

STEP Javascript homework 015

1. Faça um código javascript que exiba uma contagem regressiva de 10 a 0, e quando chegar a zero, exiba "BUM!". *Cada passo desta sequência de exibição deve ocorrer no espaço de um segundo*

Requerido: Exibir tudo na página e não na console.

DICA: não precisa se preocupar em "desativar" a função. Simplesmente faça um *if* e só exiba o número, se estiver entre 10 e 0.

Desafio opcional: se conseguir resolver a sequencia acima, faça outra igual, só que exibe *imagens* e não os numeros

DICA: procure ver na documentação do html a tag *img* e pense que, se você pode manipular uma *div* ou uma tag *p*, pode também manipular uma tag *img*

2. Faça um código simples que exibe uma tag input e um botão. Se o usuário digitar no input o texto "sim", exiba uma mensagem em uma div com o texto "Ok, você aceitou", *porém somente após 3 segundos* depois que o usuário clicar no botão.

Desafio opcional: se conseguir resolver o problema acima, faça outro igual, só que a *mensagem também apaga após 3 segundos* (isto é, ela é exibida após 3 segundos, e fica visível durante - e apenas - os próximos 3 segundos)

Requerido: ao contrário do exercício 1, aqui você tem que comandos 'clear' (clearTimeout ou clearInterval)

DICA: será que poderíamos cancelar uma função temporizada, a partir de outra função temporizada? Claro, existem várias maneiras de resolver este desafio, mas você poderia a pergunta acima, quem sabe.

Requerido em todos: os scripts devem estar separados, na subpasta js (a partir de agora não vamos mais fazer scrips 'embebidos no html' mas inportados pela tab *script* - veja no código ao final deste doc

=====

Entregue a pasta inteira (a pasta com o arquivo .html e a subpasta 'js' com o arquivo .js dentro)

=====

Código desenvolvido em sala de aula

HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
  <script src="./js/aula015.js"></script>
  <title>Document</title>
</head>
<body>
  <button onclick="setTimeout(mensagemAlo, 3000)">Olá</button><br>
  <button onclick="setInterval(mensagemAloRecorrente, 2000)">Olá De
Novo</button><br>

  <button onclick="iniciar()">Olá De Novo Cancelável</button><br>
  <button onclick="clearInterval(mar)">Olá De Novo Cancelável</button><br>

  <div id="msg" name="msg"></div>
</body>
</html>
```

JAVASCRIPT

```
// javascript timing events
// fornecidos pelo objeto window

// setTimeout(function, milliseconds)
//      executa a função depois de decorridos n milisegundos

// setInterval(function, milliseconds)
//      executa repetidamente a função no o espaço de n milisegundos

// cancela um evento de setTimeout se este ainda não ocorreu
```

```
window.clearTimeout()
// ou clearTimeout()
// a maneira correta é usar uma variável para definir o setTimeout
// p.ex. var x = setTimeout(função, tempo)
// clearTimeout(x)

// console.log("teste")
function mensagemAlo() {
    // document.write ("alô pessoal")

    document.getElementById("msg").innerHTML += "alô pessoal"
}

function mensagemAloRecorrente() {
    // var i = 0
    var i = 0
    document.getElementById("msg").innerHTML += "Olá " + i
    i++
}

function iniciar () {
    // teste 2 - usando referencias para mensagemAlo e mensagemAloRecorrente
    var ma = mensagemAlo
    var mar = setInterval(mensagemAloRecorrente, 2000)
    //console.log(mar)
}
```