

Questionario 07 Linguagem Javascript (14/junho/2022)

Iniciado em terça, 7 jun 2022, 19:59

Estado Finalizada

Concluída em terça, 7 jun 2022, 20:14

Tempo 15 minutos 3 segundos  
empregado

Notas 18,00/18,00

Avaliar 10,00 de um máximo de 10,00(100%)

Questão 1

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual o comando em Javascript para escrever a mensagem "Olá usuário" no console do navegador ?

- a. `alert("Olá usuário");`
- b. `console.log("Olá usuário");` ✓
- c. `print("Olá usuário");`
- d. `document.print("Olá usuário");`
- e. `system.print("Olá usuário");`

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

`console.log("Olá usuário");`

**Questão 2**

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual o comando em Javascript para escrever a mensagem "Favor digitar valores numéricos" em uma janela do navegador?

- a. `console("Favor digitar valores numéricos");`
- b. `print("Favor digitar valores numéricos");`
- c. `alert("Favor digitar valores numéricos");` ✓
- d. `window("Favor digitar valores numéricos");`
- e. `document.window("Favor digitar valores numéricos");`

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

```
alert("Favor digitar valores numéricos");
```

**Questão 3**

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Considerando que uma página html contém uma tag com o seguinte código:

```
<div id="MinhaDiv"></div>
```

Qual o comando em Javascript para escrever a mensagem "Olá usuário" dentro dessa tag?

- a. `document.alert().innerHTML = "Olá usuário";`
- b. `document.getElementById('MinhaDiv').internHTML = "Olá usuário";`
- c. `document.getElementById('MinhaDiv').print = "Olá usuário";`
- d. `document.getElementById('MinhaDiv').innerHTML = "Olá usuário";` ✓
- e. `document.window('MinhaDiv').HTML = "Olá usuário";`

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

```
document.getElementById('MinhaDiv').innerHTML = "Olá usuário";
```

Questão 4

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Considerando que uma página html contém uma tag com o seguinte código:

```
<textarea id="MinhaTextarea"></textarea>
```

Qual o comando em Javascript para escrever a mensagem "Olá usuário" dentro dessa tag ?

- a. `document.getElementById('MinhaTextarea').innerText = "Olá usuário";`
- b. `document.alert('MinhaTextarea').value = "Olá usuário";`
- c. `document.getElementById('MinhaTextarea').value = "Olá usuário";`
- d. `document.getElementByName('MinhaTextarea').innerHTML = "Olá usuário";`
- e. `document.print('MinhaTextarea').value = "Olá usuário";`



Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

```
document.getElementById('MinhaTextarea').value = "Olá usuário";
```

Questão 5

Correto

Atingiu 2,00 de 2,00

Em uma página HTML existe a seguinte tag:

```
<div id="MinhaDiv"></div>
```

Preencha o código Javascript abaixo com os comandos necessários para escrever nessa tag a soma de todos os valores inteiros de 1 até 10.

Arquivo: Func\_Somar.js

```
function Func_Somar () {
    var soma = 0;
    for (var i=1 ;i<=10;i++) {
        soma += i;
    }
    return (soma);
}

var Str = 'soma = '+Func_Somar() +'<br>';
document.getElementById('MinhaDiv').innerHTML = Str;
```

var x=3

return()

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Em uma página HTML existe a seguinte tag:

```
<div id="MinhaDiv"></div>
```

Preencha o código Javascript abaixo com os comandos necessários para escrever nessa tag a soma de todos os valores inteiros de 1 até 10.

Arquivo: Func\_Somar.js

```
function [Func_Somar] () {
    [var soma] = 0;
    for ([var i=1];i<=10;i++) {
        soma [+= i];
    }
    [return] (soma);
}

var Str = 'soma = '+[Func_Somar()]+ '<br>';
document.getElementById(['MinhaDiv']).innerHTML = Str;
```

**Questão 6**

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Na questão anterior, se trocarmos a tag de saída de dados pela seguinte tag:

```
<textarea id="MinhaTextarea"></textarea>
```

Assinale quais as alterações devem ser feitas no código Javascript para escrever nessa nova tag a soma de todos os valores inteiro de 1 até 10.

