

## ALP

TESTE N°1  
ATIVIDADE LETIVA

Programação Orientada a Objetos

UNIDADE CURRICULAR

Teste n°1

TESTE

**NOTAS INICIAIS**

- 1) Descarregue do Moodle o ficheiro **TESTE01** e descompacte-o para o seu computador
- 2) Resolva todos os exercícios
- 3) No final, compacte tudo e submeta no Moodle
- 4) Todo este processo deve ser feito em 90 minutos

**GRUPO I - STRINGS**

- 1) Abra o ficheiro **ex01.html** e crie um novo ficheiro (**ex01.js**) onde deve incluir uma **função** que receba uma string e que retorne uma nova string cifrada. A cifra é simples: a nova string será composta, alternadamente, pelas extremidades na string original até que já não exista qualquer caracter para processar.

CASOS DE TESTE	
INPUT	OUTPUT
LA	LA
AMOR	ARMO
ESMAD	EDSAM

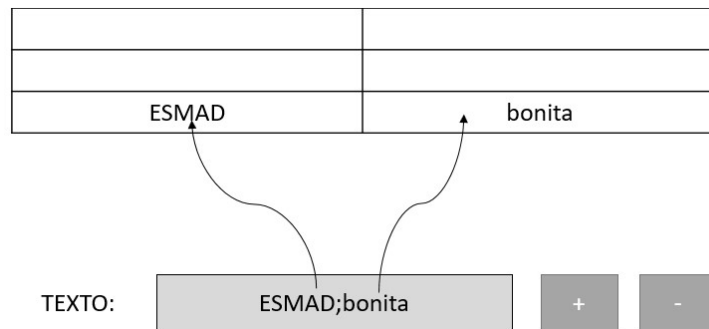
**GRUPO II - ARRAYS**

- 2) Abra o ficheiro **ex02.html** e crie um novo ficheiro (**ex02.js**) onde deve incluir uma função que dados dois arrays do mesmo tamanho (um array de caracteres e um array numérico) devolva uma string composta por cada caracter do 1º array repetido N vezes, onde N é o correspondente elemento do 2º array

CASOS DE TESTE	
INPUT	OUTPUT
s, a, e   3, 4, 2	"ssssaaaaee"
z, x   0, 2	"xx"
x, a   -1, 1	"a"

## GRUPO III - DOM

- 3) Abra o ficheiro **ex03.html** que tem uma tabela com 2 linhas/2 colunas com o seguinte layout:



Crie um ficheiro JavaScript (**ex03.js**) que:

- a. Ao **clicar no botão "+"** deve ser inserida uma nova linha na cauda da tabela com as células a serem automaticamente preenchidas pelo texto da caixa de texto. Para dividir o texto a colocar em cada célula use o ";" na caixa de texto:
  - i. Se ao pressionar o botão não tiver preenchido a caixa de texto deve surgir uma mensagem predefinida do HTML5;
  - ii. Se o texto não contiver qualquer ";", o texto deve ser todo inserido na 1ª célula;
  - iii. Se o texto tiver mais que um ";", todos os subsequentes ";" devem ser ignorados.
- b. Ao **clicar no botão "-"** deve ser removida a última linha da tabela. Quando a tabela não tiver mais linhas deve ser desativado o botão

## GRUPO IV - FORMULÁRIO

- 4) Abra o ficheiro **ex04.html** e crie um formulário para submissão de candidaturas a emprego.



- a. O formulário deve conter os seguintes campos obrigatórios:
  - i. Nome (texto com tamanho máximo de 50 caracteres)
  - ii. Salário mínimo e máximo desejado
    - 1. Duas caixas de texto número com incrementos de 10 euros
    - 2. O salário máximo tem de ser superior ao mínimo
  - iii. Linguagens preferidas (C#, Java, JavaScript, Python)
    - 1. Escolha múltipla
    - 2. Pelo menos uma tem de ser selecionada
  - iv. Três botões:
    - 1. Botão de submissão de candidatura
    - 2. Botão de limpeza de formulário
    - 3. Botão de escolha de candidato
- b. Crie um ficheiro **ex04.js** para todo o código necessário;
- c. Ao pressionar o **botão de submissão** devem ser feitas:
  - i. Validações predefinidas do HTML5
  - ii. Validações do JavaScript
  - iii. Se o processo de validação tiver sucesso deve ser guardado num array o nome e o salário mínimo do candidato. Caso contrário, deve ser apresentado numa caixa de alerta a mensagem de erro respetiva e descartada a submissão do formulário
- d. Ao pressionar o **botão de limpeza** deve ser feita:
  - i. Limpeza de todos os campos do formulário
  - ii. Colocação do foco na caixa de texto do nome do candidato
- e. Ao pressionar o **botão de escolha do candidato** deve ser feita:
  - i. Leitura do array e apresentação numa caixa de alerta do nome do candidato que definiu o salário mínimo mais baixo.