

Objectivos: Uso do método Alert.

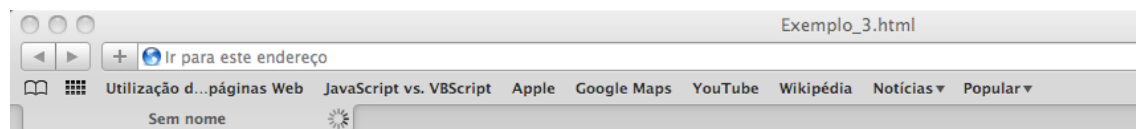
Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento HTML.

```
<!DOCTYPE html>
<!--
    ### PÁGINA DE HTML DE DEMONSTRAÇÃO - Teste 3
    ### Apenas usa o método ALERT() para enviar o texto para o ecrã ###
-->
<html lang="pt-br">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>O MEU TERCEIRO SCRIPT</title>
  </head>
  <body>
    <h3>O meu terceiro script em JavaScript</h3>
    <script>
      alert("Olá Mundo!!!!");
    </script>
  </body>
</html>
```

Figura 1 - Método "Alert"

2. Grave o document com o nome **Lab_5_JS.html**.



O meu terceiro script em JavaScript

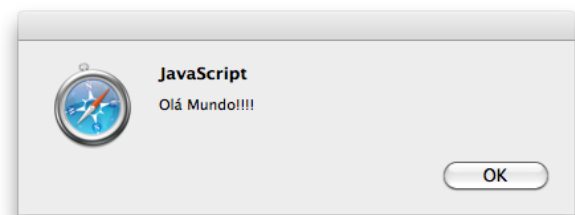


Figura 2 - Resultado esperado

Objectivos: Uso do Window.prompt e Document.write; Declaração de variáveis.

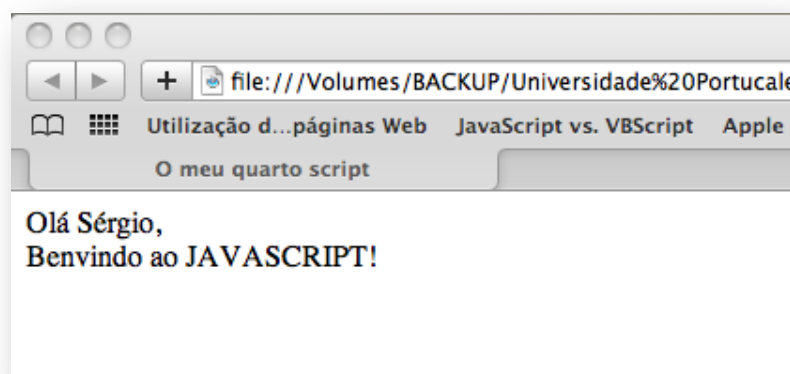
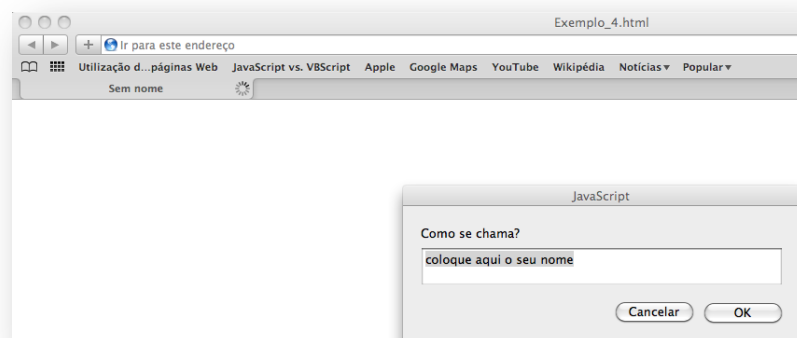
Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento HTML.

```
<!DOCTYPE html>
<!--
  ### PÁGINA DE HTML DE DEMONSTRAÇÃO - Teste 4
  ### Apenas usa uma CAIXA DE DIÁLOGO para ler do ecrã algo que é inserido pelo utilizador
  ### e posteriormente usa o método DOCUMENT.WRITE() para enviar uma mensagem de boas vindas para para o ecrã ###
-->
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>O meu quarto script</title>
  </head>
  <body>
    <script>
      var nome=window.prompt("Como se chama?", "coloque aqui o seu nome");
      document.write("Olá " + nome + ", <br /> Benvindo ao JAVASCRIPT!");
    </script>
  </body>
</html>
```

Figura 3 - Uso de variável

2. Grave o document com o nome **Lab_6_JS.html**.



Objectivos: Declaração de variável; Uso do Document.write.