- a. 

```
var Str = 'soma = '+soma+'\n';
document.getElementByName('MinhaTextarea').innerText = Str;
```
- b. 

```
var Str = 'soma = '+soma+'\n';
document.getElementById('MinhaTextarea').innerHTML = Str;
```
- c. 

```
var Str = 'soma = '+soma+'
document.getElementByName('MinhaDiv').value = Str;
```
- d. 

```
var Str = 'soma = '+soma+'\n';
document.getElementById('MinhaTextarea').value = Str;
```

 ✓
- e. 

```
var Str = 'soma = '+soma+'
document.print('MinhaDiv').innerHTML = Str;
```

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

```
var Str = 'soma = '+soma+'\n';
document.getElementById('MinhaTextarea').value = Str;
```

**Questão 7**

Correto

Atingiu 2,00 de 2,00

**Deseja-se criar uma página para representar um aluno de Sistemas de Informação.**

Nessa página devem constar o nome do aluno e três notas.

Outra componente dessa página HTML é uma tag onde os dados do aluno devem ser escritos:

```
<div id="MinhaDiv"></div>
```

Preencha o código Javascript abaixo com os comandos necessários para escrever nessa tag o nome do aluno, suas notas e a média.

**Arquivo: Func\_Media.js**

```
var aluno = 'Anderson' ;  
var notas = [7.1, 8.2, 9.3] ;  
  
function Func_Media() {  
    var soma = 0;  
    var i=0;i<notas.length;i++  
    for ( ) {  
        soma += notas[i] ;  
    }  
    return (soma/3.0);  
}  
  
var Str = '';  
Str += 'Aluno = '+aluno+'<br>';  
Str += 'Notas = ';  
for (var i=0;i<notas.length;i++) {  
    Str += notas[i]+';'  
}  
Str += '<br>' ;  
Str += 'Média = '+ Func_Media() .toFixed(2)+'<br>';  
document.getElementById('MinhaDiv') .innerHTML = Str;
```

variable Str

str = '<br>'

Function()

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

**Deseja-se criar uma página para representar um aluno de Sistemas de Informação.**

Nessa página devem constar o nome do aluno e três notas.

Outra componente dessa página HTML é uma tag onde os dados do aluno devem ser escritos:

```
<div id="MinhaDiv"></div>
```

Preencha o código Javascript abaixo com os comandos necessários para escrever nessa tag o nome do aluno, suas notas e a média.

Arquivo: Func\_Media.js

```
var aluno = ['Anderson'];
var notas = [[7.1, 8.2, 9.3]];

[function] Func_Media() {
    var soma = 0;
    for ([var i=0;i<notas.length;i++]) {
        soma += [notas[i]];
    }
    [return] (soma/3.0);
}

[var Str] = '';
Str += 'Aluno = '+aluno+'<br>';
Str += 'Notas = ';
[for] (var i=0;i<notas.length;i++) {
    Str += notas[i]+';';
}
[Str += '<br>'];
Str += 'Média = '+[Func_Media()].toFixed(2)+'<br>';
document.getElementById(['MinhaDiv']).innerHTML = Str;
```

Questão 8

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Considerando que uma página HTML necessita importar um código em Javascript que está em um arquivo em separado:

Function\_Media.js

Qual o comando em Javascript para importar esse arquivo ?

- a. <script lang="Javascript" src="../Function\_Media.js"> </script>
- b. <script Javascript="language" src=".Dir/Function\_Media.js"> </script>
- c. <script language="Java" src=".Func\_Media.js"> </script>
- d. <Javascript language="script" src=".Function\_Media.js"> </Javascript>
- e. <script language="Javascript" src=".Function\_Media.js"> </script> ✓

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

```
<script language="Javascript" src=".Function_Media.js"> </script>
```

**Questão 9**

Correto

Atingiu 2,00 de 2,00

Deseja-se criar um formulário HTML para enviar dois parâmetros X e Y para que sua soma seja processada em um servidor.

No servidor uma página com nome FormReceiver.html deve recepcionar os dados e processar a soma de X e Y.

Preencha o código HTML para montar esse formulário.

