

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

CAMPOS, ESTER DE ARRUDA
CAVALCANTI, MARCUS VINICIUS

TEMA: FOTOS

PROJETO DESENVOLVIMENTO PARA WEB II

GUARAPUAVA

2016

**CAMPOS, ESTER DE ARRUDA
CAVALCANTI, MARCUS VINICIUS**

TEMA: FOTOS

Projeto apresentado ao professor Dr. Roni Fabio Banaszewski como requisito parcial para composição de nota semestral de sua respectivas disciplina – Desenvolvimento para Web II.

GUARAPUAVA

2016

LISTA DE FIGURAS

Figura 5	–	321x480	9
Figura 6	–	1024x768	9
Figura 8	–	Problema 1	10
Figura 9	–	Problema 1 - Correção	10
Figura 10	–	Problema 2	11
Figura 11	–	Problema 2 - Correção	11
Figura 12	–	Problema 3	11
Figura 13	–	Problema 3 - Correção	11
Figura 14	–	Problema 4	11
Figura 15	–	Problema 4 - Correção	11

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
1.1	JUSTIFICATIVA	5
1.2	OBJETIVO	5
1.3	ESTRUTURA DO PROJETO	5
1.4	METODOLOGIA UTILIZADA	5
2	EXIGÊNCIAS GERAIS	6
2.1	CONTEÚDO	6
2.2	HTML5 E CSS	6
2.3	FRAMEWORK	6
2.4	LAYOUT	6
2.4.0.1	HTML e CSS	7
2.4.0.2	Teste Webdevelopers	8
3	EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS	10
3.1	QUALIDADE DO CÓDIGO	10
3.1.1	Hint	10
3.2	CAIXAS DE DIÁLOGO	11
3.2.1	prompt	11
3.2.2	alert	12
3.2.3	confirm	13
3.3	FUNÇÕES	14
3.3.1	Função anônima com argumento	14
3.3.2	Função anônima sem argumento	14
3.3.3	Função anônima auto-executável	16
3.3.4	Função com nome	16
3.3.5	Função aninhada/interna	17
3.3.6	Passagem de uma função como parâmetro	18
3.4	EVENTOS	19
3.4.1	Evento de carregamento do documento	19
3.4.2	Evento de movimento do mouse	19
3.4.3	Evento de teclado	20
3.4.4	Eventos de formulário	20
3.4.5	objeto event	21
3.4.6	Propagação de eventos no modelo bolha	22
3.5	ACESSO AOS ELEMENTOS DOM DO HTML	22
3.5.1	Via acesso direto	22
3.5.2	Via getElementByID()	23
3.5.3	Via getElementsByName()	23
3.5.4	Via getElementsByTagName()	23
3.5.5	Via seletores CSS	24
3.6	TRATADORES DE EVENTO	25
3.6.1	Evento inline	25

3.6.2	Modo tradicional	25
3.6.3	addEventListener	25
3.6.4	Operador this	27
3.7	FORMULÁRIO	27
3.7.1	Validação	27
3.7.2	Propriedade Value	28
3.7.3	innerHTML	28
3.7.4	checkbox, radio ou select	28
3.7.5	Acesso via hierarquia	29
3.8	OBJETOS NATIVOS	29
3.8.1	Manipulação de array	29
3.8.2	Manipulação de string	30
3.9	OBJETOS	30
3.9.1	Criar objeto	30
3.9.2	Herança	32
3.10	JQUERY	33
3.10.1	Seletores CSS	33
3.10.1.1	id	33
3.10.1.2	classe	34
3.10.1.3	tag	34
3.10.2	Seletores hierarquicos	34
3.10.3	Efeitos fade ou slide	34
3.10.4	Tratador de algum evento	35
3.10.5	Manipulação CSS	35
3.10.6	Manipulação do conteúdo	36
3.11	WEB STORAGE	36
3.11.1	LocalStorage	36
3.11.2	SessionStorage	38
3.11.3	Leitura e escrita de dados simples	39
3.11.4	Leitura e escrita de JSON	40
4	CÓDIGO	41
4.1	ABORDAGEM	41
	Bibliography	42
5	REFERÊNCIAS	42

1 INTRODUÇÃO

1.1 JUSTIFICATIVA

1.2 OBJETIVO

O presente projeto tem por objetivo apresentar o site que foi desenvolvido abrangendo os conteúdos da disciplina de Desenvolvimento para Web II. Parametrizamos a elaboração deste site nos pre-requisitos listados pelo docente da disciplina, conforme está definida na está definido no sumário deste.

1.3 ESTRUTURA DO PROJETO

O Capítulo 1 – Introdução, irá definir o que vem a ser o projeto e quais os objetivos a serem analisados. No Capítulo 2, estaremos apresentando as exigências Gerais definidas como requisito para elaboração do projeto. O Capítulo 3, apresentará respostas para as exigências específicas e seus devidos tópicos. Por fim, no Capítulo 4 apresentaremos alguns trechos de código.

Toda formatação para este texto incluindo a formatação para apresentação dos códigos elaborados foram feitos utilizando a linguagem *LaTeX*.

1.4 METODOLOGIA UTILIZADA

Utilizaremos o método de pesquisa aplicada cuja meta é contribuir para fins práticos buscando solução para problema concreto.

2 EXIGÊNCIAS GERAIS

2.1 CONTEÚDO

O conteúdo do site é de autoria pessoal. Todas as fotos são do portfólio da fotógrafa a mesma disponibiliza e cede os direitos de utilização de imagens para este projeto, com citação a devida citação. fotografias: Ester Campos.

2.2 HTML5 E CSS

Neste projeto foram utilizados *HTML5* e *CSS* um dos exemplos para utilização da *CSS* podem ser conferidos no item *Layout*.

2.3 FRAMEWORK

Foi utilizado o framework Bootstrap seguindo uma das recomendações.

2.4 LAYOUT

Conforme indicado pelo docente uma das páginas do projeto precisa ser totalmente responsiva. Desta forma apresentamos a página *index.html*.

Não utilizamos *templates* prontos. Nesta página fazemos utilização de *CSS*.

```
1 <link href="assets/libs/bootstrap/css/bootstrap.css" rel="stylesheet">
2 <link href="assets/resources/css/principal.css" rel="stylesheet">
3 <link href="assets/resources/css/home.css" rel="stylesheet">
```

Esta tela é o primeiro contato que um cliente que esteja visitando a página terá. Por este motivo pensamos em mostrar algumas imagens para que o visitante tenha a sensação de que está no lugar certo.

Desta forma deixamos na página inicial apenas um *slider* onde são apresentadas cinco (5) fotos. Este *slider* foi montado para apresentar uma transição de fotos de maneira simples. O intervalo entre uma foto e outra é feito de modo que apareça um efeito de opacidade.

O efeito de opacidade e transição foi conseguido utilizando *CSS transitions* seguindo algumas ideias de Rich Bradshaw em seu site (??).

2.4.0.1 HTML E CSS

Criamos um arquivo chamado *home.css* onde estão as configurações *crossfade* do *css*. São estas configurações as responsáveis pelos efeitos de transição/animação das 5 imagens. Este efeito se dá por 30s.

Também foi criado um arquivo chamado *principal.css* neste, estão as configurações para o menu *menuToggle* que utilizamos nesta página e que também utilizaremos nas demais páginas deste projeto.

Abaixo um trecho do arquivo *index.html* onde na tag `< nav >` adicionamos a classe *menu* e suas configurações são definidas no arquivo *principal.css*.

```

1 <nav class="menu" id="theMenu">
2   <div class="menu-wrap">
3     <h1 class="logo"><a href="index.html#home">StudioE</a></h1>
4     <i class="fa fa-arrow-right menu-close"></i>
5     <a href="index.html"><span>HOME</span></a>
6     <a href="galeria.html"><span>AUTORAIS</span></a>
7     <a href="cliente.html"><span>CLIENTES</span></a>
8     <a href="contato.html"><span>ORCAMENTOS</span></a>
9     <a href="contato.html"><span>CONTATO</span></a>
10    <a href="about.html">INFORMACOES</a>
11    <a href="https://www.facebook.com/estercamposfotografia"><i class="
12      fa fa-facebook"></i></a>
13    <a href="#"><i class="fa fa-twitter"></i></a>
14    <a href="#"><i class="fa fa-envelope"></i></a>
15  </div>
16  <!-- Menu button -->
17  <div id="menuToggle"><i class="fa fa-bars navicon img-responsive"></i>
    </div>
18 </nav>

```

Para o ícone do menu, foi configurado no *css* as seguintes linhas:

```

1 #menuToggle {

```



```

2     position: absolute;
3     top: 3px;
4     left: 0;
5     right: 10;
6     z-index: 11;
7     opacity: 1;
8     text-align: center;
9     font-size: 30px;
10    color: #000;
11    width: 20px;
12    height: 20px;
13    line-height: 30px;
14    padding: -10px;
15    cursor: pointer;
16    -webkit-transition: all .1s ease-in-out;
17    transition: opacity 0.5s;
18    -moz-transition: all .1s ease-in-out;
19    -ms-transition: all .1s ease-in-out;
20    -o-transition: all .1s ease-in-out;
21    transition: all .1s ease-in-out;
22 }

```

Ao passar o *mouse* em cima do ícone mudamos a cor do ícone para cinza claro:

```

1     #menuToggle:hover {
2         color: #ccc;
3         -webkit-transition: all .1s ease-in-out;
4         -moz-transition: all .1s ease-in-out;
5         -ms-transition: all .1s ease-in-out;
6         -o-transition: all .1s ease-in-out;
7         transition: all .1s ease-in-out;
8     }

```

2.4.0.2 TESTE WEBDEVELOPERS

Utilizamos a extensão para navegador web *WebDevelopers* para testar a responsividade desta página. Este teste foi feito utilizando o navegador web *Mozilla Firefox for Linux Mint* versão 49.0.2 e *Web Developer* versão 1.2.11.

Web Developer é um plugin que "adiciona um menu e uma barra com várias ferramentas de desenvolvimento para web"

```

1     chrome://web-developer/content/generated/

```

```
view-responsive-layouts.html#content
```

Abaixo listamos duas imagens que mostram um resultado do teste. Mais testes podem ser realizados durante a apresentação deste projeto.



Figura 5: 321x480



Figura 6: 1024x768

3 EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS

O sistema deve ser implementado contendo as funcionalidades referentes aos tópicos apresentados abaixo. Cada tópico será avaliado separadamente. Para o aluno obter nota máxima em cada tópico, ele precisa utilizar todas as estruturas listadas nos respectivos sub-tópicos. Também serão consideradas as boas práticas de programação em JavaScript, uso adequado de notações e conceitos aprendidos, organização do código e criatividade.

3.1 QUALIDADE DO CÓDIGO

Estes itens foram retirado conforme combinado em sala de aula. Style Guide Strict mode

3.1.1 HINT

Objetivo: mostrar a correção de apenas 5 problemas informados pelo lint ou hint.

Problema 1



Figura 8: Problema 1



Figura 9: Problema 1 - Correção

Problema 2

Problema 3


```

3     var confirma = confirm("Confirmar o envio das fotos?!");
4     if (confirma == true) {
5         var email = prompt("Por favor coloque um email para que
6             possamos lhe comunicar sobre a entrega: ");
7         //$(this).replaceWith($('<h5>' + this.innerHTML + '</h5>'));
8         var fotosenviadas = { //começamos armazenando email do cliente
9             email: email,
10            qtdeFotos: jsonClienteX.qtdeFotos
11        };
12        for (var i = 0; i < jsonClienteX.fotos.length; i++) {
13            if (jsonClienteX.fotos[i].escolhido == true) {
14                fotosenviadas[i] = jsonClienteX.fotos[i].arquivo; //
15                armazenando todos os nomes dos arquivos
16                console.log("enviando fotos" + i + "estava marcada no
17                    localStorage");
18            }
19        }
20        var chaveParaAdmin = "FotosSalvasDe" + sessionStorage.getItem("
21            logou");
22        localStorage.setItem(chaveParaAdmin, JSON.stringify(
23            fotosenviadas));
24        localStorage.removeItem(sessionStorage.getItem("logou"));
25        alert("Suas fotos foram enviadas Você será redirecionado para
26            o inicio");
27        deslogar();
28    } else {
29        return;
30    }
31 }

```

3.2.2 ALERT

No arquivo *JavaScript* chamado *contato.js* criamos uma função com nome *validaContato()* conforme segue abaixo para melhor visualização:

```

1 function validaContato() {
2     var nome = $$("name").value;
3     console.log("nome" + nome);
4     var email = $$("email").value;
5     var message = $$("message").value;
6     if ((nome == null) || (nome == "")) {
7         alert("Preencha o campo nome");

```

```

8         return false;
9     } else if ((email == null) || (email == "")) {
10         alert("Preencha o campo email");
11         return false;
12     } else if ((message == null) || (message == "")) {
13         alert("Preencha o campo mensagem");
14         return false;
15     }
16     return true;
17 }

```

Esta função está relacionada a validação dos campos do formulário. E dentro dela utilizamos *alert* para enviar uma mensagem ao visitante da página.

