

ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS
ATIVIDADE LETIVA

Programação Web I

UNIDADE CURRICULAR

Ficha de Exercícios nº9

FICHA

M02 - INTRODUÇÃO AOS COMPONENTES

MÓDULO

1) Crie um componente chamado **counter-button** que vai exibir o número de cliques. Execute as seguintes tarefas:

- Crie um componente **counter-button** que ao ser clicado exiba na sua face o texto "**N vezes**". Onde **N** representa o número de cliques que o botão já sofreu.
- Inclua, depois, 3 vezes o componente numa página HTML e valide o seu resultado.
- Altere o componente de forma a receber via **props** um valor por omissão para o número de cliques

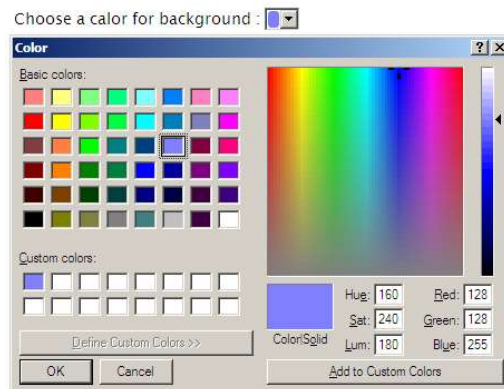
3) Crie um componente chamado **show-page** que receba, via **props**, dados sobre:

- texto** a incluir na face do botão.
- link** para página Web a abrir num novo tab, caso o botão seja premido

Dica: O botão deve ser estilizado com as classes **btn btn-danger** do Bootstrap.

4) Crie um componente **color-picker** que vai permitir pintar o seu componente pai. Para tal execute sequencialmente as próximas tarefas:

- Defina um elemento pai **<div>** com cor vinculada branca.
- Crie um componente chamado **color-picker** que exiba um elemento **<input>** do tipo **color**.



- c. Invoque duas vezes o componente na página HTML.
 - d. Emita um evento no componente de forma que a cor escolhida no elemento `<input>` seja usada para pintar o background do elemento pai.
 - e. Crie um **props** que defina uma cor por omissão no elemento `<input>`.
- 5) Crie um componente chamado **game-soccer-card** para listar os dados de jogos de futebol. Execute as seguintes tarefas:



- a. Crie os dados de forma manual (4 jogos) na função mais adequada do ciclo de vida de uma instância Vue. Os campos são os seguintes:
 - i. Nome do estádio
 - ii. Foto do estádio
 - iii. Nome de ambas as equipas
 - iv. Golos: nomes dos jogadores de ambas as equipas que marcaram golos e minutos
 - v. Resultado (calculado)
- b. Crie um componente chamado **game-soccer-card** que receba um jogo via **props** e que exiba o mesmo dentro de um **card** (componente do Bootstrap).
- c. Exiba toda os jogos numa página HTML através da invocação iterativa do componente criado anteriormente.
- d. Crie um filtro que permita apenas listar na página HTML os jogos:
 - i. De um determinado estádio
 - ii. De uma determinada equipa

- 6) Crie um componente **table-render** que vai renderizar um objeto passado via **props**. O objeto será exibido como uma tabela onde cada coluna representa uma propriedade do objeto e a célula conterà o valor da propriedade. O objeto poderá ter qualquer estrutura desde que não tenha outros objetos aninhados. Depois execute as seguintes tarefas:
- a. Teste o componente com 2 objetos diferentes.
 - b. Melhore o componente anterior criando
 - i. um filtro para um campo
 - ii. ordenação para um campo