**Programa: FormSender.html**

```
<form action=". /FormReceiver.html">
    <label for="lb_x">X:</label>
    <input type="text" id="id_x" name="name_x"><br><br>
    <label for="lb_y">Y:</label>
    <input type="text" id="id_y" name="name_y"><br><br>
    <label for="lb_soma">Soma:</label>
    <input type="submit" value="Submit"><br>
</form>
```

**formulary**

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Deseja-se criar um formulário HTML para enviar dois parâmetros X e Y para que sua soma seja processada em um servidor.

No servidor uma página com nome FormReceiver.html deve recepcionar os dados e processar a soma de X e Y.

Preencha o código HTML para montar esse formulário.

**Programa: FormSender.html**

```
<[form] action=". /FormReceiver.html" []>
    <label [for="lb_x"]>X:</label>
    <[input type="text"] id="id_x" name="name_x"><br><br>
    <label [for="lb_y"]>Y:</label>
    <[input type="text" [id="id_y"] name="name_y"><br><br>
    [<label] for="lb_soma">Soma:</label>
    <[input type="submit" [value="Submit"]]><br>
</form>
```

**Questão 10**

Correto

Atingiu 2,00 de 2,00

Foi criado um formulário HTML para enviar dois parâmetros X e Y para que a sua soma seja processada em um servidor.

Esses parâmetros são enviados com os seguintes identificadores:

- X é enviado através de name\_x;
- Y é enviado através de name\_y.

No servidor uma página com nome FormReceiver.html deve realizar as seguintes tarefas:

1. recepcionar os valores de X e Y;
2. processar a soma de X e Y;
3. armazenar os valores de X e Y na tag denominada id\_received;
4. armazenar o resultado da soma na tag denominada id\_result.

Preencha o código HTML para montar o formulário que recepciona esses valores no servidor e processa a sua soma.

**Programa: FormReceiver.html**

```
function Func_Sumar(x, y) {  
    var soma = x + y;  
    return(soma);  
}  
  
function Receive_Params() {  
    params = new URLSearchParams(document.location.search);  
    var x = parseFloat(params.get('name_x'));  
    var y = parseFloat(params.get('name_y'));  
    var text = '';  
    text += 'X = '+x+'<br>';  
    text += 'Y = '+y;  
    document.getElementById('id_received').innerHTML = text;  
  
    var soma = Func_Sumar(x, y);  
    document.getElementById('id_result').innerHTML = 'Soma = '+soma;  
}
```

**Function\_Sumar****parameters.get**

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Foi criado um formulário HTML para enviar dois parâmetros X e Y para que a sua soma seja processada em um servidor.

Esses parâmetros são enviados com os seguintes identificadores:

- X é enviado através de name\_x;
- Y é enviado através de name\_y.

No servidor uma página com nome FormReceiver.html deve realizar as seguintes tarefas:

1. recepcionar os valores de X e Y;
2. processar a soma de X e Y;
3. armazenar os valores de X e Y na tag denominada id\_received;
4. armazenar o resultado da soma na tag denominada id\_result.

Preencha o código HTML para montar o formulário que recepciona esses valores no servidor e processa a sua soma.

Programa: FormReceiver.html
[function] Func_Somar(x, y) { var soma = x + y; return(soma); }  function Receive_Params() { params = new URLSearchParams(document.location.search); [var] x = parseFloat([params.get](['name_x'])); var y = [parseFloat](params.get('name_y')); var text = ''; text += 'X = '+[x+' ']; text += 'Y = '+y; document.[getById](['id_received']).innerHTML = text;  var [soma] = [Func_Somar](x, y); document.getElementById(['id_result']).[innerHTML] = 'Soma = '+soma; }

**Questão 11**

Correto

Atingiu 2,00 de 2,00

**Deseja-se criar uma página para representar uma pessoa.**

Nessa página devem constar o nome da pessoa, endereço e a sua idade.

Outra componente dessa página HTML é uma tag onde os dados da pessoa devem ser escritos:

```
<textarea id="id_console"></textarea>
```

Esse programa deve ser implementado seguindo a metodologia orientada a objetos e com as seguintes características:

Características da classe Pessoa:

1. Ter uma instância para representar o nome da pessoa;
2. Ter uma instância para representar o endereço da pessoa;
3. Ter três instâncias para representar a idade da pessoa.

