

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TRIÂNGULO MINEIRO  
CAMPUS UBERLÂNDIA CENTRO

## TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

Turma: **2º PERÍODO**

Unidade Curricular: **FUNDAMENTOS DE WEB DESIGN 2**

Professor: **WILL ROGER PEREIRA**

### LISTA AULA 3-4

#### 1ª Questão

Crie uma lista não ordenada, conforme a lista abaixo:

- Item
- Item
- Item
- Item

Substitua o texto dentro das `<li>` que possuam índice ímpar pelo texto que já estiver presente acrescido do índice. Os outros elementos devem ser substituídos por IFTM.

Faça este exercício de duas maneiras diferentes.

#### 2ª Questão

Crie 3 parágrafos, e coloque nomes de websites famosos neles.

Caso eles sofram um duplo clique, modifique o conteúdo destes parágrafos para ser um link, com o texto mostrado e o destino deste link sendo o conteúdo do parágrafo.

#### 3ª Questão

Crie um select e um campo de texto. Coloque 4 opções dentro do select. Quando o valor do select mudar, o valor presente no campo de texto deve ser o valor atual do select.

#### 4ª Questão

Faça o download de 2 imagens que goste. Crie 3 elementos `<img>`. Faça um mecanismo de modo a alternar as imagens que eles mostram quando são clicados.

#### 5ª Questão

Crie 3 campos de texto e um checkbox, que deve começar não checado. Quando o checkbox mudar seu valor, e este valor for checado, os campos de texto devem parar de mostrar o texto e escondê-lo. Quando este valor for não checado, eles devem voltar ao normal.

#### 6ª Questão

Crie um título e uma lista não ordenada. Quando o mouse entrar ou sair do título, um item extra deve ser adicionado à lista. Quando o título sofrer um duplo clique, todos os itens que possuírem índice maior que 2 devem ser removidos.

#### 7ª Questão

Crie um campo de texto e uma tabela (com uma coluna). Quando o campo de texto perder o foco, seu conteúdo deve formar uma nova linha na tabela, que deve ser adicionada no começo a tabela. Quando uma linha for clicada, ela deve sumir.

#### 8ª Questão

Crie dois botões: Adicionar antes e adicionar depois. Crie também um campo de texto, com valor inicial 0. Quando o respectivo botão for clicado, deve-se adicionar antes ou depois do índice contido no campo de texto.

#### 9ª Questão

Crie uma imagem e dois botões: Aumentar e diminuir. Quando o respectivo botão for clicado, o tamanho da imagem deve aumentar ou diminuir.

#### 10ª Questão

Crie uma lista ordenada com 5 elementos. Crie 2 classes para estilizar elementos. Quando os itens de índice par forem clicados, eles devem alternar entre possuir ou não a primeira classe. Já os elementos de índice ímpar devem ter a segunda classe adicionada a eles caso o mouse adentre sua área.

### 11ª Questão

Crie um formulário para cadastrar um usuário do seu sistema, com os campos e elementos que você considera relevantes. Deve abranger campos de texto, password, checkbox, radiobutton e select. Quando este formulário for submetido, varra cada um dos elementos dentro deste formulário e mostre o valor de todos juntamente com seu tipo, se aplicável, um por um, em um espaço abaixo do formulário.

### 12ª Questão

Crie a seguinte tabela:

Jogador	Gols
Klose	16
Ronaldo	15
Gerard Müller	14
Just Fontaine	13
Pelé	12
Klinsmann	11

• Faça as seguintes funcionalidades utilizando jQuery:

- Mude a cor de fundo e da fonte dos cabeçalhos (th);
- A tabela deve possuir linhas com cores de fundo alternadas;
- Caso uma linha da tabela possuir o botão do mouse apertado encima dela, sua fonte deve aumentar de tamanho.

Quando o mouse for solto encima dela, o tamanho deve voltar ao tamanho original.

### 13ª Questão

Crie um botão.

Crie uma lista não ordenada (ul) com 4 elementos. Colora-os de acordo com as cores abaixo, em ordem:

Red → Blue → Yellow → Green.

Crie uma maneira de, quando o botão for clicado, a cor do item seja transferida para o item posterior, e a do último item seja transferida para o primeiro, de maneira cíclica.

### 14ª Questão

Crie dois radiobuttons, que devem alternar entre si com as seguintes opções: Começo e fim.

Crie mais dois radiobuttons, que devem alternar entre si com as seguintes opções: OL e UL.

