

DESENVOLVIMENTO WEB
PROFESSOR JEFFERSON CHAVES

jefferson.chaves@ifpr.edu.br

ATIVIDADE AVALIATIVA

JAVASCRIPT

1. *O JavaScript pode ser usado tanto para aplicações Frontend quanto Backend. Faça uma breve pesquisa sobre **qual o objetivo de se usar javascript em aplicações Frontend**.*
2. *Acesse o site globo.com. Abra e a ferramenta **devtools**:*
 - a) *Na guia console digite o comando `document.querySelector('.post__title').textContent = 'seu texto aqui';` mude o conteúdo de 'seu texto aqui para uma notícia que você gostaria que acontecesse'*
 - b) *O atributo `srcset` da tag `` no HTML serve para indicar múltiplas versões da mesma imagem, permitindo que o navegador escolha automaticamente a mais adequada de acordo com a resolução da tela (densidade de pixels, como retina displays) e o tamanho da viewport (largura da janela ou do container). Mude a imagem da notícia, alterando o atributo `srcset` da imagem para uma imagem qualquer disponível na web.*

Tire um screenshot e cole aqui como resposta;
3. *Faça um programa que modifique um elemento `h1` presente em um documento html. Por meio do Javascript, devem ser alterados sua cor, tamanho e texto; O tamanho do texto deve ser aleatório, permitindo valores entre 30 e 100 pixels a cada atualização da página.*
4. *Crie um botão e um parágrafo com valor inicial de 0, que servirá de contador. Adicione um listener ao botão que incremente o contador a cada clique. Crie outro botão que permita zerar o contador.*
5. *Crie um botão que, ao ser clicado, crie e insira um novo item de lista (``) em uma lista existente na página. Use o método [`document.createElement\(\)`](#) para criar um novo elemento e método [`appendChild\(\)`](#) para inserir o elemento recém criado na lista. Cada item novo, deve ser inserido com o texto "Item nº X", em que x é um número do elemento na lista.*

6. Crie um gerador de nome de aventuras. Você deve gerar um nome baseado nas seguintes opções

// Listas com opções de títulos, nomes, classes e locais

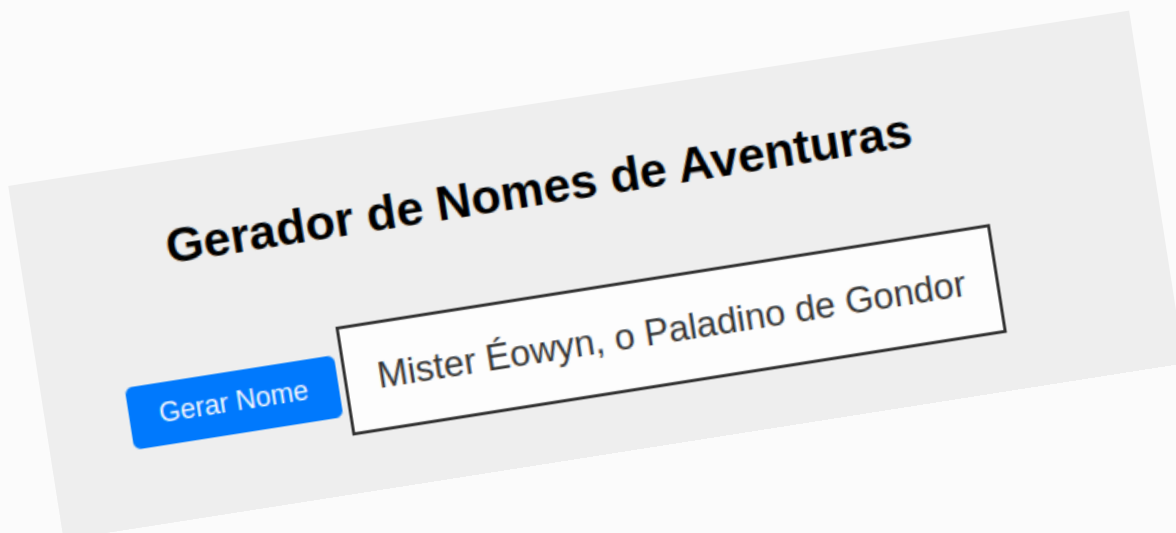
```
const titles = ["Sr.", "Mister", "Dom", "Lord", "Lady", "Capitão", "Dama"];
```

```
const names = ["Arthur", "Gwendolyn", "Merlin", "Lancelot", "Morgana", "Ragnar", "Éowyn"];
```

```
const classes = ["Mago", "Paladino", "Arqueiro", "Ladino", "Bárbaro", "Feiticeiro", "Cavaleiro"];
```

```
const locations = ["Valfenda", "Gondor", "Asgard", "Camelot", "Nárnia", "Babilônia", "Atlantis"];
```

