

# PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER

## Atividade Prática

### Manipulação do DOM #2



growdev

## Termo de uso

Todo o conteúdo deste documento é propriedade da Growdev. O mesmo pode ser utilizado livremente para estudo pessoal.

É proibida qualquer utilização desse material que não se enquadre nas condições acima sem o prévio consentimento formal, por escrito, da Growdev. O uso indevido está sujeito às medidas legais cabíveis.

## Objetivo do documento

Este material tem como objetivo descrever a atividade prática que realizaremos durante as aulas para fixação do conteúdo.

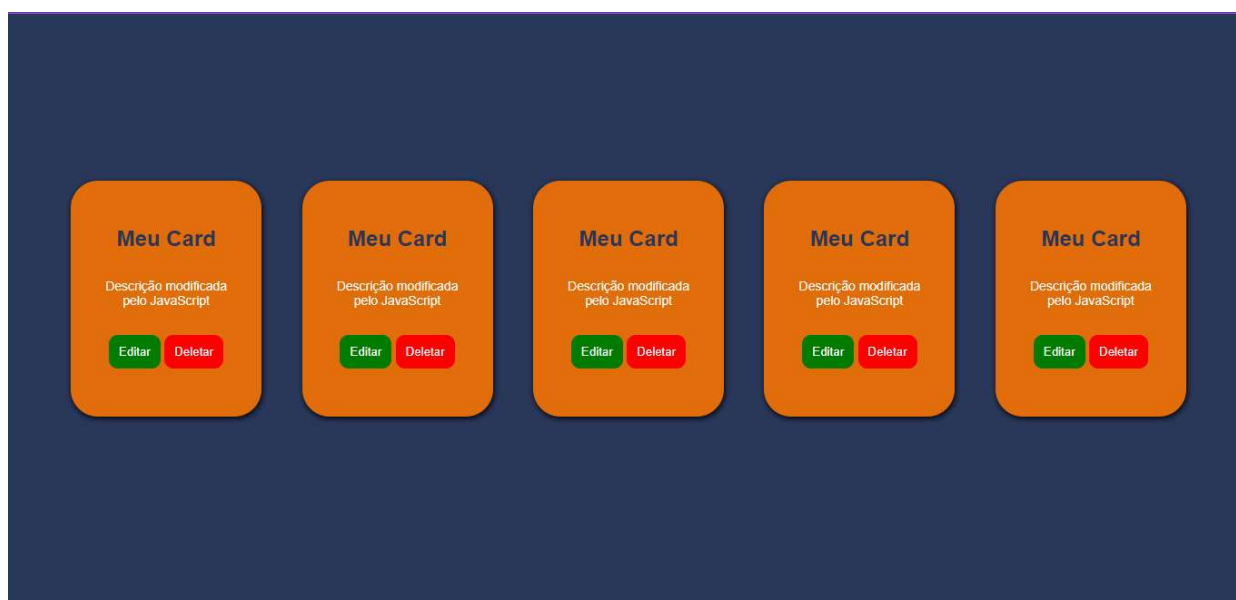




## Vamos praticar!

Chegou a hora de aplicar o conhecimento adquirido em nosso encontro. Lembrando sempre que os exercícios e desafios serão nossos principais indicadores sobre o conhecimento de vocês, tanto para ajudá-los como na hora do direcionamento para as vagas.

Utilize os arquivos de base disponibilizados para realizar os exercícios propostos. Manipule os elementos HTML utilizando o **querySelectorAll** e o **setAttribute**, aplicando as alterações necessárias para que fique semelhante a imagem abaixo.



1. Capture, armazene e manipule todos os elementos de classe **"card"**. Modifique os estilos necessários nesses elementos para que fique semelhante a imagem.
2. Capture, armazene e manipule todos os elementos de classe **"titulo-card"**. Modifique os estilos necessários nesses elementos para que fique semelhante a imagem.

3. Modifique o texto dos títulos nos cards para "**Meu card**".
4. Capture, armazene e manipule todos os elementos de classe "**descricao-card**". Modifique os estilos necessários nesses elementos para que fique semelhante a imagem.
5. Modifique o texto das descrições nos cards para "**Descrição modificada pelo JavaScript**".
6. Capture, armazene e manipule todos os elementos de classe "**botao-editar**". Modifique o estilo desses elementos para que fique semelhante a imagem.
7. Capture, armazene e manipule todos os elementos de classe "**botao-apagar**". Modifique o estilo desses elementos para que fique semelhante a imagem.
8. Adicione o atributo 'onclick' nos elementos de classe "**botão-editar**". Ao clicar nesses elementos, deve chamar a função '**editarCard()**'. Essa função deve mostrar um alerta com a mensagem "Clicou em Editar!".
9. Adicione o atributo 'onclick' nos elementos de classe "**botão-apagar**". Ao clicar nesses elementos deve chamar a função '**apagarCard()**'. Essa função deve perguntar ao usuário se ele tem certeza da exclusão do card. Se o usuário confirmar a exclusão deve mostrar um alerta com a mensagem "Confirmado!", se não deve mostrar a mensagem "Cancelou!".

Este exercício deverá ser postado na Class até o horário estipulado da tarefa na plataforma.

Crie um arquivo compactado contendo os arquivos com a resolução da atividade e realize o upload no post da atividade no Class. Para que possamos construir uma base sólida de aprendizado é preciso praticar.

Bora implementar tudo isso! 🚀





BORA GROWDEVERS!

# PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER