

## Segundo programa em JavaScript

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>js01_Estrutura2.htm</title>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">

<meta charset="utf-8"/>

</head>

<body>

<h3>Programa de Boas Vindas!</h3>

<script language="javascript">

<!--

/* Objetivo: Capturar o nome do usuário e apresentar uma saudação personalizada
Definir as variáveis com o prefixo js_
Elementos de Entrada: método prompt do objeto window
Elementos de Saída: método write do objeto document
*/

/* Definição de Variáveis */

var js_nome;

/* Entrada de Dados */

js_nome = window.prompt('Entre com seu nome: ', 'Digite seu nome nesta caixa');

/* Saída de Dados */

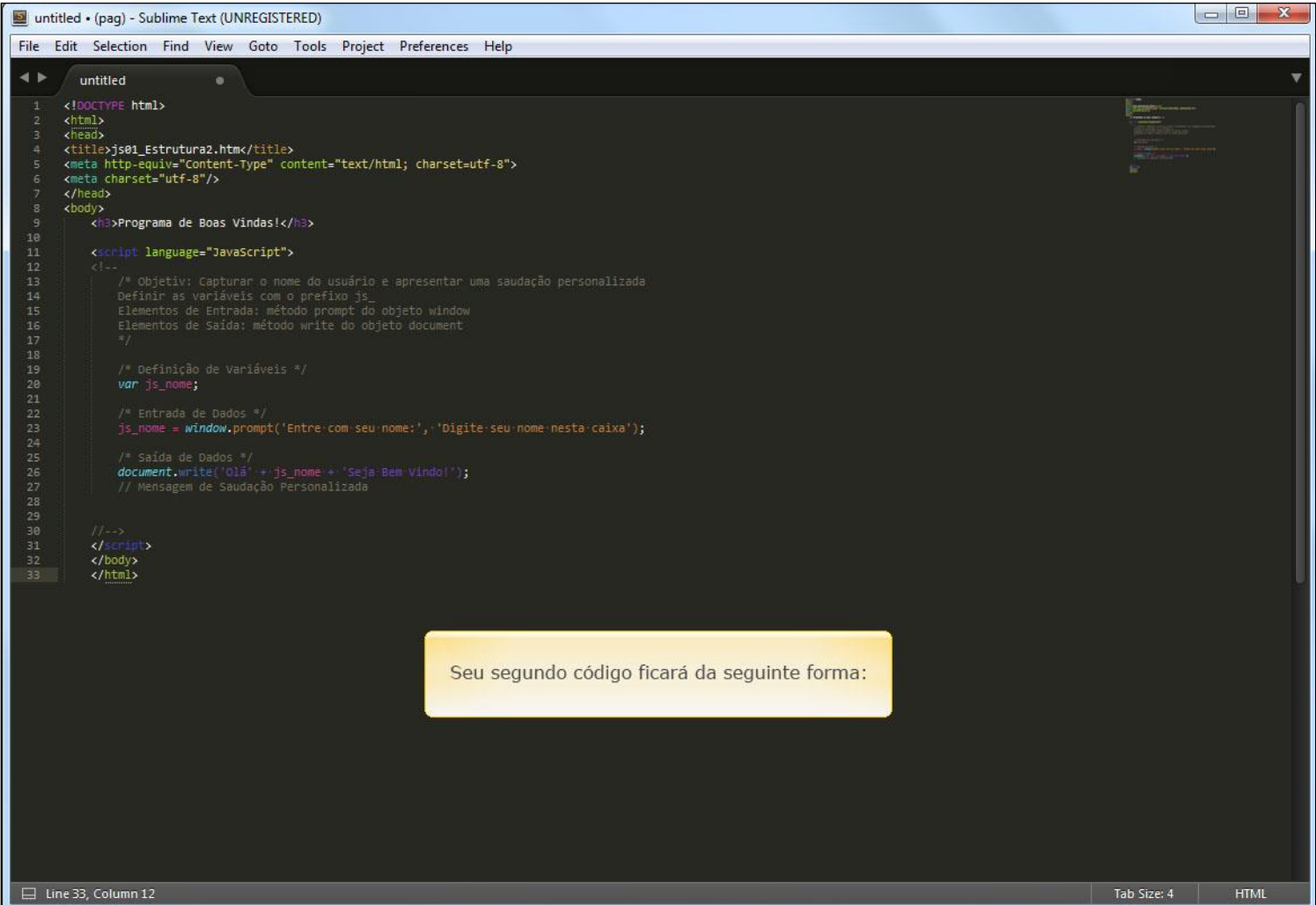
document.write('Olá ' + js_nome + ' Seja Bem Vindo!'); // Mensagem de Saudação Personalizada

