

Lista 02 - Introdução a JS

1. Introdução

1. Cadastro de Local e Nascimento

Crie um programa que contenha:

- Um campo para inserir a **Cidade Natal**
- Um campo para inserir o **Ano de Nascimento**
- Um botão com o texto "**Cadastrar**"
- Ao clicar no botão, uma caixa de alerta deve exibir a mensagem:
"Você nasceu na cidade de X em Y"
(onde X é a cidade informada e Y o ano de nascimento)

2. Calculadora de Peso e Altura

Crie uma página que solicite ao usuário:

- Um campo para inserir o **Peso**
- Um campo para inserir a **Altura**
- Um botão com o texto "**Fale comigo**"
- Ao clicar no botão, uma caixa de alerta deve exibir a mensagem:
"Você pesa X kg e tem Y m de altura"
(onde X e Y são os valores digitados pelo usuário)

3. Futebol

Crie uma página que solicite ao usuário:

- Um campo para inserir o **Nome do Time**
- Um campo para inserir a **Quantidade de Títulos** que o clube possui
- Um botão com o texto "**Amo meu time**"
- Ao clicar no botão, uma caixa de alerta deve exibir a mensagem:
"O time X tem Y títulos"
(onde X é o nome do time e Y é a quantidade de títulos informada)

4. Onde Eu Moro

Crie uma página que solicite ao usuário:

- Um campo para inserir o **Nome da Rua/Avenida/Vila**
- Um campo para inserir o **Número da Casa**
- Um botão com o texto "**Onde eu moro**"
- Ao clicar no botão, as seguintes mensagens devem aparecer:
 - "*Seu logradouro é X*" (onde X é o nome da rua/avenida digitada)
 - "*O número do seu logradouro é Y*" (onde Y é o número da casa informado)

5. Opinião da mãe e da avó

Crie um programa que:

- Tenha um campo para inserir a **sua nota na escola**
- Tenha um botão "**opinião da avó**"
- Tenha um botão "**opinião da mãe**"
- Ao clicar num botão "**opinião da avó**", exiba num alerta, exibir "**Muito bem, que neto inteligente, porque tirou X**".
- Ao clicar num botão "**opinião da mãe**", exiba num alerta, exibir "**Não fez mais que tua obrigação com essa nota X**".

(Onde X é a nota que ele digitou.)

6. Farol

Crie um programa que:

- Tenha três botões: "**Pare**", "**Pense**" e "**Siga**".

- Ao clicar no 1º botão, exiba num alerta a frase: "**Pare e aguarde!**".
- Ao clicar no 2º botão, exiba num alerta a frase: "**Pense se pode seguir ou se deve parar!**".
- Ao clicar no 3º botão, exiba num alerta a frase: "**Pode seguir adiante!**".