

Departamento *Informática***Disciplina** *PSW***Curso** *DWDM***Ano** *1º***Semestre** *1º***Ano Letivo** *2019/2020***Ficha de Trabalho n.º 6****Objetivo:** Aprofundamento do JavaScript (JS)

Exercício 1 – Recorrendo ao HTML, CSS e JavaScript (JS), implemente um pequeno jogo de perguntas e respostas (quiz) que inclua **5 perguntas** com **4 respostas possíveis** (só uma estará correta), relacionadas com a **temática** do desenvolvimento web. O jogo (*página*) deverá incluir obrigatoriamente os seguintes requisitos:

- Para cada pergunta, o utilizador só pode escolher uma única resposta e responder uma única vez. Quando o utilizador passar o cursor do rato por cima das respostas possíveis, estas devem mudar de cor de fundo (*background*) para destacar a mesma;
- Para cada pergunta, quando o utilizador carregar em cima da resposta correta, deverá aparecer uma mensagem com o texto “Resposta correta!”. Por defeito esta mensagem já deverá estar definida no topo da página mas oculta desde o início;
- Para cada pergunta, no caso do utilizador carregar no botão com a resposta errada, a resposta correta deverá ficar com a cor de fundo verde e todas as restantes com a cor de fundo vermelho;
- O utilizador começa o jogo com 0 pontos. Em cada resposta correta o utilizador ganha 5 pontos, sendo que no caso de errar a resposta perde -2 pontos (*não existe pontuação negativa*);
- No final do jogo deverá ser apresentado ao utilizador uma caixa de mensagem com a pontuação total obtida e a pergunta se pretende voltar a jogar o jogo;

Nota: a página HTML deverá chamar-se ‘*ficha6_ex1.html*’ e deverá incluir todas as perguntas e respostas, estilizadas por um ficheiro CSS externo de nome ‘*estilos.css*’, sendo que o código JS deverá ficar armazenado num ficheiro externo de nome ‘*jogo.js*’.

Disciplina PSW**Ano** 1º**Semestre** 1º**Ano
Letivo**

2019/2020

Exercício 2 - Recorrendo ao HTML, CSS e JavaScript (JS), implemente um ecrã de registo com os seguintes requisitos:

- Deve ser apresentado, centrado horizontalmente no ecrã, um formulário que permita o registo dos seguintes dados de um utilizador:
 - Nome
 - Data de Nascimento
 - E-mail
 - Password – deve aparecer como password, ou seja, caracteres não visíveis
- Este formulário deve também ter um botão “Submeter” e um botão “Limpar” com o seguinte comportamento:
 - Submeter – Deve validar os dados do formulário através de um método a ser definido pelo aluno com o nome “validateForm()”.
 - Caso o método validateForm devolva “true”, deve fazer um pedido AJAX à página “registerUser.html” com o parâmetro “success” a true. Sintaxe: “registerUser.html?sucess=true”.
 - Caso o método validateForm devolva “false”, deve fazer um pedido AJAX à página “registerUser.html” com o parâmetro “success” a false. Sintaxe: “registerUser.html?sucess=false”.
 - O conteúdo obtido através de AJAX deve ser apresentado numa div com o id “mensagemServidor” na página, em baixo do formulário. Esta div deve estar oculta inicialmente e apenas ser apresentada quando o conteúdo é obtido com sucesso através de AJAX.
 - A página “registerUser.html” está disponibilizada no moodle e deve ser colocada na mesma pasta que a página principal a ser desenvolvida pelo utilizador.
 - Limpar – Deve limpar todos os dados do formulário.
- Validações necessárias a implementar no método “validateForm()”:
 - Nome – valor não pode ser vazio
 - Data de Nascimento – data inserida deve estar no passado
 - E-mail – valor deve conter apenas um “@” e deve terminar em “.com”, com um comprimento mínimo de 7 caracteres.
 - Password – valor deve ter comprimento mínimo de 8 caracteres.
- Em termos de estilo:
 - Página deve ter fundo cinzento, formulário com fundo branco e a div onde será inserida a mensagem obtida por AJAX deve ter uma border.