//-->

</script>

</body>


</html>
```



The screenshot shows the Sublime Text editor with a file named 'untitled'. The code is an HTML document with a JavaScript script embedded within it. The script is designed to capture a user's name and display a personalized welcome message. The code is as follows:

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>js01_Estrutura2.htm</title>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
6 <meta charset="utf-8"/>
7 </head>
8 <body>
9 <h3>Programa de Boas Vindas!</h3>
10
11 <script language="JavaScript">
12 <!--
13  /* Objetivo: Capturar o nome do usuário e apresentar uma saudação personalizada.
14   Definir as variáveis com o prefixo js_
15   Elementos de Entrada: método prompt do objeto window
16   Elementos de Saída: método write do objeto document
17  */
18
19   /* Definição de Variáveis */
20   var js_nome;
21
22   /* Entrada de Dados */
23   js_nome = window.prompt('Entre com seu nome:', 'Digite seu nome nesta caixa');
24
25   /* Saída de Dados */
26   document.write('Olá' + js_nome + ' Seja Bem-vindo!');
27   // Mensagem de Saudação Personalizada
28
29  //-->
30 </script>
31 </body>
32 </html>
```

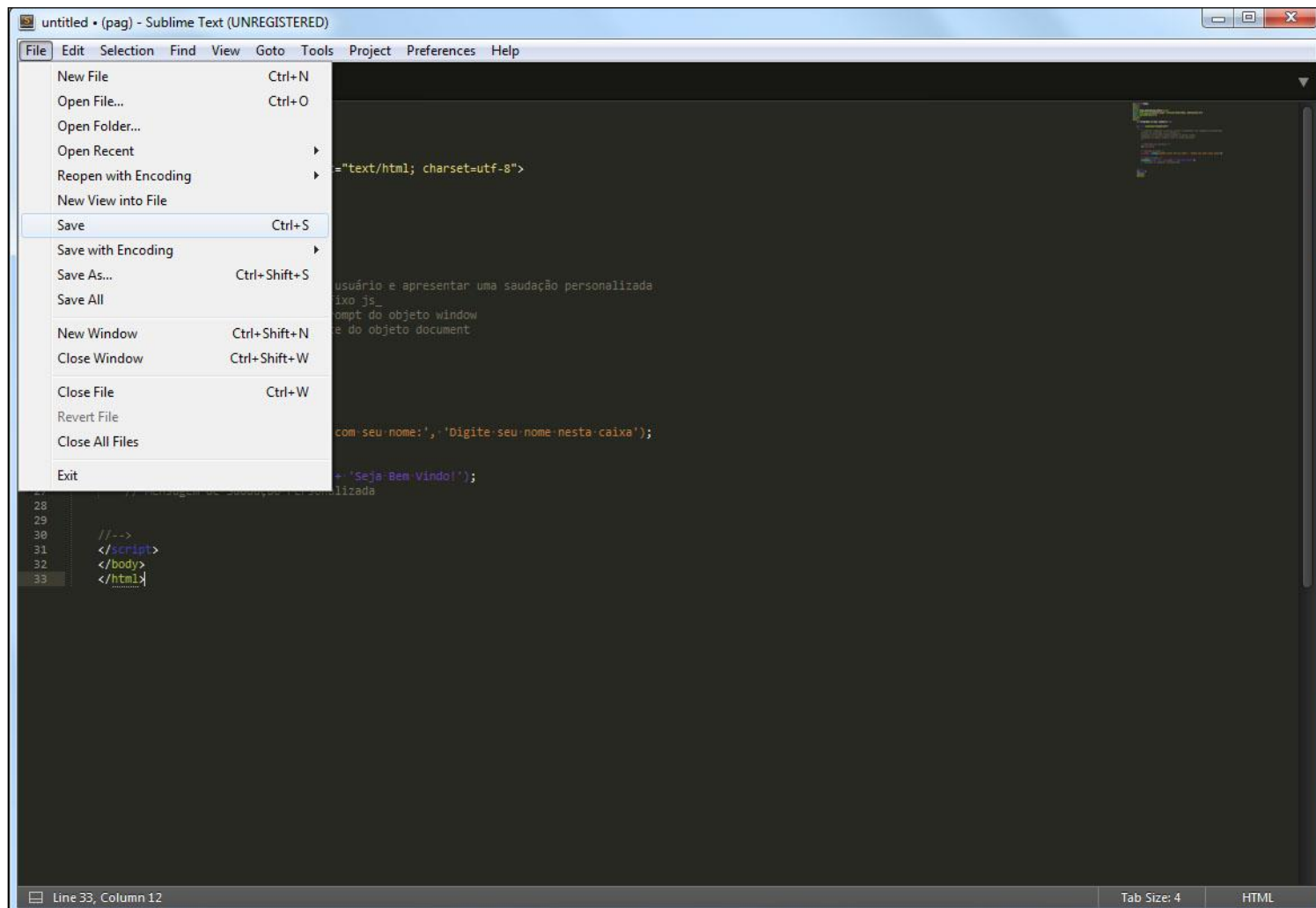
Seu segundo código ficará da seguinte forma:



```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>js01_Estrutura2.htm</title>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
6 <meta charset="utf-8"/>
7 </head>
8 <body>
9 <h3>Programa de Boas Vindas!</h3>
10
11 <script language="JavaScript">
12 <!--
13  /* Objetivo: Capturar o nome do usuário e apresentar uma saudação personalizada.
14   Definir as variáveis com o prefixo js_
15   Elementos de Entrada: método prompt do objeto window
16   Elementos de Saída: método write do objeto document
17  */
18
19   /* Definição de Variáveis */
20   var js_nome;
21
22   /* Entrada de Dados */
23   js_nome = window.prompt('Entre com seu nome:', 'Digite seu nome nesta caixa');
24
25   /* Saída de Dados */
26   document.write('Olá' + js_nome + ' Seja Bem-vindo!');
27   // Mensagem de Saudação Personalizada
28
29  //-->
30 </script>
31 </body>
32 </html>
```