3.2.3 CONFIRM

No arquivo *JavaScript* chamado *galeria_cliente.js*. Criamos uma função com nome *enviarFotosSelecionadas()* conforme segue abaixo para melhor visualização:

```

1 function enviarFotosSelecionadas() {
2     var confirma = confirm("Confirmar o envio das fotos?!");
3     if (confirma == true) {
4         var email = prompt("Por favor coloque um email para que
5             possamos lhe comunicar sobre a entrega: ");
6         var fotosenviadas = { //comecamos armazenando email do cliente
7             email: email
8         };
9         for (var i = 0; i < jsonClienteX.fotos.length; i++) {
10             if (jsonClienteX.fotos[i].escolhido == true) {
11                 fotosenviadas[i] = jsonClienteX.fotos[i].arquivo; //
12                     armazenando todos os nomes dos arquivos
13                 console.log("enviando fotos" + i + "estava marcada no
14                     localStorage");
15             }
16         }
17         var chaveParaAdmin = "FotosSalvasDe" + sessionStorage.getItem("
18             logou"); //id do cliente sessionStorage.getItem("logou")
19
20         localStorage.setItem(chaveParaAdmin, JSON.stringify(
21             fotosenviadas));
22
23         localStorage.removeItem(sessionStorage.getItem("logou"));
24     }
25 }

```

```

20     alert("Suas fotos foram enviadas Você será redirecionado para
21         o inicio");
22     deslogar();
23 } else {
24     return;
25 }
26 }

```

Observe que na segunda linha da função temos o solicitado.

3.3 FUNÇÕES

3.3.1 FUNÇÃO ANÔNIMA COM ARGUMENTO

No arquivo *JavaScript* chamado *login.js* criamos uma função anônima que receberá um argumento *i* conforme segue abaixo para melhor visualização:

```

1 var naoLogou = function (i) {
2     var logou;
3     if (i == 23) {
4         sessionStorage.setItem("logou", "1267");
5     }
6 }

```

3.3.2 FUNÇÃO ANÔNIMA SEM ARGUMENTO

Verificar o arquivo *admin.js*

```

1 $(function () {
2     var setContentHeight = function () {
3         // reseta altura
4         $RIGHT_COL.css('min-height', $(window).height());
5
6         var bodyHeight = $BODY.height(),
7             leftColHeight = $LEFT_COL.eq(1).height() +
8                 $SIDEBAR_FOOTER.height(),
9             contentHeight = bodyHeight < leftColHeight ? leftColHeight
10                 : bodyHeight;
11
12         // configura página de conteúdo
13         contentHeight -= $NAV_MENU.height() + $FOOTER.height();

```

```

12
13     $RIGHT_COL.css('min-height', contentHeight);
14 };
15
16 $SIDEBAR_MENU.find('a').on('click', function (ev) {
17     var $li = $(this).parent();
18
19     if ($li.is('.active')) {
20         $li.removeClass('active');
21         $('ul:first', $li).slideUp(function () {
22             setContentHeight();
23         });
24     } else {
25         // previse que o menu seja fechado estando nos itens de
26         // menus filhos.
27         if (!$li.parent().is('.child_menu')) {
28             $SIDEBAR_MENU.find('li').removeClass('active');
29             $SIDEBAR_MENU.find('li ul').slideUp();
30         }
31         $li.addClass('active');
32
33         $('ul:first', $li).slideDown(function () {
34             setContentHeight();
35         });
36     }
37 });
38
39 // menu responsivo
40 $MENU_TOGGLE.on('click', function () {
41     if ($BODY.hasClass('nav-md')) {
42         $BODY.removeClass('nav-md').addClass('nav-sm');
43         $LEFT_COL.removeClass('scroll-view').removeAttr('style');
44
45         if ($SIDEBAR_MENU.find('li').hasClass('active')) {
46             $SIDEBAR_MENU.find('li.active').addClass('active-sm').
47                 removeClass('active');
48         }
49     } else {
50         $BODY.removeClass('nav-sm').addClass('nav-md');
51
52         if ($SIDEBAR_MENU.find('li').hasClass('active-sm')) {

```



```

52         $SIDEBAR_MENU.find('li.active-sm').addClass('active').
           removeClass('active-sm');
53     }
54 }
55     setContentHeight();
56 });
57
58 // verifica se o menu esta ativo ou não e qual pagina está;
59 $SIDEBAR_MENU.find('a[href="' + URL + '"]').parent('li').addClass('
    current-page');
60
61 $SIDEBAR_MENU.find('a').filter(function () {
62     return this.href == URL;
63 }).parent('li').addClass('current-page').parents('ul').slideDown(
    function () {
64     setContentHeight();
65 }).parent().addClass('active');
66
67 // organiza a dimensão do conteúdo.
68 $(window).smartresize(function () {
69     setContentHeight();
70 });
71
72 });

```

3.3.3 FUNÇÃO ANÔNIMA AUTO-EXECUTÁVEL

Ver no arquivo *contato.js*

```

1 (function () {
2     tagDesnegrito();
3 });

```

3.3.4 FUNÇÃO COM NOME

No arquivo *JavaScript* chamado *contato.js* criamos uma função com nome *validaContato()* conforme segue abaixo para melhor visualização:

```

1 function validaContato() {
2     var nome = $("name").value;
3     console.log("nome" + nome);
4     var email = $("email").value;

```

```

5     var message = $$("message").value;
6     if ((nome == null) || (nome == "")) {
7         alert("Preencha o campo nome");
8         return false;
9     } else if ((email == null) || (email == "")) {
10        alert("Preencha o campo email");
11        return false;
12    } else if ((message == null) || (message == "")) {
13        alert("Preencha o campo mensagem");
14        return false;
15    }
16    return true;
17 }

```

Esta função está relacionada a validação dos campos do formulário.

