

Construindo um carrinho de compra

esumo

Nesta aula, vamos construir um carrinho de compras com um layout que pode ser adaptado e ajustado conforme as nossas necessidades. No final desta aula, você terá construído um carrinho de compras que pode servir de base para outros carrinhos de compras que você possa construir futuramente.

Construindo o carrinho de compras

A primeira etapa que precisamos fazer é pegar um template gratuito do Bootstrap que tenha um carrinho de compras interessante para trabalharmos. Para isso, podemos acessar o link https://bbbootstrap.com/snippets/bootstrap-ecommerce-cart-page-template-91851305 (acesso em 27/06/2023), onde teremos um bom exemplo de carrinho de compras.

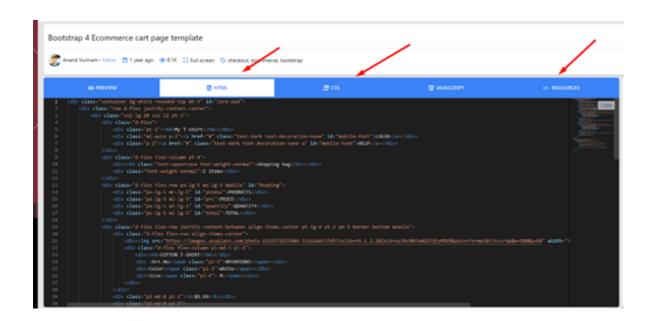
	My T-shirt					IN HELP	
	SHOPPING BAG 2 items PRODUCTS		PRICE	QUANTITY	TOTAL		
		COTTON T-SHIRT Art.No: 091091001 Color: White Size: M	\$9.99	a 2 b	\$19.98	×	
		WHITE T-SHIRT Art.No: 056289891 Color: White Size: XL	\$20.9	□ 2 □	\$41.8	×	



Fonte: https://bbbootstrap.com/snippets/bootstrap-ecommerce-cart-page-template-91851305 (acesso em 27/06/2023)

Em seguida, teremos que fazer as devidas alterações no nosso código para contemplar a implementação do carrinho de compras com Javascript.

O próximo passo é pegar o código html disponível, colocar em uma pasta e começarmos a trabalhar nele.



Fonte: https://bbbootstrap.com/snippets/bootstrap-ecommerce-cart-page-template-91851305 (acesso em 27/06/2023)

Faça o mesmo para o arquivo css do exemplo e crie também um arquivo Javascript para contemplar nosso código que iremos implementar.

```
O index2.html X JS scriptcart.js
COMPRAS-MASTER
                   compras-master > 0 index2.html > @ html > @ body > @ div≠zero-pad.container.bg-white.rounded-top.mt-5 > @ di
                          <!DOCTYPE html>
                         <html lang="en">
                             <meta charset="UTF-8">
  # cart.css
                             <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE-edge":</pre>
                              <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
                     > img
  25 script.js

    index.html

                         <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.2/dist/js/bootstrap.bundle.mi
<script type="text/javascript" src="js/scriptcart.js"></script>
 o index2.html
```

Em seguida, temos que fazer as definições de alguns ids conforme as imagens a seguir:

Fonte: Autoral

Fonte: Autoral

Conteúdo Bônus

Nosso carrinho de compras precisa de interação para fazê-lo funcionar. Sendo assim, vamos implementar nosso primeiro código, que consiste em adicionar um item. Veja o código abaixo:

```
(1)
```

```
// Definir variáveis universais
var valorTotal = [0, 0];
var valorProduto = [50.35, 30.00];
var qtd = [0, 0];
```

```
// Aumentar a quantidade de itens de um produto
function adicionarItem(item) {
    var quantidade = document.getElementById('quantidade' + item);
    var total = document.getElementById('total' + item);
    qtd[item] += 1;
    valorTotal[item] = Number.parseFloat(valorProduto[item]) * qtd[item];
    quantidade.innerHTML = qtd[item];
    total.innerHTML = valorTotal[item].toFixed(2);
    console.log(quantidade);
    valorCompra();
}
```

Fonte: Autoral

Para removermos um item, podemos fazer da seguinte forma:

```
// Diminuir a quantidade de itens de um produto
function removerItem(item) {
    if (qtd[item] > 0) {
        qtd[item] -= 1;
        var quantidade = document.getElementById('quantidade' + item);
        var total = document.getElementById('total' + item);
        quantidade.innerHTML = qtd[item];
        valorTotal[item] = Number.parseFloat(valorProduto[item]) * qtd[item];
        total.innerHTML = valorTotal[item].toFixed(2);
        valorCompra();
    }
}
```

Agora vamos aplicar as funções criadas no html:

```
diveleg spc="https://images.umplash.com/photo-152974255404-311a2a4f1fd97ixlib-rb-1.2.1
divelege="https://images.umplash.com/photo-152974255404-311a2a4f1fd97ixlib-rb-1.2.1
divelege="https://imag
```

Fonte: Autoral

Para fazer o valor total da compra, implemente o código abaixo:

```
// Calcular o valor total da compra
function valorCompra() {
   var valorTotalCompra = document.getElementById('valorTotalCompra');
   var valor = 0;
   for (var i = 0; i < valorTotal.length; i++) {
        valor += valorTotal[i];
   }
   valorTotalCompra.innerHTML = valor.toFixed(2);
   console.log(valorTotal.length);
}</pre>
```

Os códigos acima são os exemplos que estamos utilizando nas aulas para criar nosso carrinho de compras. Implemente os códigos demonstrados e depois execute seu carrinho de compras para ter sucesso nesse aprendizado.

Referência Bibliográfica

FLANAGAN, David. **JavaScript: O Guia Definitivo**. 6ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

FREEMAN, Eric. **Use a cabeça!: programação JavaScript**. 1ª Ed. São Paulo: Alta Books, 2016.

ATIVIDADE PRÁTICA

Título da Prática: Adicionar itens

Objetivos: Implementar itens em uma lista

Materiais, Métodos e Ferramentas: Para realizar esta prática vamos utilizar o Visual Studio Code.

Prática

Essa prática consiste em criar um código em JavaScript que permita ao usuário adicionar itens a uma lista por meio de um campo de texto no HTML. O programa deve capturar o valor inserido no campo de texto e, ao clicar no botão 'Adicionar', adicionar o item à lista exibida na página. Caso o campo de texto esteja vazio, nenhum item deve ser adicionado. O objetivo é criar uma interface interativa e intuitiva, facilitando o registro e a exibição dos itens adicionados pelo usuário. O código deve garantir que a lista seja atualizada em tempo real, possibilitando o registro eficiente dos itens inseridos.

Boa sorte e divirta-se resolvendo o exercício!

Resolução

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Lista de Itens</title>

<script>

function adicionarItem() {

```
campo de texto
   var lista = document.getElementByld('lista'); // Obtém a lista de itens
   // Verifica se o campo de texto não está vazio
   if (item !== ") {
    var novoltem = document.createElement('li'); // Cria um novo elemento
novoltem.appendChild(document.createTextNode(item)); // Adiciona o
texto do campo de texto ao novo elemento 
    lista.appendChild(novoltem); // Adiciona o novo elemento à lista
    document.getElementByld('item').value = "; // Limpa o campo de texto
   }
  }
 </script>
</head>
<body>
 <h1>Lista de Itens</h1>
 <input type="text" id="item" placeholder="Digite um item">
 <button onclick="adicionarItem()">Adicionar</button>
 ul id="lista">
```

var item = document.getElementByld('item').value; // Obtém o valor do

</html>



Ir para exercício