Salve, novamente, o programa **js01\_Estrutura2.htm** (com *All Files \*.\**) – agora, com o novo conteúdo inserido. Em seguida, abra-o em seu navegador, para que você possa ver o resultado de seu segundo programa JavaScript e como ele será interpretado pelo navegador, de acordo com a codificação que você acabou de formatar.

Line 33, Column 12      Tab Size: 4      HTML



The screenshot shows the Sublime Text editor interface. The 'File' menu is open, displaying options such as 'New File', 'Open File...', 'Save', and 'Close All Files'. The main editor area contains HTML and JavaScript code. The status bar at the bottom indicates 'Line 33, Column 12', 'Tab Size: 4', and 'HTML'.

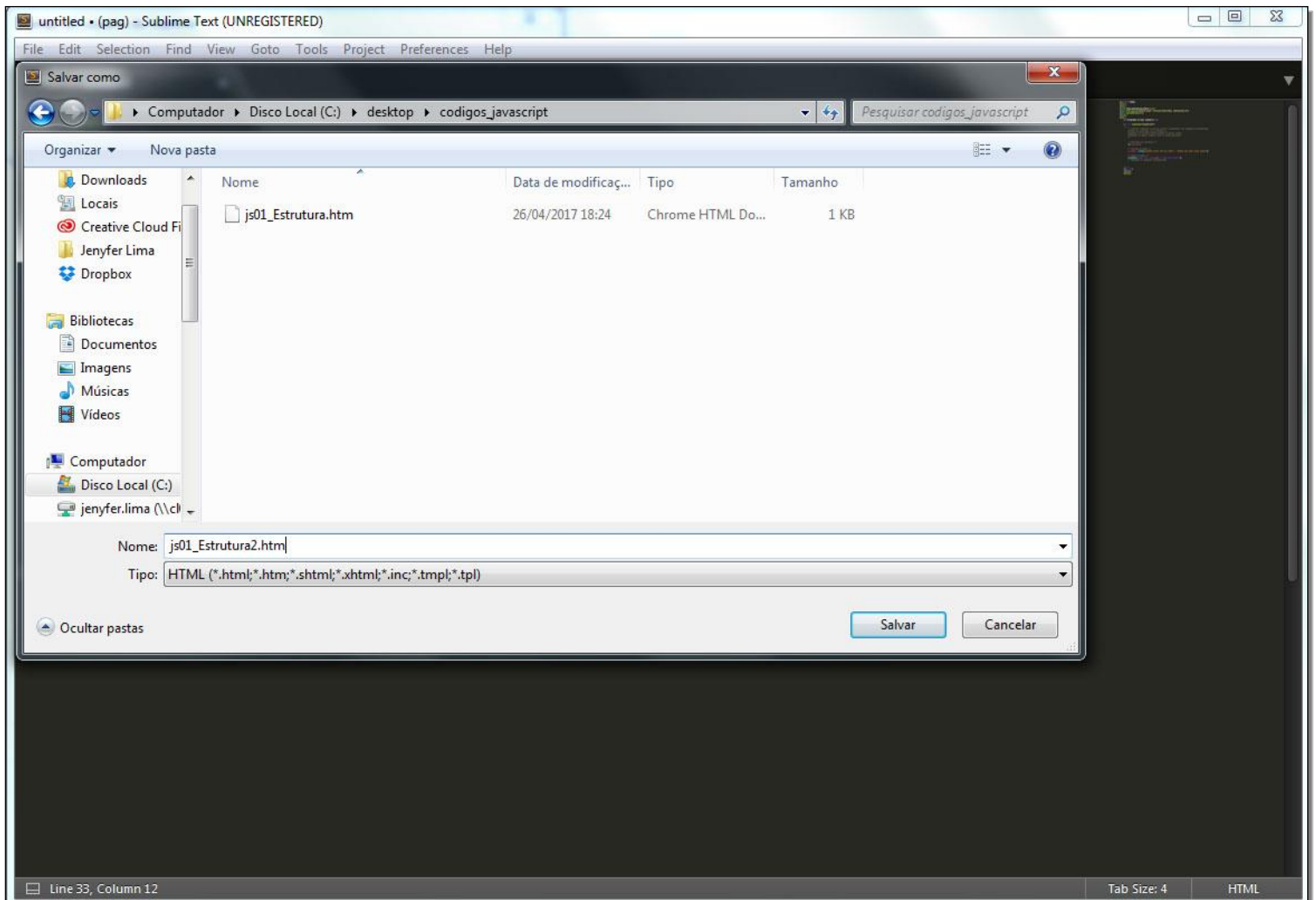
```
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