3.3.5 FUNÇÃO ANINHADA/INTERNA

Esta função está relacionada a construção de uma *grid* de fotos do cliente, uma galeria de fotos. A função *exibirFotosAoIniciar()* é chamada quando a página é carregada, ela sempre irá verificar antes se o cliente está logado, pois do contrário não poderemos mostrar ao visitante as fotos, isto é a galeria não será carregada.

```

1 function exibirFotosAoIniciar() {
2     var logou = verSeLogado();
3     if (!logou) {
4         return;
5     }
6     var htmlInner = "";
7     for (var i = 0; i < jsonClienteX.fotos.length; i++) {
8         htmlInner += '<li>\n<div class = "caption img-wrapper"
9             onmouseover="showBotao(' + i + ');" onmouseout="
10             escondeBotaoSelecionar(' + i + ');" style="
11             position:relative;">\n\n<div class="selecionouEstaFoto" id="
15             selecionouEstaFoto' + i + '" style="display:none"><span
16             class="glyphicon glyphicon-ok"> </span></div>\n <div class="
17             zoomEstaFoto" id="zoomEstaFoto' + i + '" style="display:none
18             "><a href="#" data-toggle="modal" data-target="#myModal"
19             onclick=zoomFotoLinha(' + i + '); <span class="glyphicon
20             glyphicon-zoom-in"> </span></a></div >\n<button id="botao' +

```

```

        i + ' " style="display:none" class="btn btn-success"
        onclick="alternarEscolhaDaFoto(' + i + ');">Selecionar</b
        utton></div>\n</li>';
11     }
12     document.getElementById("grid").innerHTML = htmlInner;
13 }

```

3.3.6 PASSAGEM DE UMA FUNÇÃO COMO PARÂMETRO

Para este item consideremos no arquivo *javascript* da galeria do cliente a função *alternarEscolhaDaFoto(i)*, dentro dela veja a linha 4.

```

1  function alternarEscolhaDaFoto(i) {
2      console.log("valor que continha " + div.html());
3      if (div.html() == "Selecionar") {
4          selecionaOuRetiraFoto(i, selecionarFoto);
5      } else {
6          selecionaOuRetiraFoto(i, deselecionarFoto);
7      }
8      //salvando cada as fotos selecionada
9      var chaveCliente = sessionStorage.getItem("logou");
10     localStorage.setItem(chaveCliente, JSON.stringify(jsonClienteX));
11 }
12 var selecionaOuRetiraFoto = function (i, executar) {
13     executar(i);
14 }

```

Na linha 4 temos a função solicitada que recebe por parâmetro a função *selecionarFoto* dentro dela aplica o parâmetro *i* também recebido. Abaixo temos o código da função *selecionarFoto(i)*.

```

1  function selecionarFoto(i) {
2      var div = $("#botao" + i); //uso de seletores CSS por id
3      div.toggle('slow').toggle('slow');
4      div.html("Retirar");
5      jsonClienteX.fotos[i].escolhido = true;
6      div.removeClass('btn-success').addClass('btn-warning');
7      $("#selecionouEstaFoto" + i).toggle('slow');
8      div.fadeOut(500);
9      jsonClienteX.qtdeFotos++;
10 }
11
12 function deselecionarFoto(i) {
13     var div = $("#botao" + i); //uso de seletores CSS por id

```

```

14     div.html("Selecionar");
15     jsonClienteX.fotos[i].escolhido = false;
16     div.removeClass('btn-warning').addClass('btn-success');
17     $("#selecionouEstaFoto" + i).toggle('slow');
18     jsonClienteX.qtdeFotos--;
19 }

```

3.4 EVENTOS

3.4.1 EVENTO DE CARREGAMENTO DO DOCUMENTO

Para este item verificar no arquivo *cliente.html* as seguintes linhas:

```

1     <script>
2         $(document).ready(function () {
3             exibirFotosAoIniciar();
4             $(window).scroll(function () {
5                 set = $(document).scrollTop() + "px";
6                 jQuery('#float-banner').animate({
7                     top: set
8                 }, {
9                     duration: 1000,
10                    queue: false
11                });
12            });
13            console.log("pronto carregada a página! Vamos trabalhar js
14                ");
15            new AnimOnScroll(document.getElementById('grid'), {
16                minDuration: 0.4,
17                maxDuration: 0.7,
18                viewportFactor: 0.2
19            });
20        });
21    </script>

```

3.4.2 EVENTO DE MOVIMENTO DO MOUSE

No arquivo *about.html* temos:

```

1     <p onmouseover="tagNegrito()" onmouseout="tagDesnegrito()">

```

3.4.3 EVENTO DE TECLADO

Objetivo: - usar `charCode` ou `KeyCode`. Este item foi retirado conforme combinado em sala de aula.

3.4.4 EVENTOS DE FORMULÁRIO

Objetivo: `onfocus` e `onblur`. Verificar arquivo *contato.js*

```
1  window.onload = function() {
2      var input_name = document.forms[0].name;
3      var input_email = document.forms[0].email;
4      var input_msg = document.forms[0].message;
5
6      input_name.addEventListener('blur', function() {
7          if (input_name.value == "")
8              input_name.value = "Você esqueceu de preencher-me";
9      });
10
11     input_email.addEventListener('blur', function() {
12         if (input_email.value == "")
13             input_email.value = "Você esqueceu de preencher-me";
14     });
15
16     input_msg.addEventListener('blur', function() {
17         if (input_msg.value == "")
18             input_msg.value = "Você esqueceu de preencher-me";
19     });
20
21     input_name.addEventListener('focus', function() {
22         input_name.style.color = '#fff';
23         input_name.style.background = '#0080ff';
24
25         input_email.style.color = '#000';
26         input_email.style.background = '#fff';
27
28         input_msg.style.color = '#000';
29         input_msg.style.background = '#fff';
30     });
31
32     input_email.addEventListener('focus', function() {
33         input_name.style.color = '#000';
34         input_name.style.background = '#fff';
```

```

35
36     input_email.style.color = '#fff';
37     input_email.style.background = '#0080ff';
38
39     input_msg.style.color = '#000';
40     input_msg.style.background = '#fff';
41 });
42
43 input_msg.addEventListener('focus', function() {
44     input_msg.style.color = '#fff';
45     input_msg.style.background = '#0080ff';
46
47     input_email.style.color = '#000';
48     input_email.style.background = '#fff';
49
50     input_name.style.color = '#000';
51     input_name.style.background = '#fff';
52 });

```

3.4.5 OBJETO EVENT

Obejtivo: Imprimir alguma propriedade do objeto event recebido como parâmetro. Ao começar a preencher o formulário da página *contato.html* estaremos fazendo uso do *event* para reescrever próximo a tag `` tudo o que foi digitado no campo.

```

1 function validarString(campo, event) {
2     var id = event.target.id;
3     if (campo == "nome") {
4         //trate nome
5         validarNome(id, event.target.value);
6     } else if (campo == "email") {
7         //trate nome
8         validarEmail(id, event.target.value);
9     } else if (campo == "mensagem") {
10        //trate nome
11        validarMensaje(id, event.target.value);
12    }
13 }
14
15 function validarNome(id, txt) {
16     var message = $('#lb' + id);
17     if (txt.length > 30) {

```

```

18     message.html(txt.substr(0, 25) + " ... " + txt.substr(
        txt.length - 4, 4));
19 } else {
20     message.html(txt);
21 }
22 }
23
24 function validarEmail(id, txt) {
25     var message = $('#lb' + id);
26     if (txt.length > 18) {
27         message.html(txt.substr(0, 14) + " ... " + txt.substr(
            txt.length - 4, 4));
28     } else {
29         message.html(txt);
30     }
31 }
32
33 function validarMensaje(id, txt) {
34     var message = $('#lb' + id);
35     if (txt.length > 30) {
36         message.html(txt.substr(0, 24) + " ... " + txt.substr(
            txt.length - 4, 4));
37     } else {
38         message.html(txt);
39     }
40 }

```

3.4.6 PROPAGAÇÃO DE EVENTOS NO MODELO BOLHA

Este item foi retirado conforme combinado em sala de aula.