Métodos da classe Pessoa:

1. Ter um construtor da classe Pessoa para inicializar as suas instâncias;
2. Ter métodos get e set para todas as instâncias da classe;
3. Ter um método para imprimir em uma string todas as instâncias da classe.

Programa principal:

1. Criar um objeto da classe Pessoa;
2. Enviar os seguintes dados ao objeto através dos comandos  
set (nome: 'Pedro'; endereço: Rua Felipe Schmidt; idade: 21);
3. Escrever na tag MinhaDiv os dados referentes ao objeto criado.

**Preencha o código Javascript abaixo com os comandos necessários para implementar esse programa.****Arquivo: Pessoa.js**

```
class Pessoa {  
  
    constructor() {  
        this.nome = '';  
        this.endereco = 0;  
        this.idade = 0;  
    }  
  
    get_Nome() {  
        return (this.nome) ;  
    }  
  
    get_Endereco() {  
        return (this.endereco);  
    }  
  
    get_Idade() {  
        return (this.idade);  
    }  
  
    set_Nome (nm) {  
        this.nome = nm;  
    }  
  
    set_Endereco(end) {  
        this.endereco = end;  
    }  
}
```

```

        set_Idade( id ✓ ) {
            this.idade = id;
        }

        toString() {
            var Str = '' ✓ ;
            Str += 'Nome = ' ✓ + this.nome + '\n';
            Str += 'Endereco = '+ ✓ this.endereco + '\n';
            Str += 'Idade = ' + this.idade ✓ + '\n';
            Str += '\n';
            return(Str ✓ );
        }
    }

// ****

function Limpar() {
    document.getElementById('id_console' ✓).value = '';
}

function Executar() {
    let Pess = new Pessoa() ✓
    Pess.set_Nome('Pedro') ✓
    Pess.set_Endereco('Rua Felipe Schmidt') ✓ );
    Pess.set_Idade ✓ (21);
    document.getElementById('id_console').value ✓ =
    Pess.toString(); ✓
}

```

self.nome

get\_Endereco(i);

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

**Deseja-se criar uma página para representar uma pessoa.**

Nessa página devem constar o nome da pessoa, endereço e a sua idade.

Outra componente dessa página HTML é uma tag onde os dados da pessoa devem ser escritos:

<textarea id="id\_console"></textarea>

Esse programa deve ser implementado seguindo a metodologia orientada a objetos e com as seguintes características:

Características da classe Pessoa:

1. Ter uma instância para representar o nome da pessoa;
2. Ter uma instância para representar o endereço da pessoa;

3. Ter três instâncias para representar a idade da pessoa.

Métodos da classe Pessoa:

1. Ter um construtor da classe Pessoa para inicializar as suas instâncias;
2. Ter métodos get e set para todas as instâncias da classe;
3. Ter um método para imprimir em uma string todas as instâncias da classe.

Programa principal:

1. Criar um objeto da classe Pessoa;
2. Enviar os seguintes dados ao objeto através dos comandos  
set (nome: 'Pedro'; endereço: Rua Felipe Schmidt; idade: 21);
3. Escrever na tag MinhaDiv os dados referentes ao objeto criado.

Preencha o código Javascript abaixo com os comandos necessários para implementar esse programa.

Arquivo: Pessoa.js

```

class Pessoa {

    [constructor()] {
        this.nome = '';
        this.endereco = 0;
        this.idade = 0;
    }

    get_Nome() {
        return([this.nome]);
    }

    [get_Endereco()] {
        return(this.endereco);
    }

    get_Idade() {
        [return] (this.idade);
    }

    [set_Nome](nm) {
        this.nome = nm;
    }

    set_Endereco(end) {
        [this.endereco] = end;
    }

    set_Idade([id]) {
        this.idade = id;
    }

    toString() {
        var [Str = ''];
        Str += ['Nome = ']+this.nome+'\n';
        Str += ['Endereco = '+]this.endereco+'\n';
        Str += ['Idade = ' + [this.idade] + '\n'];
        Str += '\n';
        return([Str]);
    }
}

// ****

function Limpar() {
    document.getElementById(['id_console']).value = '';
}

function Executar() {
    let Pess = [new Pessoa()];
    Pess.[set_Nome('Pedro')];
    Pess.set_Endereco(['Rua Felipe Schmidt'           ]);
    Pess.[set_Idade](21);
    document.getElementById('id_console').[value] = [Pess.toString()];
}