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>0 meu quinto exemplo</title>
  </head>
  <body>
    <h3>Teste <i>JavaScript</i><br /></h3>
    <script language="JavaScript">
      /* Declaração de uma variável e posteriormente enviar para o ecrã */
      var minha_var="2";
      document.write(minha_var);
    </script>
  </body>
</html>
```

Figura 4 - Declaração de variável + Document.write

2. Grave o document com o nome **Lab_7_JS.html**.



Objectivos: Uso de variáveis e operadores aritméticos; document.write.

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>O meu sexto script</title>
  </head>
  <body>
    <h3>Script Soma</h3>
    <script language="JavaScript">
      var x=3; /* Atribuição do valor 3 à variável x */
      var y=2  /* Atribuição do valor 2 à variável y */
      var soma=x+y /* Cálculo da soma x+y */
      document.write("O resultado da soma é igual a "+ soma);
    </script>
  </body>
</html>
```

Figura 5 - Uso de variáveis + Uso de operadores aritméticos + document.write

2. Grave o document com o nome **Lab_8_JS.html**.

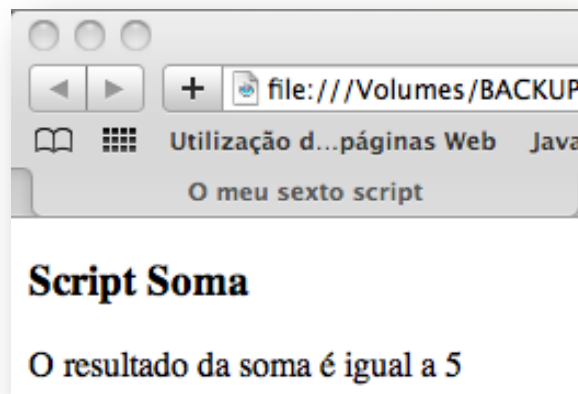


Figura 6 - Resultado esperado

Ficha de trabalho 23

Objectivos: Uso de variáveis e operadores aritméticos; document.write, window.prompt; parse.Int e parse.Float.

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento HTML.

```
<!DOCTYPE html>

<!--
  ### PÁGINA DE HTML DE DEMONSTRAÇÃO - Teste 6.1          ###
  ### São usadas CAIXAS DE DIÁLOGO para ler do ecrã os valores a serem somaos          ###
  ### Posteriormente usa o método DOCUMENT.WRITE() para enviar o resultado para o ecrã    ###
-->
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>0 meu sexto.um script</title>
  </head>
  <body>
    <h3>Soma com caixas de diálogo</h3>
    <script language="JavaScript">
      var n1=window.prompt("Indique o primeiro valor:", "");
      var n2= window.prompt("Indique o segundo valor", "");
      /*parseFloat - converte uma string em decimal */
      /* parseInt - converte uma string em inteiro */
      var soma=parseInt(n1)+ parseInt(n2);
      document.write("0 resultado é: ",soma);
    </script>
  </body>
</html>
```

2. Grave o document com o nome **Lab_9_JS.html**.

Objectivos: Localização de ficheiro.

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>Localização do fx Localizacao_fx</title>
  </head>
  <body>
    <h3>Localização do ficheiro em uso (LOCALIZACAO_FX.HTML)</h3>
    <script language="JavaScript">
      document.write("hostname=",location.hostname);
      document.write("<br>href=",location.href);
      document.write("<br>pathname=",location.pathname);
      document.write("<br>port=",location.port);
      document.write("<br>protocol=",location.protocol);
    </script>
  </body>
</html>
```

2. Grave o document com o nome **Lab_10_JS.html**.

Ficha de trabalho 25

Objectivos: Soma de dois valores através do uso de uma função.

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento HTML.

```
<!DOCTYPE html>

<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Função soma</title>
  </head>
  <body>
    <h3>Utilização da função soma</h3>
    <script language="JavaScript">
      function soma(x,y){
        var sum;
        sum=x+y;
        return(sum);
      }
      num1=window.prompt("Introduza o seu primeiro número:", "Número");
      num2=window.prompt("Introduza o seu segundo número:", "");
      /*Criação da variável total com o resultado da função soma*/
      var total=soma(parseInt(num1),parseInt(num2));
      document.write("O resultado é:", total);
    </script>
  </body>
</html>
```

2. Grave o document com o nome **Lab_11_JS.html**.

Objectivos: Abertura automática de uma página Web.

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie o seguinte documento HTML.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Página para reencaminhamento</title>
  </head>
  <body>
    <h2>Atenção</h2><br>
    A página que procura mudou de local. Dentro de 10 segundos o seu browser será reencaminhado
    para o <a href="http://www.upt.pt">novo local</a>!</br>
    <h3>Obrigado</h3>
    <script language="JavaScript">
      window.setTimeout("expirou()",10000);
      /* ao fim de 10 segundos executa a função expirou*/
      function expirou(){
        window.open("http://www.upt.pt");
      }
    </script>
  </body>
</html>
```

2. Grave o document com o nome **Lab_12_JS.html**.

Objectivos: Colar num ficheiro externo o script.

Recursos: Utilize a aplicação WebMatrix ou equivalente.

1. Crie os seguintes documentos (HTML & JavaScript).
2. Grave o documento HTML com o nome **Lab_13_JS.html** e o script no ficheiro **exemplo4.js**.

```
<!DOCTYPE html>
<!--
    ### PÁGINA DE HTML DE DEMONSTRAÇÃO - Teste 4
    ### Apenas usa uma CAIXA DE DIÁLOGO para ler do ecrã algo que é inserido pelo utilizador
    ### e posteriormente usa o método DOCUMENT.WRITE() para enviar uma mensagem de boas vindas para para o ecrã ###
-->
<html lang="pt">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>0 meu quarto script</title>
  </head>
  <body>
    <script language="JavaScript" src="Exemplo_4.js">
    </script>
  </body>
</html>
```

Figura 7 - Documento HTML

```
var nome=window.prompt("Como se chama?","coloque aqui o seu nome");
document.write("Olá " + nome + ",<br> Bemvindo ao JAVASCRIPT!");
```

Figura 8 - Ficheiro JavaScript