Crie três botões: Adicionar, remover e esvaziar.

Crie duas listas: uma ordenada e uma não ordenada.

Quando o botão for clicado, realize a operação de acordo com a funcionalidade do botão e as opções dos radiobuttons. A frase a ser adicionada é “Item adicionado”.

### 15ª Questão

Crie um botão, um campo de texto e uma tabela. A tabela deve possuir o seguinte cabeçalho.

NÚMERO	NOME

Crie um contador. Ele controlará o número que aparecerá na primeira coluna da tabela.

A cada vez que este botão for clicado, uma linha deve ser adicionada a tabela. Esta linha conterá o número na primeira coluna e o nome contido no campo de texto na segunda. Não se esqueça de alterar o contador. Caso não haja texto no campo de texto, um alerta deve ser emitido.

Deve haver um array com 3 cores. Cada linha adicionada deve possuir uma cor de fundo diferente, baseada neste vetor. O vetor deve ser tratado de forma cíclica, ou seja, quando se chega ao último elemento, volta-se ao primeiro.

Quando uma linha desta tabela receber um duplo clique, sua transparência deve para 0.3 ou 1.0. Se for 0.3, vira 1.0, e vice-versa.

Crie duas classes para estilizar esta lista. Estilize elementos como cor de fundo e fonte. Quando o mouse passar sobre uma linha, a classe da linha deve mudar, mudando o estilo dos elementos. Quando o mouse sair, a classe deve ser a classe padrão.

---

### 16ª Questão

Crie uma div e um botão. Dentro da div crie uma lista ordenada, com 4 (quatro) itens. Caso o botão sofra um duplo clique, transforme a lista em uma UL, e vice-versa. Porém, os itens que estiverem dentro da lista devem ser aproveitados para se compor a outra lista. Não vale fazer a lista literalmente. Faça isto de 2 maneiras diferentes.

---

### 17ª Questão

Crie um botão, dois campos de texto e uma tabela. A tabela deve possuir o seguinte cabeçalho.

NÚMERO	NOME	NOTA

Estilize a tabela utilizando jQuery, mudando sua borda e a aparência do cabeçalho.

Crie um contador. Ele controlará o número que aparecerá na primeira coluna da tabela.

Crie dois botões: Um para adicionar linhas na tabela, e outro para esvaziar a tabela.

#### Adicionar linhas

A cada vez que este botão for clicado, uma linha deve ser adicionada ao final da tabela. Esta linha conterá o número na primeira coluna e o nome contido no primeiro campo de texto na segunda coluna e a nota contida no segundo campo de texto na terceira coluna. Não se esqueça de alterar o contador. Caso não haja texto no campo de texto, um alerta deve ser emitido.

Deve haver um array com 4 cores. Cada linha adicionada deve possuir uma cor de fundo diferente, baseada neste vetor. O vetor deve ser tratado de forma cíclica, ou seja, quando se chega ao último elemento, volta-se ao primeiro.

Quando uma linha desta tabela receber um duplo clique, ela deve alternar entre uma classe criada por você, mudando o estilo da linha baseado no estilo dessa classe.

Crie outra classe para estilizar esta tabela. Estilize as seguintes propriedades: peso da fonte (negrito), inclinação da fonte (itálico) e cor da letra. Quando o mouse passar sobre uma linha, a classe deve ser aplicada, mudando o estilo dos elementos. Quando o mouse sair, a linha deve voltar ao que era antes.

#### Esvaziar tabela

Quando este botão for clicado, a respectiva tabela deve ser esvaziada. O cabeçalho deve ser preservado. O contador deve ser resetado.

---

### 18ª Questão

Crie um botão e um campo de texto.

Enquanto o usuário estiver digitando no campo de texto, ele deve receber algum destaque (fundo/borda diferente). Quando o campo de texto perder o foco, ele deve voltar ao normal.

A cada vez que o botão for clicado, uma lista ordenada deve ser criada. Deve ser possível escolher quantos itens a lista terá. A quantidade de itens deve ser buscada no campo de texto, que será preenchido pelo usuário.

Os elementos que comporão a lista devem ser buscados em um array JavaScript contendo 10 elementos. Assim sendo, somente pode ser aceito no campo de texto, números compatíveis o tamanho deste array. Se um número incompatível estiver no campo de texto, um alerta deve ser mostrado, indicando erro. O usuário sempre digitará um número inteiro, então esta verificação não é necessária.