```

**Questão 12**

Correto

Atingiu 2,00 de 2,00

**Deseja-se criar uma página para representar um aluno de Sistemas de Informação.**

Nessa página devem constar o nome do aluno, ano de ingresso no curso, três notas e a sua média.

Outra componente dessa página HTML é uma tag onde os dados do aluno devem ser escritos:

```
<textarea id="id_console"></textarea>
```

Esse programa deve ser implementado seguindo a metodologia orientada a objetos e com as seguintes características:

Características da classe Aluno:

1. Ter uma instância para representar o nome do aluno;
2. Ter uma instância para representar o ano de ingresso no curso;
3. Ter três instâncias para representar as notas do aluno;
4. Ter uma instância para representar média do aluno.

Métodos da classe Aluno:

1. Ter um construtor da classe Aluno para inicializar as suas instâncias;
2. Ter métodos get e set para todas as instâncias da classe exceto para a média que deve ser calculada;
3. Ter um método para calcular a média do aluno;
4. Ter um método para imprimir em uma string todas as instâncias da classe.

Programa principal:

1. Criar um objeto da classe Aluno;
2. Enviar os seguintes dados ao objeto através dos comandos set (nome: 'Joao'; ingresso: 2018; notas: 7.1; 8.2; 9.3);
3. Calcular a média do aluno;
4. Escrever na tag MinhaDiv os dados referentes ao objeto criado.

Preencha o código Javascript abaixo com os comandos necessários para implementar esse programa.

**Arquivo: Aluno.js**

```
class Aluno {  
  
    constructor() {  
        this.nome = '';  
        this.ingresso = 0;  
        this.nota1 = 0;  
        this.nota2 = 0;  
        this.nota3 = 0;  
  
        this.calcula_Media();  
    }  
  
    get_Nome() {  
        return(this.nome);  
    }  
  
    get_Ingresso() {  
        return(this.ingresso);  
    }  
  
    get_Nota1() {  
        return(this.nota1);  
    }  
  
    get_Nota2() {  
    }
```

```

        return(this.nota2);
    }

    get_Nota3() ✓ {
        return(this.nota3);
    }

    get_Media() {
        return(this.media); ✓
    }

    set_Nome(nm) ✓ {
        this.nome = nm;
    }

    set_Ingresso(ing) {
        this.ingresso = ing; ✓
    }

    set_Nota1(nt1) {
        this.nota1 = nt1; ✓
    }

    set_Nota2(nt2) ✓ {
        this.nota2 = nt2;
    }

    set_Nota3(nt3) {
        this.nota3 = nt3;
    }

    calcula_Media() {
        var soma = this.nota1 + this.nota2 ✓ + this.nota3;
        this.media = soma/3.0 ✓ ;
    }

    toString() {
        var Str = '';
        Str += 'Aluno = '+this.nome+'\n';
        Str += 'Ingresso = '+this.ingresso+\n ✓ ;
        Str += '\n';
        Str += ''Notal = ' ✓ + this.nota1.toFixed(2) + '\n';
        Str += this.nota2.toFixed(2) + ✓ ;
        Str += 'Nota2 = ' + '\n' ✓ ;
        Str += ''Nota3 = ' ✓ + this.nota3.toFixed(2) + '\n';
        Str += '\n';
        Str += this.media.toFixed(2) ✓ ;
        Str += 'Média = '+'\n' ✓ ;
        return(Str);
    }
}

// ****

function Programa_Principal() {
    let Alu = new Aluno() ✓ ;
    Alu.set_Nome('Joao');
    Alu.set_Ingresso ✓ (2018);
    Alu.set_Nota1(7.1);
}

```

```

Alu.set_Nota2(8.2);
Alu.set_Nota3(9.3);
Alu.calcula_Media();
document.getElementById('id_console').value = Alu.toString();
}

```

this.get\_Nota

return(soma/3)

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

**Deseja-se criar uma página para representar um aluno de Sistemas de Informação.**

Nessa página devem constar o nome do aluno, ano de ingresso no curso, três notas e a sua média.

