



ATIVIDADE PRÁTICA

FAVOR NÃO PÚBLICAR ESTA ATIVIDADE NA INTERNET.

1. OBJETIVO

Aplicar os conceitos mostrados na disciplina de Ferramentas de Desenvolvimento web.

2. PROGRAMAS NECESSÁRIOS

Para desenvolver esta atividade será necessário:

VS CODE

NODEJS (Angular)

Bootstrap

3. ORIENTAÇÕES GERAIS

- O aluno deverá entregar um ARQUIVO NO FORMATO PDF OU DOCX. Utilizar para o arquivo word, o modelo disponibilizado na rota.
- Esta atividade é para ser realizada com consulta e pesquisa.
- Coloque no seu código COMENTÁRIOS explicando COM SUAS PALAVRAS o que ele faz (sucintamente);
- Para inserir os códigos nas respostas, faça um CTRL+C/CTRL+V ou botão direito do mouse COPIAR/COLAR do código criado por você na ferramenta, e cole-o no documento do Word. Assim, o código já virá colorido, organizado e indentado, facilitando a correção da sua atividade



Aplicações Web e Móveis

Atividade Prática

Profa: Margarete, esp.

- No AVA existe um modelo em WORD para você utilizar. Se você optar por submeter o seu arquivo em PDF, basta apertar em salvar como PDF no Word;
- Além dos seus códigos, você deverá colocar uma captura de tela do seu código funcionando. Capture o terminal mostrando o seu código funcionando e imprimindo os dados solicitados na tela (veja o exemplo do modelo).
 - Postar uma imagem com sua estrutura de pastas do projeto.
 - Copiar os códigos dos arquivos criados por você, além dos arquivos: app.components.ts, app.component.html
 - Publique seu trabalho na nuvem(Dropbox, ou one drive, github,etc). coloque um link compartilhado de seus arquivos que poderão estar zipados.

• CUIDADO!

Em programação, não existem dois códigos exatamente iguais. Cada programador organiza seu código de uma forma diferente, declara variáveis com nomes diferentes, faz comentários diferentes, gera mensagens aos usuários distintas etc. Por este motivo, e como a atividade é INDIVIDUAL, não serão aceitos dois algoritmos idênticos entre alunos (ou iguais à Internet). Caso o corretor observe respostas iguais, elas serão consideradas como PLÁGIO e será atribuída a NOTA ZERO na questão;

4. COMO SE DARÁ A CORREÇÃO DA ATIVIDADE?

Para que você ganhe nota máxima em cada exercício, você precisará cumprir os três requisitos básicos explicados nas ORIENTAÇÕES GERAIS:

- Apresentar seu código completo, indentado e organizado;
- Explicar seu código através de comentários;



Aplicações Web e Móveis

Atividade Prática

Profa: Margarete, esp.

- Colocar uma IMAGEM com o terminal rodando e mostrando o que cada o exercício pede.

Entregar o projeto em um arquivo zipado.

A aplicação deverá estar funcionando corretamente.

Apresentar tela com bootstrap.

Criação do projeto corretamente	
arquivo.ts	
Uso de bootstrap	
app.component.html	
app.component.ts	
Códigos em word	
Imagem da tela localhost:4200	
Arquivo zipado	
Imagem da estrutura de pastas do projeto (Windows explorer)	

O projeto deverá estar funcionando corretamente e deve constar todos os itens acima na entrega.

5. EXERCÍCIOS

Criar uma estrutura em um **arquivo.ts** contendo as seguintes informações:

Nome:

Ru:

Nome do curso:



Aplicações Web e Móveis

Atividade Prática

Profa: Margarete, esp.

Data de Aniversário:

Criar 5 itens na lista num deles colocar seus dados, os outros podem ser inventados.

Exibir os dados na tela, utilizando a estrutura de repetição ***ngFor**

Exemplo colocar a imagem mostrando a barra de endereço do browser

Lista de Alunos

exemplo

Nome	RU	Curso	Data Nascimento
Sou nome	277747	Análise e Desenvolvimento de Sistemas	22/06/2020
nome 2	277748	Matemática	22/06/1996
nome 3	277750	Ciência de Dados	27/03/1998
	277688	Curso 4	13/07/1994
nome 5	357750	Curso 5	30/09/1993