

# ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS  
ATIVIDADE LETIVA

## Programação Orientada a Objetos

UNIDADE CURRICULAR

### FICHA 08 - Classes

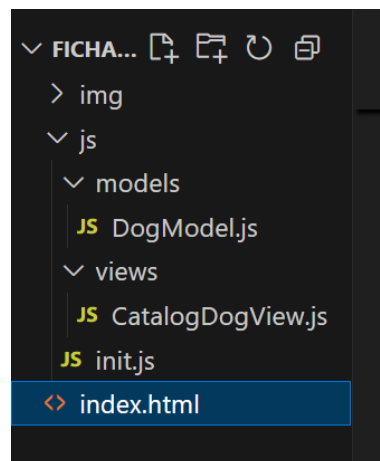
FICHA

Pretende-se criar uma pequena aplicação **AppDogs** utilizando HTML, CSS e JavaScript.

A aplicação consiste num catálogo de *Cards*, gerados a partir do código JS, em função dos dados disponíveis no ficheiro `init.js`.

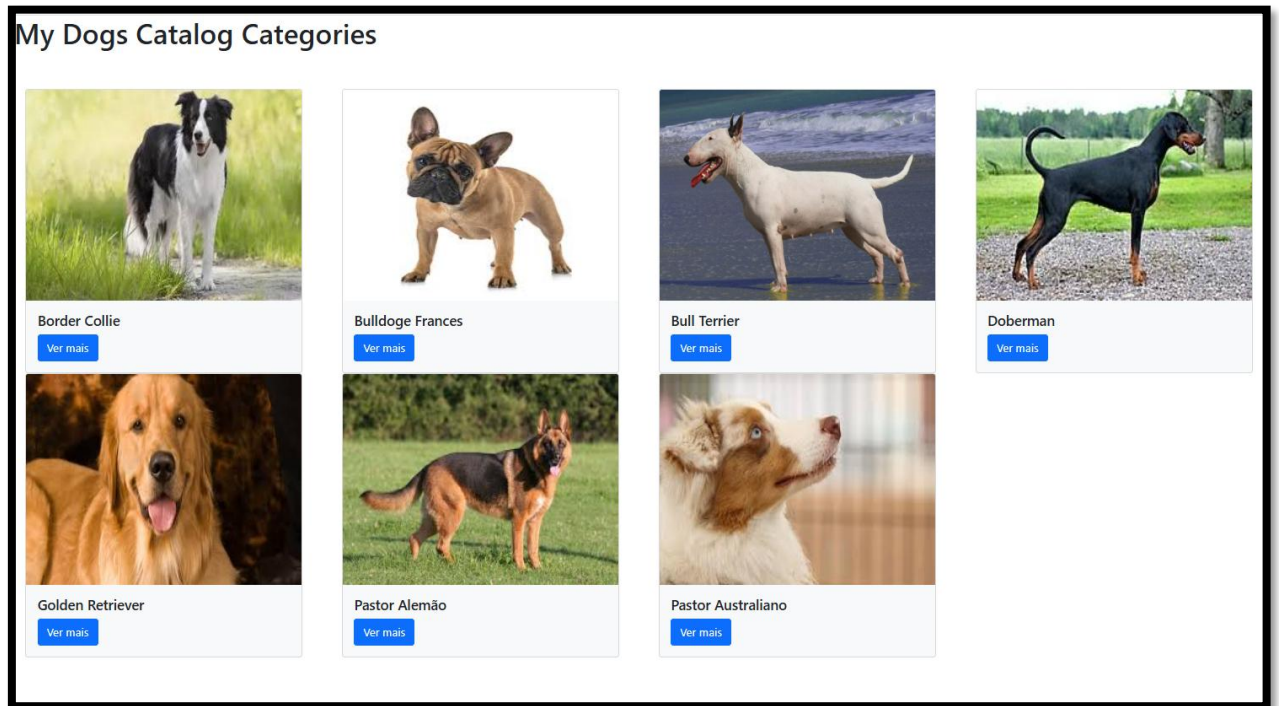
Notas:

- Recorra a uma estrutura de pastas semelhante à apresentada.
- Crie uma classe **Dog** (em ***DogModel.js***) com os atributos:
  - o Raca
  - o Imagem
  - o link
- No ficheiro ***init.js*** crie um array de objetos gerados a partir da classe **Do**. Crie instancias da classe para cada uma das raças identificadas na pasta **img**.



```
> JS init.js > init
1 // Importar classe Dog
2 import DogModel from './models/DogModel.js';
3
4 let dogs = []; // array de objetos
5
6 export function init() {
7
8     let dog = new DogModel('Border Collie', 'img\\BorderCollie.jpg', '');
9     dogs.push(dog)
10
11     dog = new DogModel('Bulldoge Frances', 'img\\BulldogeFrances.jpg', '');
12     dogs.push(dog)
```

- No ficheiro **CatalogDogView.js** deve interagir com o HTML, renderizando o catálogo de Cards com as diversas raças de cães existentes no array de objetos.



- O button **Ver Mais** deve abrir a respetiva página relativa à raça de cão, na Wikipédia.
- Versão 2:

Incluir, antes do catálogo, um **button** designado "**Gerir catálogo**" que deve abrir uma Modal com um formulário. Esse formulário deve possibilitar ao utilizador adicionar novas instancias da classe Dog (raça, imagem, link).