

Atividade Angular 01

Crie um novo componente Angular chamado “investidor”. Use nele as classes do Bootstrap vistas na última aula para inputs, alerts, buttons e container (dentro de uma div). A interface deverá ter como entrada:

- O seu aniversário (dia, mês e ano, um input para cada ou, caso você queira, um componente calendário – ver tutorial datepicker). Todos como números (**number**).
- Um investimento inicial em reais. O valor permitido para este input é de R\$ 2.000,00 no máximo. Caso o usuário entre com uma quantidade negativa ou maior que R\$ 2.000,00, essa quantia deverá ser transformada automaticamente em R\$ 1.520,00. Esse dado também é um **number**.

Em app.component.ts, crie um método com a seguinte lógica:

iBettMyMoney(dia,mes,ano,investimento): retorna number

- Inicie uma variável **total** com zero.
- Se **dia** for PRIMO, multiplique o **investimento** por -1, caso contrário, multiplique por 2. Some o resultado desta operação com **total**.
- Caso o mês seja PAR, multiplique o mês por 10. Caso contrário, multiplique por 100. Multiplique o resultado desta operação por **total**.
- Multiplique o **investimento** pelo **ano** e depois por 22 (idade que você planeja, ou planejou ficar rico(a)). Multiplique o resultado desta operação por **total**.
- Dica: use as funções primo e par já disponíveis no SIPPA.

A sua interface HTML deve ser algo parecido (não obrigatoriamente):

ALERT

DIA

MÊS

ANO

INVESTIMENTO

BUTTON

O ALERT deverá ser “**primary**” caso o resultado do investimento tenha sido positivo e “**danger**” caso seja negativo. Dica: use interpolação para mudar o tipo de class do alert. Ele só será exibido quando o botão for clicado. Ele ainda deverá exibir a mensagem “O RESULTADO DO MEU INVESTIMENTO FOI <<??>>”. Use um property binding para que o estilo da fonte do resultado do investimento fique em vermelho caso ele seja negativo. Dica:

```
<span [style.color]="(negativo)?'red':'black'">{{ resultado}} </span>
```

Ao clicar em BUTTON, você deve enviar os dados dos INPUTS para o componente. O qual fará o cálculo do investimento. Dica: enviar por variável de referência (#).

O trabalho DEVERÁ ser entregue em aula, ou a equipe (dois alunos) não levar presença.

PARA CADA FUNCIONALIDADE FALTANTE, MENOS 1 PONTO. Todo trabalho começa com DEZ.

Enviar apenas a pasta APP.