3.5 ACESSO AOS ELEMENTOS DOM DO HTML

3.5.1 VIA ACESSO DIRETO

Pelo id do elemento HTML utilizamos a função *loginCliente()* no arquivo *login.js*

```

1 function loginCliente() {
2     //var email = document.getElementById("email").value;
3     var email = window.email.value;
4     var password = document.getElementById("password").value;
5     console.log("entrou aqui" + email + " e " + password);

```

```

6     if (email == "teste@gmail.com" && password == "projeto$$") {
7         naoLogou(23);
8         alert("Obrigada por fazer login voce sera redirecionado (a).");
9         window.location = "cliente.html";
10        return false;
11    } else {
12        tentativas--;
13        alert("Voce tem: " + tentativas + " tentativas;");
14        if (tentativas == 0) {
15            document.getElementById("email").disabled = true;
16            document.getElementById("password").disabled = true;
17            document.getElementById("submit").disabled = true;
18            return false;
19        }
20    }
21 }

```

3.5.2 VIA GETELEMENTBYID()

Ver arquivo *contato.html* a função *enviadoContato()*, conforme código abaixo:

```

1 function enviadoContato() {
2     document.getElementById("contact-form").innerHTML = ("REGISTROS
3     ENVIADOS");
4 }

```

3.5.3 VIA GETELEMENTSBYNAME()

Considerar o arquivo *admin.js*

```

1 function insereSelect() {
2     console.log("quququq");
3     var x = document.getElementsByTagName('select')[0].length;
4     document.getElementsByName("selecionandofotos")[0].innerHTML = "
5     Quantide de clientes: " + x;
6 }

```

3.5.4 VIA GETELEMENTSBYTAGNAME()

Considerar o arquivo *admin.js*

```

1 function insereSelect() {

```



```

2   console.log("quququq");
3   var x = document.getElementsByTagName('select')[0].length;
4   document.getElementsByName("selecionandofotos")[0].innerHTML = "
      Quantide de clientes: " + x;
5 }

```

3.5.5 VIA SELETORES CSS

O botão enviar da página *cliente.html* é um *banner* que fica seguinto a ação de rolar a página. Para isto adicionamos no arquivo *cliente.html* algumas linhas, dentre elas temos esta:

```

1   jQuery('#float-banner').animate({

```

Este *selector* irá se referir ao *id* = "float – banner", que no arquivo *HTML* está representado com as linhas abaixo:

```

1   <div id="float-banner">
2       <a class="btn btn-default btn-lg btn-sm" href="#" role="button"
          onclick="return enviarFotosSelecionadas()"><span class="
          glyphicon glyphicon-send"></span> ENVIAR </a>
3   </div>

```

Abaixo seguem todas as linhas da função do *JQuery* (*document*).*ready*(*function* ()) que utilizamos por ser parecida com o *window.onload*, exceto que no *JQuery* não precisamos esperar o carregamento de imagens como no *window.onload* (nesta página isto será útil pois temos muitas fotos).

```

1   <script>
2       $(document).ready(function () {
3           exibirFotosAoIniciar();
4           $(window).scroll(function () {
5               set = $(document).scrollTop() + "px";
6               jQuery('#float-banner').animate({
7                   top: set
8               }, {
9                   duration: 1000,
10                  queue: false
11              });
12          });
13          console.log("pronto carregada a página! Vamos trabalhar js
              ");
14          new AnimOnScroll(document.getElementById('grid'), {
15              minDuration: 0.4,

```

```

16         maxDuration: 0.7,
17         viewportFactor: 0.2
18     });
19 });
20 </script>

```

3.6 TRATADORES DE EVENTO

3.6.1 EVENTO INLINE

Objetivo: especificar o tratador de evento inline. Tratador de eventos inline - `onmouseover`, `onmouseout` ou `onclick`. Neste item escolhemos utilizar *onclick*

onclick - Ver no arquivo *galeria_cliente.js* a seguinte linha:

```

1 <button id="botao' + i + '" style="display:none" class="btn btn-success
   " onclick="alternarEscolhaDaFoto(' + i + ');">Selecionar</button>

```

Esta linha irá criar o botão Selecionar. Nela é mostrado uma ação para *onclick* que chama a função *alternarEscolhaDaFoto(i)* - I *i* é um parâmetro referente a foto que estará sendo mostrada.

3.6.2 MODO TRADICIONAL

Objetivo: especificar o tratador de evento no carregamento da página HTML no modo tradicional.

Verificar arquivo *contato.js*

```

1 window.onload = function() {
2     var input_name = document.forms[0].name;
3     var input_email = document.forms[0].email;
4     var input_msg = document.forms[0].message;
5     ...
6 };

```

3.6.3 ADDEVENTLISTENER

Objetivo: especificar o tratador de evento no carregamento da página HTML com a função `addEventListener`. Verificar arquivo *contato.js*

```

1 window.onload = function () {

```

```
2   var input_name = document.forms[0].name;
3   var input_email = document.forms[0].email;
4   var input_msg = document.forms[0].message;
5
6   input_name.addEventListener('blur', function (e) {
7       if (input_name.value == "")
8           $("#lbname").html("Você esqueceu de preencher nome");
9   });
10
11  input_email.addEventListener('blur', function () {
12      if (input_email.value == "")
13          $("#lbemail").html("Você esqueceu de preencher email");
14  });
15
16  input_msg.addEventListener('blur', function () {
17      if (input_msg.value == "")
18          $("#lbmessage").html("Você esqueceu de preencher a
19      mensagem");
20  });
21
22  input_name.addEventListener('focus', function () {
23      input_name.style.color = '#fff';
24      input_name.style.background = '#0080ff';
25
26      input_email.style.color = '#000';
27      input_email.style.background = '#fff';
28
29      input_msg.style.color = '#000';
30      input_msg.style.background = '#fff';
31  });
32
33  input_email.addEventListener('focus', function () {
34      input_name.style.color = '#000';
35      input_name.style.background = '#fff';
36
37      input_email.style.color = '#fff';
38      input_email.style.background = '#0080ff';
39
40      input_msg.style.color = '#000';
41      input_msg.style.background = '#fff';
42  });
43
44  input_msg.addEventListener('focus', function () {
```

```

44     input_msg.style.color = '#fff';
45     input_msg.style.background = '#0080ff';
46
47     input_email.style.color = '#000';
48     input_email.style.background = '#fff';
49
50     input_name.style.color = '#000';
51     input_name.style.background = '#fff';
52 });
53 }

```

3.6.4 OPERADOR THIS

Objetivo: usar o operador this em funções tratadoras de eventos.