Outra componente dessa página HTML é uma tag onde os dados do aluno devem ser escritos:

<textarea id="id\_console"></textarea>

Esse programa deve ser implementado seguindo a metodologia orientada a objetos e com as seguintes características:

Características da classe Aluno:

1. Ter uma instância para representar o nome do aluno;
2. Ter uma instância para representar o ano de ingresso no curso;
3. Ter três instâncias para representar as notas do aluno;
4. Ter uma instância para representar média do aluno.

Métodos da classe Aluno:

1. Ter um construtor da classe Aluno para inicializar as suas instâncias;
2. Ter métodos get e set para todas as instâncias da classe exceto para a média que deve ser calculada;
3. Ter um método para calcular a média do aluno;
4. Ter um método para imprimir em uma string todas as instâncias da classe.

Programa principal:

1. Criar um objeto da classe Aluno;
2. Enviar os seguintes dados ao objeto através dos comandos set (nome: 'João'; ingresso: 2018; notas: 7.1; 8.2; 9.3);
3. Calcular a média do aluno;
4. Escrever na tag MinhaDiv os dados referentes ao objeto criado.

Preencha o código Javascript abaixo com os comandos necessários para implementar esse programa.

#### Arquivo: Aluno.js

```

class Aluno {

    [constructor()] {
        this.nome = '';
        this.ingresso = 0;
    }
}

```

```
    this.nota1 = 0;
    this.nota2 = 0;
    this.nota3 = 0;

    [this.calcula_Media()]
}

get_Nome() {
    [return(this.nome);]
}

get_Ingresso() {
    return(this.ingresso);
}

get_Nota1() {
    [return(this.nota1);]
}

get_Nota2() {
    return(this.nota2);
}

[get_Nota3()] {
    return(this.nota3);
}

get_Media() {
    [return(this.media);]
}

[set_Nome(nm)] {
    this.nome = nm;
}

set_Ingresso(ing) {
    [this.ingresso = ing;]
}

set_Nota1(nt1) {
    [this.nota1 = nt1;]
}

set_Nota2([nt2]) {
    this.nota2 = nt2;
}

set_Nota3(nt3) {
    this.nota3 = nt3;
}

calcula_Media() {
    var soma = this.nota1 + [this.nota2] + this.nota3;
    this.media = [soma/3.0];
}

toString() {
    var Str = '';
    Str += 'Aluno = '+this.nome+'\n';
    Str += 'Ingresso = '+[this.ingresso+'\n'];
    Str += '\n';
    Str += ['Nota1 = ']+ this.nota1.toFixed(2) + '\n';
    Str += ['Nota2 = ']+ [this.nota2.toFixed(2) + '\n' ];
    Str += ['Nota3 = ']+ this.nota3.toFixed(2) + '\n';
    Str += '\n';
}
```

```
        Str += 'Média = '+[this.media.toFixed(2)]+'\n';
        return(Str);
    }

}

// ****

function Programa_Principal() {
    let Alu = new [Aluno()];
    Alu.set_Nome('Joao');
    Alu.[set_Ingresso](2018);
    Alu.set_Nota1(7.1);
    Alu.[set_Nota2](8.2);
    Alu.set_Nota3(9.3);
    [Alu].calcula_Media();
    document.getElementById('id_console').value = [Alu.toString()];
}
```

Atividade anterior

[◀ VPL\\_09: Exercício9\\_HTML \(Tabela Cartão-Resposta\) \(07/junho/2022\)](#)

Seguir para...

Próxima atividade

[Exemplo\\_para\\_Consulta \(Aula\\_06\\_1\\_Cons\\_Func\\_Soma\\_Form.html\) ►](#)

## Manter contato

✉ [moodle.cead@udesc.br](mailto:moodle.cead@udesc.br)



[📁 Resumo de retenção de dados](#)



[Obter o aplicativo para dispositivos móveis](#)