Seu objetivo é criar um botão que quando clicado gera um nome de aventura aleatoriamente.



7. *Gravity Falls: Um Verão de Mistérios*, é uma série animada americana criada por Alex Hirsch, produzida pela Disney de 15 de junho de 2012 a 15 de fevereiro de 2016. A série segue as aventuras de Dipper Pines e sua irmã gêmea Mabel, que vão passar suas férias de verão com seu tio-avô Stanford Pines em Gravity Falls, uma cidade misteriosa cheia de forças paranormais e criaturas sobrenaturais.



- a) Escolha uma imagem do personagem da animação e insira em uma página HTML;
- b) O personagem escolhido deve responder com frases aos eventos de mouseenter, mouseleave, mousemove e click.

8. Faça um programa que identifique o texto digitado por um usuário em um campo do tipo `<input>`.

- a) A medida que o usuário digitar, você deve verificar se o texto contém a quantidade de letras na palavra. Caso seja maior que 3, o conteúdo deve ser verificado e as seguintes frases exibidas:
 - i. “chocolate”. Nesse caso você deve exibir no documento a frase: “Eu amo sorvete de chocolate!”
 - ii. “flocos”, você deve apresentar a frase “Ahh, mas chocolate é o meu favorito...”
 - iii. Caso contrário você deve apresentar a frase “Ahh, eu esperava um sabor de sorvete...”

9. Faça com que o exercício anterior tenha um modo escuro (exemplo: <https://portal.unila.edu.br/>)

10. O site <https://picsum.photos/> disponibiliza imagens para fins de teste com o tamanho que você precisar. Sabendo que é possível alterar o caminho da imagem, crie um array com as seguintes imagens.

```
const imagens = [  
  "https://picsum.photos/id/237/600/400",  
  "https://picsum.photos/id/238/600/400",  
  "https://picsum.photos/id/239/600/400",  
  "https://picsum.photos/id/240/600/400"  
];
```

Crie uma função chamada *trocarImagem* que usando a função *setTimeout* troque a imagem a cada cinco segundos. A função deve ser usada de forma recursiva. Um exemplo dessa função pode ser vista [aqui](#):

```
function trocarImagem() {  
  
  // Atualizar o campo src da imagem e mostra a imagem atual  
  
  // Atualiza o índice para a próxima imagem.  
  // Volta ao início quando chegar ao fim  
  
  setTimeout(trocarImagem, 5000); // troca a cada 5 segundos  
  
}
```



11. *Faça um programa que valide um formulário de cadastro com os campos nome, e-mail, senha e confirmação de senha. As regras de validação são:*

- a) *o campo de nome deve possuir ao menos 3 caracteres;*
- b) *O campo e-mail deve ser validado com a seguinte [expressão regular](#):*

`const emailRegex = /^[a-zA-Z0-9._%+-]+@[a-zA-Z0-9.-]+\.[a-zA-Z]{2,}$/;`

*Para verificar se uma string atende a expressão regular, use o método **test()**:*

`emailRegex.test("meu_email@ifpr.edu.br")`

*Se o e-mail informado passar no teste, então a função retorna **true**, caso contrário, retorna **false**.*

- c) *o campo de senha não pode ter menos que 8 caracteres e deve conter pelo menos uma letra maiúscula, um número e um caractere especial. Essa validação deve ser realizada usando-se a seguinte expressão regular:*

`const senhaRegex = /^(?=.*[A-Z])(?=.*[!@#$%^&*])[A-Za-z\d!@#$%^&*]{8,}$/;`

- d) *os valores para os campos senha e confirmação de senha devem ser idênticos;*
- e) *Você deve criar um mecanismo tipo “mostrar a senha”, para revelar a senha digitada.*