

Lógica de Programação com JavaScript (Manipulação de DOM, Funções, Parâmetros)

Exercícios com Manipulação do DOM

1. Alterando Títulos:

Crie uma página com um

`<h2>` e um botão.

- Quando o botão for clicado, mude o texto do `<h2>` para "Título Atualizado!".

2. Adicionando Elementos:

Crie um botão chamado "Adicionar Item".

- Quando clicado, adicione um novo item `` com texto "Novo Item" a uma lista ``.

3. Mostrar e Esconder Alternadamente:

Use

`classList.toggle` para criar um botão que mostre ou esconda um parágrafo ao ser clicado.

Exercícios com Funções

1. Mensagem de Alerta:

Crie uma função que exiba um

`alert` com o texto "Você clicou no botão!".

- Chame essa função ao clicar em um botão.

2. Calculadora de Quadrado:

Crie uma função que receba um número como parâmetro e retorne o

quadrado dele.

- Exiba o resultado no `alert`.

3. Conversor de Moeda:

Crie uma função chamada

`converterDolarParaReal` que receba um valor em dólares e o converta para reais com base em uma taxa fixa R\$5,65.

- Peça o valor com `prompt` e mostre o resultado em um `<p>`.
-

Exercícios com Parâmetros

1. Personalizar Mensagens:

Crie uma função chamada

`digaOla` que receba um nome com `prompt` e passe esse valor como parâmetro e mostre "Olá, [nome]!" em um `<p>`.

2. Somador com Entrada do Usuário:

Peça ao usuário dois números com

`prompt` e passe esses valores como parâmetros para uma função que retorne a soma.

3. Formatação de Texto:

Crie uma função chamada

`formatarTexto` que receba uma string e retorne ela em maiúsculas e com o número de caracteres.

Exemplo:

Entrada: `"javascript"`

Saída: `"JAVASCRIPT (10 caracteres)"`.

Exercícios com `innerText` e `innerHTML`

1. Texto Dinâmico:

Crie um campo de entrada (

`<input>`) e um botão "Enviar".

- O texto digitado no `<input>` deve aparecer em um `<p>` ao clicar no botão.

2. Mensagem com Estilo:

Use

`innerHTML` para inserir um texto em negrito e itálico em um parágrafo ao clicar em um botão.

3. Lista de Tarefas:

Crie uma página com um

`<input>`, um botão "Adicionar" e uma lista ``.

- Ao digitar no `<input>` e clicar em "Adicionar", insira o texto como um novo item na lista.

Exercícios com `var`, `const` e Classes

1. Declarações Corretas:

Use

`const` para armazenar a frase `"Programar é divertido!"` e exiba-a no console.

Depois, use `var` para criar uma variável que armazena um número e altere o valor dela.

2. Botão Ativar:

Crie um botão que, ao ser clicado, adicione a classe

`"ativo"` a um parágrafo.

- Se a classe já existir, remova-a usando `classList.toggle`.