Lista 03 – Input e Operações Aritméticas

# Input

1. Crie um programa o qual:

**a)**Tenha o campo "Cidade Natal"  
**b)** Tenha o campo "Ano de nascimento"  
**c)** Tenha o botão "Cadastrar"  
**d)**Ao clicar no botão, deve aparecer 1 (um) alert com a frase  
**Você nasceu na cidade de X em Y**  
Onde X é o valor do campo em **a)** e Y é o valor do campo em **b)**

1. Refaça a questão anterior de tal forma que a frase não apareca mais num alert, mas sim na própria página.
2. Refaça a questão anterior de tal forma que a frase apareca com o nome da cidade em negrito e o ano de nascimento sublinhado.
3. Crie uma página que solicite ao usuário que digite seu peso e altura.

Deve haver um botão com o texto "Fale comigo".

Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como esta numa caixinha de alerta:

"Você pesa X e tem Y de altura"

Onde X e Y são os valores que o usuário digitou, claro

1. Crie uma página que solicite ao usuário que digite o nome do time que torce e quantos mundiais de clube ele.

Deve haver um botão com o texto "Amo meu time".

Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como esta numa caixinha de alerta:

"O time X tem Y mundiais da FIFA"

Onde X e Y são os valores que o usuário digitou, claro

1. Crie um programa no qual:

**a)** o usuário informe sua nota na escola

**b)** deve haver num botão "opinião da avó"

**c)** deve haver num botão "opinião da mãe"

**d)** ao clicar num botão "opinião da avó", abaixo dos botões, exibir "Muito bem, que neto inteligente, porque tirou X" e uma foto de uma vovozinha

**e)** ao clicar num botão "opinião da mãe", abaixo dos botões, exibir "Não fez mais que tua obrigação com essa nota X" e uma foto de uma mãe muito brava

Onde X é a nota que ele digitou.

1. Crie uma página que solicite ao usuário que digite o nome da rua/avenida/vila e o número da casa onde mora.

Deve haver um botão com o texto "Onde eu moro".

Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como esta na página:

"Seu logradouro é X"

Onde X é o valor que o usuário digitou no primeiro campo

Na sequência da mensagem acima deve aparecer:

"O número do seu logradouro é Y"

Onde Y é o valor que o usuário digitou no segundo campo

1. Crie um programa que:

**a)** Tenha os botões "Feliz", "Neutro", "Triste", "Muita Raiva".

**b)** Ao clicar neles, deve aparecer somente 1 imagem abaixo que represente o humor do texto do botão

1. Crie uma página HTML que tenha a foto de uma pessoa sem dinheiro na mão.

Deve haver os seguintes campos de entrada:

* + Quanto dinheiro terá em 6 meses
  + Quanto dinheiro terá em 3 anos

Ao clicar num botão "Como estarei no futuro?", devem aparecer 2 imagens abaixo dele:

\* A primeira de uma pessoa com algum dinheiro e, ao seu lado, o valor daqui a 6 meses assim "R$X.XX"

\* A segunda de uma pessoa com MUITO dinheiro e, ao seu lado, o valor daqui a 3 anos assim "R$X.XX"

# Operações Aritméticas