Este item foi retirado conforme combinado em sala de aula.

3.7 FORMULÁRIO

Foi criado a página *contato.html*. Nesta página temos um formulário com 3 campos de preenchimento obrigatórios.

3.7.1 VALIDAÇÃO

Objetivo: validação de formulário com onsubmit usando os métodos tradicionais.

Para cumprir o objetivo o formulário *contato.html* faz uso da seguinte maneira:

```

1 <form id="contact-form" class="validate-form" method="post" onsubmit="
  return validaContato()">

```

O arquivo *JavaScript* chamado *contato.js* contém a função com nome *validaContato()*:

```

1 function validaContato() {
2     var nome = $$("name").value;
3     console.log("nome" + nome);
4     var email = $$("email").value;
5     var message = $$("message").value;
6     if ((nome == null) || (nome == "")) {
7         alert("Preencha o campo nome");
8         return false;
9     } else if ((email == null) || (email == "")) {

```

```

10     alert("Preencha o campo email");
11
12     return false;
13 } else if ((message == null) || (message == "")) {
14     alert("Preencha o campo mensagem");
15
16     return false;
17 }
18 enviadoContato();
19 return true;
20 }

```

3.7.2 PROPRIEDADE VALUE

Objetivo: ler e escrever em elementos *input* com a propriedade *value*

```

1 $(document).ready(function () {
2     $('input').val('Informacoes enviadas')
3 })

```

3.7.3 INNERHTML

Objetivo: alterar o conteúdo de elementos *div* ou *p* com a propriedade *innerHTML*

Para este item escolhemos alterar o elemento *div* do formulário de *contatos* pois assim que o visitante enviar uma mensagem de contato a estrutura do formulário será substituída por uma frase, conforme código abaixo, definido pela função.

```

1 function enviadoContato() {
2     document.getElementById("contact-form").innerHTML = ("REGISTROS
3     ENVIADOS");
4 }

```

3.7.4 CHECKBOX, RADIO OU SELECT

Utilizamos um select no arquivo *admin.html*. Este select é montado no arquivo *javascript admin_clientes.js* e o objetivo deste select é mostrar ao administrador todos os clientes que possuem fotos para serem tratadas/editadas. Estas fotos foram selecionadas pelo cliente anteriormente.

```

1 function verFotosSelecionadas() {
2     var variaveleSelect = $('select');

```

```

3   for (chave in localStorage) {
4       if (chave.indexOf("FotosSalvasDe") >= 0) { //esta Ã© a chave de
          um cliente que enviou fotos
5           console.log("dentro do if");
6           var chaveDoCliente = chave.replace("FotosSalvasDe", "");
7           console.log("dentro do if chaveDoCliente" + chaveDoCliente)
              ;
8           //botar no select
9           variaveleSelect.append('<option val="' + chaveDoCliente + '
              ">' + chaveDoCliente + '</option>');
10      }
11  }
12  console.log("quantidade de clientes");
13  var x = document.getElementsByTagName('select')[0].length;
14  document.getElementsByName("selecionandofotos")[0].innerHTML = "
      Quantide de clientes: " + x;
15 }

```

3.7.5 ACESSO VIA HIERARQUIA

Acesso aos elementos de um formulário via hierarquia (caminho) de objetos, ou seja, array forms e elements. Verificar arquivo *contato.js*

```

1   window.onload = function() {
2       var input_name = document.forms[0].name;
3       var input_email = document.forms[0].email;
4       var input_msg = document.forms[0].message;

```

3.8 OBJETOS NATIVOS

3.8.1 MANIPULAÇÃO DE ARRAY

Usar métodos para manipulação de array - Para este item observar o Array fotos dentro do objeto *jsonClientX*

```

1   var jsonClienteX = {
2       pasta: "assets/resources/img/clients/cliente/",
3       extensao: ".jpg",
4       qtdeFotos: 0,
5       fotos: [
6           {
7               arquivo: '2',

```

```

8         escolhido: false
9     },
10    {
11        arquivo: '20',
12        escolhido: false
13    },
14 ],
15 }

```

3.8.2 MANIPULAÇÃO DE STRING

Usar métodos para manipulação de string. Para este item verificar no arquivo *admin_clientes.js* a função *verFotosSelecionadas()*, utilizamos *indexOf* (linha 4):

```

1 function verFotosSelecionadas() {
2     var variaveleSelect = $('select');
3     for (chave in localStorage) {
4         if (chave.indexOf("FotosSalvasDe") >= 0) { //esta Ã© a chave de
5             um cliente que enviou fotos
6             console.log("dentro do if");
7             var chaveDoCliente = chave.replace("FotosSalvasDe", "");
8             console.log("dentro do if chaveDoCliente" + chaveDoCliente)
9             ;
10            //botar no select
11            variaveleSelect.append('<option val="' + chaveDoCliente + '
12                ">' + chaveDoCliente + '</option>');
13        }
14    }
15    console.log("quantidade de clientes");
16    var x = document.getElementsByTagName('select')[0].length;
17    document.getElementsByName("selecionandofotos")[0].innerHTML = "
18        Quantide de clientes: " + x;
19 }

```

3.9 OBJETOS

3.9.1 CRIAR OBJETO

Criar objeto usando função construtora ou notação literal

```

1 var jsonClienteX = {
2     pasta: "assets/resources/img/clients/cliente/",

```

```
3      extensao: ".jpg",
4      qtdeFotos: 0,
5      fotos: [
6          {
7              arquivo: '2',
8              escolhido: false
9          },
10         {
11             arquivo: '20',
12             escolhido: false
13         },
14         {
15             arquivo: '3',
16             escolhido: false
17         },
18         {
19             arquivo: '4',
20             escolhido: false
21         },
22         {
23             arquivo: '5',
24             escolhido: false
25         },
26         {
27             arquivo: '20',
28             escolhido: false
29         },
30         {
31             arquivo: '6',
32             escolhido: false
33         },
34         {
35             arquivo: '8',
36             escolhido: false
37         },
38         {
39             arquivo: '9',
40             escolhido: false
41         },
42         {
43             arquivo: '10',
44             escolhido: false
45         },
```



```
46     {
47         arquivo: '11',
48         escolhido: false
49     },
50     {
51         arquivo: '12',
52         escolhido: false
53     },
54     {
55         arquivo: '13',
56         escolhido: false
57     },
58     {
59         arquivo: '14',
60         escolhido: false
61     },
62     {
63         arquivo: '15',
64         escolhido: false
65     },
66     {
67         arquivo: '16',
68         escolhido: false
69     },
70     {
71         arquivo: '17',
72         escolhido: false
73     },
74     {
75         arquivo: '18',
76         escolhido: false
77     },
78     {
79         arquivo: '19',
80         escolhido: false
81     },
82 ],
83 }
```

3.9.2 HERANÇA

Usar herança prototipal. Este item foi retirado conforme combinado em sala de aula.