Crie duas classes para estilizar cada lista. Estilize elementos como cor de fundo e fonte, estilo da letra e tamanho da fonte. Quando o mouse passar sobre a lista, a classe da lista deve mudar, mudando o estilo dos elementos. Quando o mouse sair, a classe deve ser a classe padrão.

---

### 19ª Questão

Crie um menu como disposto abaixo:

Criar Parágrafo	Criar Imagem	Apagar Parágrafos	Apagar Imagens	Apagar Tudo
-----------------	--------------	-------------------	----------------	-------------

Quando o mouse passar sobre os elementos do menu, sua cor de fundo deve mudar enquanto o mouse estiver lá, com o uso do jQuery.

**Criar Parágrafo:** Quando este elemento for clicado um parágrafo deve ser criado. O conteúdo deste parágrafo deve ser escolhido de um array de três frases. O primeiro parágrafo deve ter o conteúdo da primeira posição, o segundo o da segunda posição e assim sucessivamente. Quando chegar ao final do array, deve-se voltar para a primeira posição. Implemente uma lógica para isto. Estilize este parágrafo.

Quando o parágrafo receber um clique duplo, aumente o tamanho da letra para 30px e o espaço entre as letras para 5px; Quando ele receber um novo duplo clique, volte-o ao tamanho e espaçamento normais.

**Criar Imagem:** Quando este elemento for clicado, uma imagem deve ser criada. Devem ser criados atributos customizados em cada imagem com três arquivos diferentes. Podem ser iguais para todas as imagens. A imagem inicial do arquivo deve ser o primeiro arquivo.

Quando a imagem receber um duplo clique, ela deve mudar para a imagem seguinte, de forma cíclica, ou seja, se estiver na última imagem e receber um duplo clique, volte para a primeira. Implemente uma lógica para isto.

**Apagar Parágrafo:** Quando este elemento for clicado, todos os parágrafos devem ser apagados.

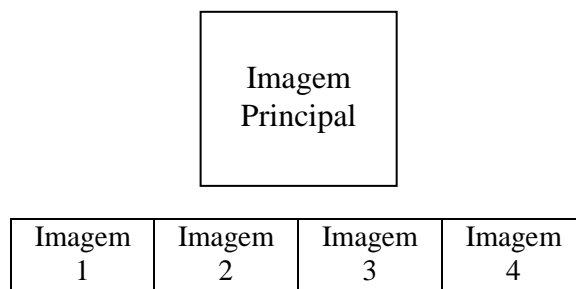
**Apagar Imagens:** Quando este elemento for clicado, todas as imagens devem ser apagadas.

**Apagar Tudo:** Quando este elemento for clicado, o corpo da página deve ser esvaziado.

---

### 20ª Questão

Crie uma galeria de imagens, como mostrado abaixo:



Faça o download de 4 (quatro) imagens que você goste.

Quando começar a aplicação, a imagem 1 deve ser a imagem selecionada, e estar mostrada também na imagem principal.











**A imagem selecionada sempre deve ter sua borda de uma cor diferente das outras.**

Quando qualquer imagem, exceto a imagem selecionada, for clicada, a imagem principal ser mudada para a imagem clicada. A imagem clicada passará a ser a imagem selecionada.

---

## 21ª Questão

Criar um painel semelhante a imagem abaixo. Cada imagem deverá receber o destaque, composto de estilos CSS, após um intervalo de tempo:

Artigos Esportivos	Informática	Eletrônicos	Brinquedos e Games	Ofertas
 Siciliano Jogos Mummy The Tomb of 5 x R\$ 39,99	 Lojasmm.com Carimbrás Xadrez Junior e à vista R\$ 49,99	 Carrefour Candide Bakugan Trilíngui 6 x R\$ 24,50	 Magazine Luiza Emboscada Aérea Halo 7 x R\$ 39,99	 Carrefour Coleção Musical Carros 6 x R\$ 26,50
Artigos Esportivos	Informática	Eletrônicos	Brinquedos e Games	Ofertas
 Casas Bahia Notebook LG R590-6000 12 x R\$ 541,58	 City Lar Monitor Acer X163WB 16 12 x R\$ 24,42	 X5 Computadores PC X5 AMD Sempron 140 12 x R\$ 84,24	 Balão da informática Placa de Vídeo Zogis 1024 7 x R\$ 31,76	 Fast Shop.com.br Projetor Sony VPL-EW7 à vista R\$ 2.997,31