



**LISTA AULA 1-6**

**1ª Questão**

Crie uma lista ordenada (ol) e insira 5 itens de lista (li).

Quando um elemento, da 2ª. posição em diante for clicado, mude sua cor para vermelho.

Quando o primeiro elemento receber um duplo clique, mude a cor de todos os elementos de volta para preto.

**2ª Questão**

Crie um botão.

Quando ele receber um clique, mude sua cor de letra para amarelo.

Quando ele for clicado novamente, mude sua cor de letra para vermelho.

Faça uma lógica para alternar entre estas duas cores de letras.

**3ª Questão**

Crie 3 parágrafos e insira frases neles. Cada um deve possuir um id.

Faça um evento para cada parágrafo, baseado em seu id, onde quando ele receber um duplo clique, sua cor de fundo deve mudar para uma cor arbitrária, diferente para cada parágrafo.

Quando ele receber um clique, após já ter recebido um duplo clique, ou seja, quando estiver colorido, sua cor de fundo deve voltar a ser branca.

Pense em uma lógica para resolver o exercício, utilizando somente as ferramentas apresentadas até agora.

**4ª Questão**

Crie uma tabela de duas colunas e insira 5 linhas (cada tr com dois td).

Abaixo desta tabela crie um botão.

Quando o mouse entrar em qualquer uma das linhas, a cor de todas deve ser modificada para roxo.

Quando o mouse sair de uma linha de índice ímpar, a cor de todas deve voltar a ser preto.

Utilizando hover, quando o mouse adentrar o botão, sua cor de letra deve mudar para vermelho, assim como a cor de letra de todas as linhas da tabela. Quando o mouse sair, tudo deve voltar a ter cor preta.

**5ª Questão**

Crie dois botões. Um chamado **Aumentar** e outro chamado **Diminuir**. Crie uma variável de valor 0 (zero).

Quando o mouse adentrar o botão **Aumentar**, esta variável deve ser incrementada, e quando o mouse sair, o valor da variável deve ser mostrado com alert, juntamente com o nome do botão.

Faça um comportamento análogo para o botão **Diminuir**.

Deve ser utilizado os eventos mouseleave e mouseenter no botão **Aumentar**, e hover no botão **Diminuir**.

**6ª Questão**

Faça um formulário com os elementos de entrada que conhece: Texto, password, radios, checkboxes, selects, etc.

Antes dele, crie um título para ele, e.g., **Cadastro de Usuário**.

A cor desse título deve ser modificada a cada mudança do valor desses elementos. Deve haver uma cor diferente para cada elemento de entrada.

**7ª Questão**

Crie um título h2 para a sua página web.

Crie duas divs, e dentro deles, coloque 3 campos de texto, com labels únicas.

Antes dos campos de texto, coloque um título h4 para cada div.

Enquanto você estiver editando um campo de determinada div, a cor de fundo de seu título deve ser mudada e o campo deve ter a cor de fundo modificada.

Quando um campo de uma div perder o foco, a cor de fundo de seu título deve voltar a ser branca, assim como a cor de fundo do campo de texto.

Enquanto qualquer campo possuir foco, o título da página deve ter cor roxa.

Quando nenhum elemento possuir foco, a cor deve ser vermelha.

---

### 8ª Questão

Construa uma página HTML contendo uma calculadora semelhante à figura abaixo:



Verifique os arquivos exemplos da aula para saber como fazer as operações necessárias, além de fazer pesquisas na Internet.

A calculadora deverá estar centralizada horizontalmente em relação a janela do navegador

O visor da calculadora deverá conter no máximo 8 números

O número a ser exibido no visor deverá estar alinhado à direita

Descrição de cada um dos botões da calculadora:

- Backspace: apaga o último número à direita do visor da calculadora
- CE: Apaga o último número digitado
- C: Zera a calculadora (limpa todas as informações da operação)
- / : Operação de divisão
- \* : Operação de multiplicação
- - : Operação de subtração
- + : Operação de adição
- sqrt: Raiz quadrada
- mod: Resto da divisão
- div: Quociente da divisão

---

### 9ª Questão

Faça um contador que, a cada meio segundo, seja incrementado e siga a seguinte sequência: 0 → 1 → 2 → 3 → pi → 5 → 6 → 7 → pi → 9 → 10 → 11 → pi → 13...

Quando chegar em 30 o contador deve ser reiniciado.

Deve haver um botão que, quando for clicado, deve fazer com que o contador acima pare. Se o jogador conseguir pará-lo em “pi”, ele ganhará o jogo. Caso contrário, ele perderá.

---

### 10ª Questão

Faça um jogo para que o usuário coloque e retire o mouse de um botão. Cada vez que ele coloca ou retira o mouse, ele ganha 1 ponto. Passados 5 segundos, caso ele não consiga ganhar 100 pontos, ele perderá o jogo. Caso ele chegue em 100 pontos antes de estourado o tempo, ele será vitorioso.

---

### 11ª Questão

Faça um contador de tempo, com minutos e segundos, com ambos partindo do zero. Este contador deve contar os segundos e minutos indefinitivamente, com os segundos obedecendo às regras de um relógio. Em qualquer circunstância, devem ser mostrados segundos com pelo menos dois dígitos.