3.10 JQUERY

3.10.1 SELETORES CSS

Uso de seletores CSS - id, classe e tag. Os subitem abaixo nos mostram como foram utilizados os seletores solicitados.

3.10.1.1 ID

Verificar a linha 6 abaixo:

```

1  <script>
2      $(document).ready(function () {
3          exibirFotosAoIniciar();
4          $(window).scroll(function () {
5              set = $(document).scrollTop() + "px";
6              jQuery('#float-banner').animate({
7                  top: set
8              }, {
9                  duration: 1000,
10                 queue: false
11             });
12         });
13         console.log("pronto carregada a página! Vamos trabalhar js");
14         new AnimOnScroll(document.getElementById('grid'), {
15             minDuration: 0.4,
16             maxDuration: 0.7,
17             viewportFactor: 0.2
18         });
19     });
20 </script>

```

Observar também abaixo que na linha 2 do arquivo *galeria_cliente.js* temos o uso de seletor CSS por *id*.

```

1  function deselecionarFoto(i) {
2      var div = $("#botao" + i); //uso de seletores CSS por id
3      div.html("Selecionar");
4      jsonClienteX.fotos[i].escolhido = false;
5      div.removeClass('btn-warning').addClass('btn-success');
6      $("#selecionouEstaFoto" + i).toggle('slow');
7  }

```

3.10.1.2 CLASSE

Ver linha 6.

```

1 function selecionarFoto(i) {
2     var div = $("#botao" + i); //uso de seletores CSS por id
3     div.toggle('slow').toggle('slow');
4     div.html("Retirar");
5     jsonClienteX.fotos[i].escolhido = true;
6     div.removeClass('btn-success').addClass('btn-warning');
7     $("#selecionouEstaFoto" + i).toggle('slow');
8     div.fadeOut(500);
9 }

```

3.10.1.3 TAG

Ver no arquivo *contato.js* a função faz a troca de cor da letra das tags `<p>`.

```

1 function tagNegrito() {
2     $("p").css("color", "black");
3 }
4
5
6 function tagDesnegrito() {
7     $("p").css("color", "gray");
8 }
9 }
10
11 (function () { //função auto-executável
12     tagDesnegrito();
13     //se houver algum css negrito remover
14 });

```

3.10.2 SELETORES HIERARQUICOS

Uso de seletores hierarquicos - ancestral/descendente, pai/filho, anterior/proximo. Este item foi retirado conforme combinado em sala de aula.

3.10.3 EFEITOS FADE OU SLIDE

Efeito utilizado *fadeout*. Observe na linha 8 da função *selecionarFoto(i)* do arquivo *galeria_cliente.js*.

```

1 function selecionarFoto(i) {
2     var div = $("#botao" + i); //uso de seletores CSS por id
3     div.toggle('slow').toggle('slow');
4     div.html("Retirar");
5     jsonClienteX.fotos[i].escolhido = true;
6     div.removeClass('btn-success').addClass('btn-warning');
7     $("#selecionouEstaFoto" + i).toggle('slow');
8     div.fadeOut(500);
9 }

```

3.10.4 TRATADOR DE ALGUM EVENTO

Especificar o tratador de algum evento via jQuery. Escolhemos mostrar o *jQuery mouseover()* *Method* na id *#mouseover* do arquivo *contato.html*.

```

1 <script>
2     $(document).ready(function () {
3         $("#mouseover").mouseover(function () {
4             $("#mouseover").css("background-color", "white");
5             $("#mouseover").css("color", "black");
6         });
7         $("#mouseover").mouseout(function () {
8             $("#mouseover").css("background-color", "#f2f2f2");
9         });
10    });
11 </script>

```

3.10.5 MANIPULAÇÃO CSS

Objetivo: manipulação do CSS via função *css()* e *addClass()/removeClass()*

Utilizamos *addClass* e *removeClass* na função *alternarEscolhaDaFoto(i)* do arquivo *galeria – cliente.js*. Descrição da função: quando um cliente realizar a seleção de uma foto o botão irá mudar de cor, ficando disponível a opção para desmarcar a foto que acabou de ser selecionada, na função, veja a linha 8. O inverso irá acontecer quando o cliente desmarcar a foto que havia sido selecionada, linha 13.

```

1 function alternarEscolhaDaFoto(i) {
2     var div = $("#botao" + i); //uso de seletores CSS por id
3     console.log("valor que continha " + div.html());
4     if (div.html() == "Selecionar") {

```

```

5         selecionaOuRetiraFoto(i, selecionarFoto); //passagem de uma
           função por parâmetro
6     } else {
7         selecionaOuRetiraFoto(i, deselecionarFoto);
8     }
9     //salvando cada as fotos selecionada
10    var chaveCliente = sessionStorage.getItem("logou");
11
12    localStorage.setItem(chaveCliente, JSON.stringify(jsonClienteX));
13 }

```

3.10.6 MANIPULAÇÃO DO CONTEÚDO

Objetivo: manipulação do conteúdo de um *input* e *div* usando *jQuery*.

3.11 WEB STORAGE

Abaixo todos os subitens solicitados.

3.11.1 LOCALSTORAGE

Fazemos uso de *localStorage* na função *alternarEscolhaDaFoto* do arquivo *galeria_cliente.js*.

Conforme observamos nas linhas de código abaixo:

```

1     function alternarEscolhaDaFoto(i) {
2         console.log("valor que continha " + div.html());
3         if (div.html() == "Selecionar") {
4             selecionaOuRetiraFoto(i, selecionarFoto); //passagem de uma
               função por parâmetro
5         } else {
6             selecionaOuRetiraFoto(i, deselecionarFoto);
7         }
8         //salvando cada as fotos selecionada
9         var chaveCliente = sessionStorage.getItem("logou");
10
11        localStorage.setItem(chaveCliente, JSON.stringify(jsonClienteX));
12    }

```

Uma chave do cliente, *chaveCliente* foi armazenada juntamente com as fotos que o cliente selecionou.

