

DISCIPLINA: FUNDAMENTOS DE WEB DESIGN II
PROF. WILTON DE PAULA FILHO
(<http://www.wiltonfilho.com> - wiltonpaulafilho@gmail.com)

JAVASCRIPT - LISTA DE EXERCÍCIOS SOBRE TEMPORIZADORES

- 1.** Crie uma página web contendo um formulário composto por duas caixas de texto e um botão. Ao clicar sobre o botão a página irá aguardar 2 segundos para remover o texto da primeira caixa e inseri-lo na segunda caixa.
- 2.** Crie uma página web contendo um formulário composto por duas caixas de texto, uma caixa de seleção (<select>) composta pelos seguintes valores (1, 2, ... 10) e um botão. Ao clicar sobre o botão a página irá aguardar o tempo correspondente aos segundos selecionado pelo usuário na caixa de seleção para remover o texto da primeira caixa e inseri-lo na segunda caixa.
- 3.** Crie uma página web para solicitar o nome completo do usuário e, em seguida, exibi-lo no corpo do documento com o tamanho de fonte igual a 14 pixels. O tamanho do texto irá aumentar gradativamente e automaticamente até chegar o tamanho de 40 pixels. O incremento deverá ser de 2 em 2 pixels a cada intervalo de 0,5 segundo (meio segundo).
- 4.** Crie uma página web para exibir a seguinte mensagem no corpo do documento “Por favor, aguarde X segundos para carregar a página do Google”. O valor de X deverá ser informado primeiro pelo usuário. O texto deverá ser exibido no corpo do documento e atualizado a cada 1 segundo, onde o valor de X deverá ser decrementado em 1 unidade a cada segundo até chegar ao valor zero. Após esse critério ter sido cumprido a página do Google (www.google.com) será aberta na mesma aba.
- 5.** Crie uma página web que solicite N nomes ao usuário, armazene-os em um vetor e, em seguida, exiba-os no corpo do documento (um embaixo do outro). Cada nome deverá ser exibido automaticamente um após o outro após o intervalo de 1 segundo.

6. Crie uma página web para exibir no corpo do documento uma carta aleatória contida nesse baralho: <http://tinyurl.com/cartasjogodamemoria>. A carta deverá ser exibida após o carregamento da página.
7. Refaça o exercício anterior, porém coloque no corpo do documento um botão para gerar a carta aleatória. O botão deverá ser posicionado embaixo das cartas.
8. Refaça o exercício 3, porém ao clicar sobre o botão deverão ser exibidas duas cartas aleatórias, uma ao lado da outra.
9. Refaça o exercício 4. Acrescente na interface o texto “Tentativas: 0” (posicione esse texto entre as cartas e botão). Ao clicar sobre o botão deverão ser sorteadas duas cartas, conforme descrito no exercício 4. Quando as duas cartas forem diferentes o número de tentativas deverá ser incrementado em uma unidade. Quando elas forem iguais, deverá ser exibida uma mensagem (numa caixa de alerta), informando o número de tentativas necessárias para se obter as duas cartas iguais. **OBS:** Para esse exercício sorteie apenas as 5 primeiras cartas do baralho.