no template
- h. Altere através da DevTools a idade da pessoa e verifique a consola, nomeadamente o nº de vezes que o método e a PC são chamadas
- i. Crie uma PC chamada **fullNameComputed** para devolver o nome completo da pessoa
- j. Crie um watcher para observar qualquer alteração da idade da pessoa. Nesse caso, deve imprimir na consola: **"Idade alterada!"**
- k. Melhore o watcher anterior para que exiba a seguinte mensagem:

"Idade alterada de I1 para I2 "

onde I1 e I2 são as idades antiga e nova da pessoa, respetivamente.

- l. Adicione uma nova propriedade ao objeto **data** chamada **balance** com o valor **4432** cêntimos.
- m. Crie um filtro que apresente o dinheiro da pessoa no formato: 00,00 €