A função *exibirComFotosMarcadasAnteriormente* faz uso do *localStorage* também. Desta forma com a finalidade de recuperar os dados armazenados:

```

1
2 function exibirComFotosMarcadasAnteriormente() {
3     //pra carregar com eventuais fotos selecionadass anteriormente
4     var chaveCliente = sessionStorage.getItem("logou");
5     if (!localStorage.getItem(chaveCliente)) {
6         //nÃo existe nada no localStorage deste cliente
7         return;
8     }
9     var jsonClienteXTmp = JSON.parse(localStorage.getItem(chaveCliente)
10    );
11    for (var i = 0; i < jsonClienteXTmp.fotos.length; i++) {
12        if (jsonClienteXTmp.fotos[i].escolhido == true) {
13            console.log("foto" + i + "estava marcada no localStorage");
14            var div = $("#botao" + i); //uso de seletores CSS por id
15            div.html("Retirar");
16            jsonClienteX.fotos[i].escolhido = true;
17            div.removeClass('btn-success').addClass('btn-warning');
18            $("#selecionouEstaFoto" + i).toggle();
19            jsonClienteX.qtdeFotos++;
20        }
21    }
22    console.log("exibirComFotosMarcadasAnteriormente" + i + "fim");
23 }

```

Já na função podemos observar a remoção dos itens salvos, isto é resumidamente quando o cliente *clicar* em enviar os dados selecionados vão passar para outra chave e os dados anteriores serão removidos:

```

1 function enviarFotosSelecionadas() {
2     var confirma = confirm("Confirmar o envio das fotos?!");
3     if (confirma == true) {
4         var email = prompt("Por favor coloque um email para que
5         possamos lhe comunicar sobre a entrega: ");
6         //$(this).replaceWith($('<h5>' + this.innerHTML + '</h5>'));
7         var fotosenviadas = { //começamos armazenando email do cliente
8             email: email
9         };
10        for (var i = 0; i < jsonClienteX.fotos.length; i++) {
11            if (jsonClienteX.fotos[i].escolhido == true) {
12                fotosenviadas[i] = jsonClienteX.fotos[i].arquivo; //
13                armazenando todos os nomes dos arquivos
14            }
15        }
16    }
17 }

```

```

12         console.log("enviando fotos" + i + "estava marcada no
13             localStorage");
14     }
15     var chaveParaAdmin = "FotosSalvasDe" + sessionStorage.getItem("
16         logou"); //id do cliente sessionStorage.getItem("logou")
17     localStorage.setItem(chaveParaAdmin, JSON.stringify(
18         fotosenviadas));
19     localStorage.removeItem(sessionStorage.getItem("logou"));
20     alert("Suas fotos foram enviadas Voce sera redirecionado para o
21         inicio");
22     deslogar();
23 } else {
24     return;
25 }

```

3.11.2 SESSIONSTORAGE

Utilizamos no arquivo *login.js* para armazenar a chave *logou*, está chave será testada posteriormente no arquivo *galeria_clientes.js* com a finalidade de verificar se o cliente está logado. Pois somente um cliente só terá acesso a página *cliente.html* se ele tiver feito *login* anteriormente.

```

1 var naoLogou = function (i) {
2     var logou;
3     if (i == 23) {
4         sessionStorage.setItem("logou", "1267");
5     }
6 }

```

arquivo *galeria_clientes.js*

```

1 function verSeLogado() {
2     var estaLogado = sessionStorage.getItem('logou');
3     console.log("esta logado " + estaLogado);
4     if (estaLogado == '1267') {
5
6         return true;
7     } else {
8         alert("Você precisa fazer o login.");
9         // deslogar(); //pra este caso limpar Pra dar certo qdo logar

```

```

10     window.location = "index.html";
11     return false;
12 }
13 return false;
14 }

```

A função *verSeLogado()* será chamada dentro da função *exibirFotosAoIniciar()*. Note que esta função é chamada ao carregar o *html*.

```

1 function deslogar() {
2     sessionStorage.removeItem("logou");
3     window.location = "index.html";
4 }

```

3.11.3 LEITURA E ESCRITA DE DADOS SIMPLES

Consideremos o arquivo *galeria_cliente.js*. Leitura:

```

1 function verSeLogado() {
2     var estaLogado = sessionStorage.getItem('logou');
3     console.log("esta logado " + estaLogado);
4     if (estaLogado == '1267') {
5         return true;
6     } else {
7         alert("Voca precisa fazer o login.");
8         window.location = "index.html";
9         return false;
10    }
11    return false;
12 }

```

Escrita:

```

1 var naoLogou = function (i) {
2     var logou;
3     if (i == 23) {
4         sessionStorage.setItem("logou", "1267");
5     }
6 }

```


3.11.4 LEITURA E ESCRITA DE JSON

Observe (linha 9) que na função *enviarFotosSelecionadas* temos a escrita e leitura de JSON:

```
1  function enviarFotosSelecionadas() {
2      var confirma = confirm("Confirmar o envio das fotos?!");
3      if (confirma == true) {
4          var email = prompt("Por favor coloque um email para que
5              possamos lhe comunicar sobre a entrega: ");
6          var fotosenviadas = {
7              email: email
8          };
9          for (var i = 0; i < jsonClienteX.fotos.length; i++) {
10             if (jsonClienteX.fotos[i].escolhido == true) {
11                 fotosenviadas[i] = jsonClienteX.fotos[i].arquivo; //
12                     armazenando todos os nomes dos arquivos
13                 console.log("enviando fotos" + i + "estava marcada no
14                     localStorage");
15             }
16         }
17         var chaveParaAdmin = "FotosSalvasDe" + sessionStorage.getItem("
18             logou"); //id do cliente sessionStorage.getItem("logou")
19
20         localStorage.setItem(chaveParaAdmin, JSON.stringify(
21             fotosenviadas));
22         localStorage.removeItem(sessionStorage.getItem("logou"));
23         alert("Suas fotos foram enviadas Voce sera redirecionado para o
24             inicio");
25         deslogar();
26     } else {
27         return;
28     }
29 }
```

4 CÓDIGO

4.1 ABORDAGEM

Todos os arquivos criado estão disponíveis na pasta do projeto que foi entregue ao professor via ambiente *moodle*, conforme solicitado.

5 REFERÊNCIAS

Rich Bradshaw. Cross fading images, November de 2016.

Rich Bradshaw. Cross fading images, Nov. 2016.