



Javascript no Browser - DOM

Essas atividades vão nos ajudar a navegar na estrutura do nosso documento HTML e conecta-la com o Javascript

1. **(OBRIGATÓRIO)** Crie uma página HTML com um cabeçalho h1 e um botão. Ao clicar no botão, altere o texto do cabeçalho para “A mágica continua!”.
2. **(OBRIGATÓRIO)** Escreva um programa que recebe como entrada uma frase (Ex.: “O rato roeu a roupa do rei de roma”) numa caixa de texto e exibe o resultado numa lista HTML, com as palavras separadas item a item. Exemplo:
 - O
 - Rato
 - Roeu
 - A
 - Roupa
 - Do
 - Rei
 - De
 - Roma
3. **(OBRIGATÓRIO)** Abra uma caixa de texto pedindo para o usuário inserir a sua idade e, caso essa idade seja menor que 18 anos, esse usuário seja redirecionado para a página do Mundo Bitá (www.mundobita.com.br). Caso sua idade seja maior que 18 anos, redirecioná-lo para www.pudim.com.br
4. **(OBRIGATÓRIO)** No site da Arbyte (www.arbyte.com.br), abra o console e, através dos mecanismos de query ensinados na aula, crie uma array chamada social, que receberá as três redes sociais da Arbyte contidas no footer do site. Exiba essa array num alert.
5. **(OBRIGATÓRIO)** Ainda no site da Arbyte, usando javascript, altere a imagem de fundo (o cidadão sorridente) para a imagem do pudim, de www.pudim.com.br . Faça isso pelo console.
6. Crie um componente que possua 3 caixas de texto que só aceitam números e tenha os seguintes rótulos: Quantidade de números, valor mínimo e valor máximo. O componente deve ainda possuir um botão **calcular** que, quando acionado, deve criar um array com quantidade de números **aleatórios** e ordená-los. Os números devem estar entre valor mínimo e valor máximo (inclusivos, ou seja incluindo o valor mínimo e valor máximo). Você pode precisar usar a função `Math.random()` para esse exercício.

7. Crie uma página com uma imagem de uma criança (ex: "crianca.jpg") e um botão "Crescer". Crie uma função chamada trocarImagem. Nessa função, altere a propriedade src da imagem para "adulto.jpg" (Ex: `document.getElementById('minhafoto').src='adulto.jpg'`). Chame a função `trocarImagem` no onclick do botão Crescer. Escreva ainda um log no console com a mensagem "Imagem trocada com sucesso!".