

**Departamento** *Informática***Disciplina** *PSW***Curso** *DWDM***Ano***1º***Semestre***1º***Ano  
Letivo***2019/2020***Ficha de Trabalho n.º 5****Objetivo:** Introdução ao JavaScript (JS)

**Exercício 1** – Crie uma página que contenha um botão. Cada vez que o utilizador clica no botão, deve surgir um alerta que mostre o texto “verdadeiro” ou “falso”, alternadamente. Clicando a primeira vez, o alerta mostra “verdadeiro”, clicando novamente, mostra “falso”, clicando novamente, mostra novamente “verdadeiro” e assim sucessivamente. O código JS deverá ficar armazenado num ficheiro externo de nome ‘clicavel.js’;

**Exercício 2** – Replique a página anterior e com o mesmo botão apresenta os dias da semana, ou seja, clicando a primeira vez deverá aparecer “Domingo”, a segunda vez, “Segunda”, e assim sucessivamente. Quando chegar ao final da semana deverá começar o processo do início. O exercício deverá ser elaborado de duas formas diferentes, com recurso a:

- 1) Utilizar ‘if.. else..’ (ou ‘if.. else if..’);
- 2) Utilizar um *array* com os dias da semana:

```
var dia_index = 0;  
var dia_da_semana = ["Domingo", "Segunda", "Terça", "Quarta", "Quinta",  
"Sexta", "Sábado"];
```

**Exercício 3** – Crie um página onde constem 4 *labels* com o seguinte texto (“#f49e42”, “#7e8477”, “#47a4ef” e “#ad0c39”) e uma *div* vazia. Cada vez que o utilizador passar o rato por cima de uma *label* o *background* da *div* deve ser preenchido com a cor da respetiva caixa de texto. Quando o rato não está sobre nenhuma *label*, o *background* da *div* fica sem definição da cor de *background*. O código JS deverá ficar armazenado num ficheiro externo de nome ‘pintacores.js’;

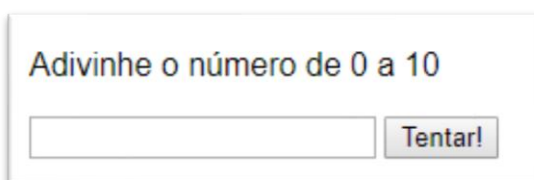
---

**Disciplina** PSW**Ano** 1º**Semestre** 1º**Ano Letivo** 2019/2020

---

**Exercício 4** – Crie uma página com base na figura seguinte. Através de JS deverá obter um número aleatório entre 0 e 10. Quando o utilizador clica no botão, deverá surgir um alerta que diga se o utilizador acertou no número correto. O *input* deverá ter o seguinte comportamento:

- Quando o utilizador falha a tentativa, o *input* deverá ser limpo e deve surgir um alerta a indicar se o número colocado é inferior ou superior ao pretendido.
- Quando o utilizador acerta a tentativa, o *input* deverá ficar *disable*.



Adivinhe o número de 0 a 10