

Ficha de trabalho 28

Objectivos: form ; onclick

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento (HTML).

```
<!DOCTYPE html>

<html lang="pt">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Botão onClick</title>
  </head>

  <script language="JavaScript">
    function pressiona(form){
      document.write("Você carregou no botão!");
      document.write("<br /> Cliquei no botão: "+form.Botao_1.value);
    }
  </script>

  <body>
    <form>
      <input type="button" value="Carregar" name="Botao_1" onclick="pressionar(this.form)"/>
    </form>
  </body>
</html>
```

2. Grave o documento HTML com o nome **Lab_28_JS.html**.
3. Coloque comentários onde achar necessário.

Ficha de trabalho 29

Objectivos: form; onclick

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento (HTML).

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="Pt-br">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Soma</title>
  </head>
  <body>
    <script language="JavaScript">
      function soma(form){
        var calculo=parseInt(form.valor1.value)+parseInt(form.valor2.value);
        form.resultado.value=calculo; //Afixação do resultados na caixa de texto "Resultado"
      }
    </script>

    <h3>Soma de dois valores</h3>
    <form>
      Parcela 1: <input type="text" name="valor1"/><br/>
      Parcela 2: <input type="text" name="valor2"/><br/>
      <input type="button" value="Calcula" onclick="soma(this.form)"/><br/>
      Resultado: <input type="text" name="resultado" value=" a definir"/><br/>
      <input type="reset" name="Limpa"/>
    </form>
  </body>
</html>
```

2. Grave o documento HTML com o nome **Lab_29_JS.html**.
3. Coloque comentários onde achar necessário.

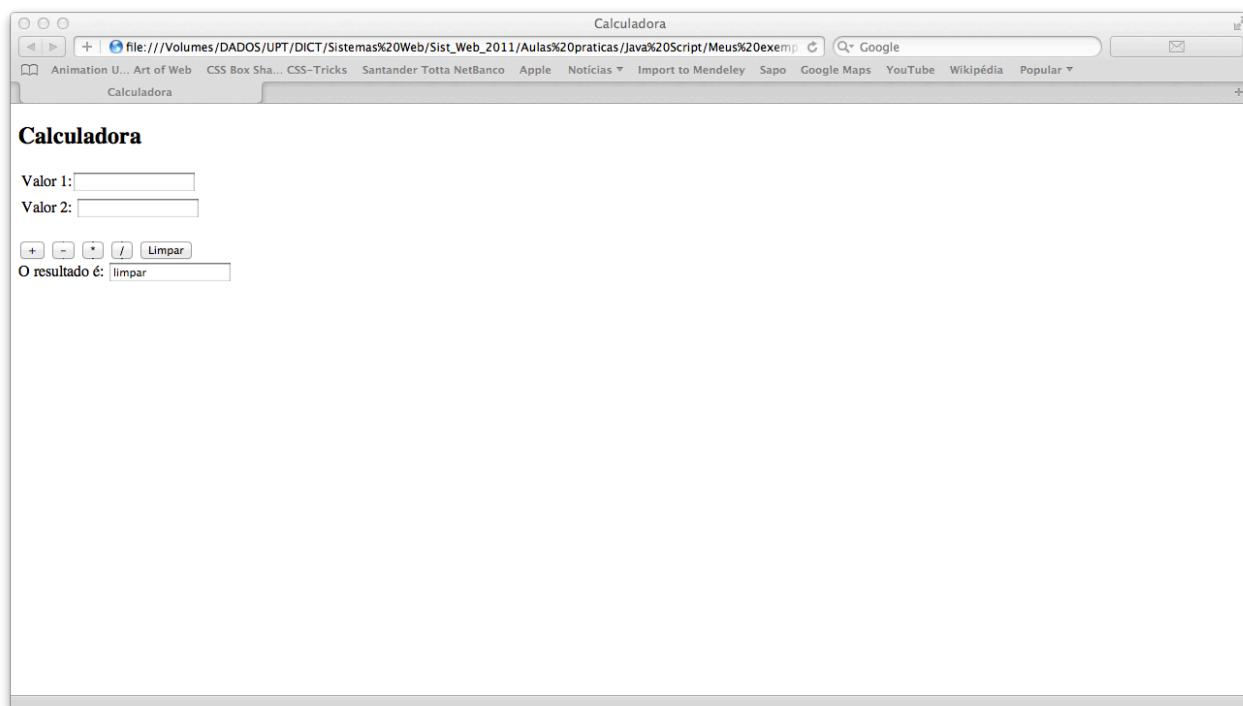


Ficha de trabalho 30

Objectivos: Criar máquina de calcular em *JavaScript*.

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento (HTML).



2. Grave o documento HTML com o nome **Lab_30_JS.html**.
3. Coloque comentários onde achar necessário.

Ficha de trabalho 31

Objectivos: onclick - O que não deve fazer.

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento (HTML).

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Botão onclick</title>
  </head>
  <script language="JavaScript">
    function abre_pagina(form){
      pagina=window.open("http://www.google.pt","_blank","toolbars=no,scrollbars=no, width=100,height=100");
      pagina.moveTo(600,100);
    }
  </script>
  <body>
    <form>
      <input type="button" value="Abrir página" name="Botao_1" onclick="abre_pagina(this.form)"/>
    </form>
  </body>
</html>
```

2. Grave o documento HTML com o nome **Lab_31_JS.html**.
3. Coloque comentários onde achar necessário.