

Ficha de trabalho 30

Objectivos: Criar máquina de calcular em *JavaScript*.

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Solução possível.

```
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <title>Calculadora</title>
</head>
<script language="JavaScript">
  function calcula(form,opcao){
    var op1=parseInt(form.campo1.value);
    var op2=parseInt(form.campo2.value);

    if (opcao==0){
      res=op1+op2;
    }else{
      if (opcao==1){
        res=op1-op2;
      }else{
        if (opcao==2){
          res=op1*op2;
        }else{
          res=op1/op2;
        }
      }
    }

    form.resultado.value=res /*Afixação do resultado na caixa de texto "Resultado" */
  }
</script>
<body>
  <h2>Calculadora</h2>
  <form>
    <table>
      <tr><td>Valor 1:<input type="text" name="campo1"/></td></tr>
      <tr><td>Valor 2: <input type="text" name="campo2"/></td></tr>
    </table><br />
    <input type="button" value="+" onclick="calcula(this.form,0)"/>
    <input type="button" value="-" onclick="calcula(this.form,1)"/>
    <input type="button" value="*" onclick="calcula(this.form,2)"/>
    <input type="button" value="/" onclick="calcula(this.form,3)"/>
    <input type="reset" value="Limpar"/></br>
    0 resultado é: <input type="text" name="resultado"/>
  </form>
</body>
</html>
```

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