New File Ctrl+N
Open File... Ctrl+O
Open Folder...
Open Recent
Reopen with Encoding
New View into File
Save Ctrl+S
Save with Encoding
Save As... Ctrl+Shift+S
Save All
New Window Ctrl+Shift+N
Close Window Ctrl+Shift+W
Close File Ctrl+W
Revert File
Close All Files
Exit

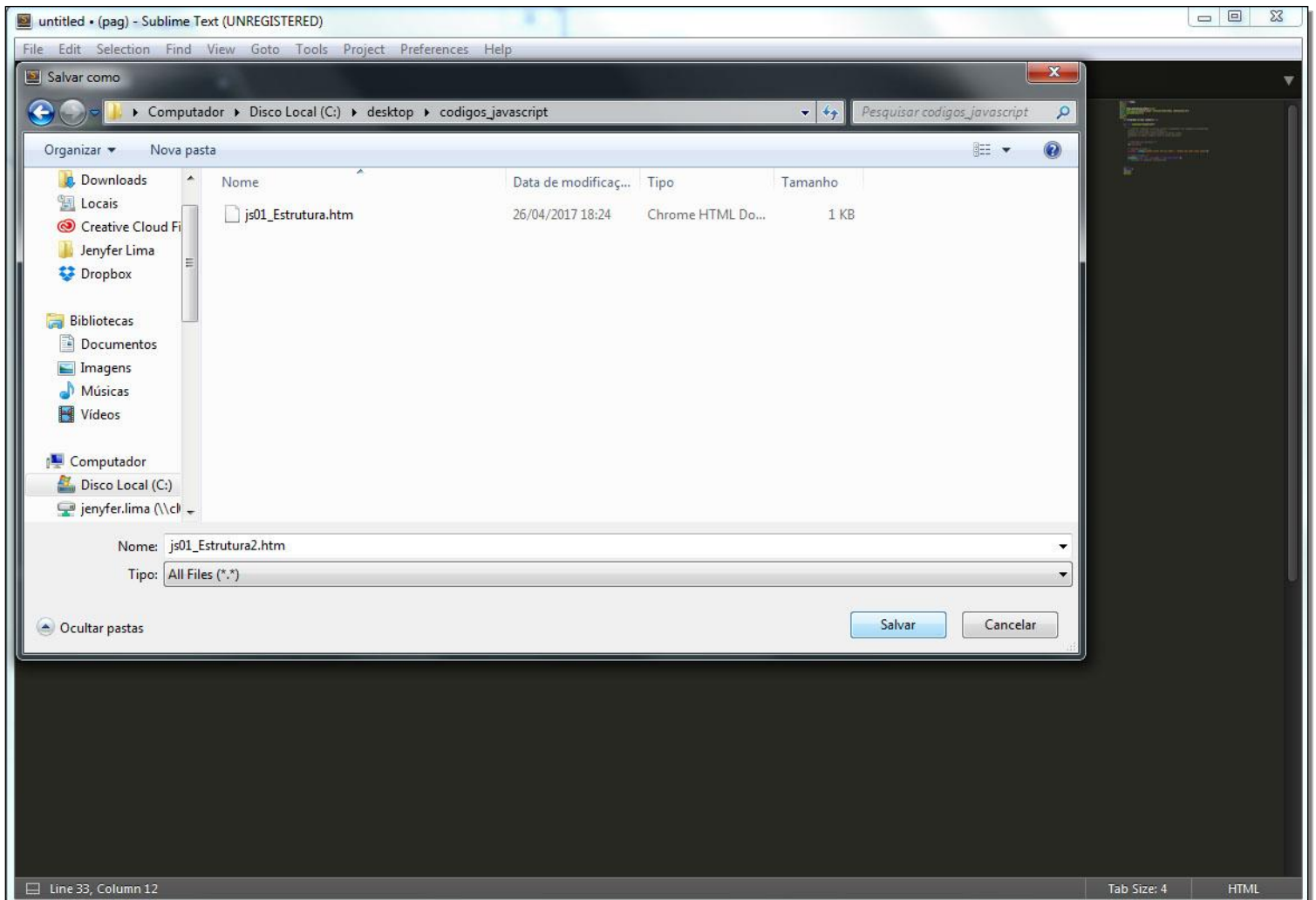
<!--
</script>
</body>
</html>

usuário e apresentar uma saudação personalizada
ixa js_
ompt do objeto window
e do objeto document

com seu nome:', 'Digite seu nome nesta caixa');

+ 'Seja Bem-Vindo!');
lizada
```





```
C:\desktop\codigos_javascript\js01_Estrutura2.htm (pag) - Sublime Text (UNREGISTERED)
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

js01_Estrutura2.htm x
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>js01_Estrutura2.htm</title>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
6 <meta charset="utf-8"/>
7 </head>
8 <body>
9 <h3>Programa de Boas Vindas!</h3>
10
11 <script language="JavaScript">
12 <!--
13 /* Objetivo: Capturar o nome do usuário e apresentar uma saudação personalizada.
14 Definir as variáveis com o prefixo js_
15 Elementos de Entrada: método prompt do objeto window
16 Elementos de Saída: método write do objeto document
17 */
18
19 /* Definição de Variáveis */
20 var js_nome;
21
22 /* Entrada de Dados */
23 js_nome = window.prompt('Entre com seu nome:', 'Digite seu nome nesta caixa');
24
25 /* Saída de Dados */
26 document.write('Olá' + js_nome + ' Seja Bem-vindo!');
27 // Mensagem de Saudação Personalizada
28
29
30 //-->
31 </script>
32 </body>
33 </html>
```

Line 33, Column 12 Tab Size: 4 HTML



