Linguagens e Tecnologias Web

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto 30 de Janeiro de 2015

Duração: 2h / Com Consulta

	Nome:
	Número:
1.	. Considere o seguinte código HTML:
	<pre><div id="selection"> Two Lists </div></pre>

E o seguinte código CSS:

 $1\frac{1}{2}$ val.

(a) Indique a especificidade de cada uma das regras:

R1	R2	R3	R4	R5	R6

1 val.

(b) Considerando apenas as regras de R1 a R3, indique a cor de cada um dos textos:

	Two Lists	1st First	2nd Second	Third
Γ				

1 val.

(c) Considerando todas as regras, indique a cor de cada um dos textos:

Two Lists	First	Second	Third

2. Considere a seguinte *string*: The thirty-three thieves thought that they thrilled the throne throughout Thursday.

Para cada uma das expressões regulares apresentadas de seguida, sublinhe qual o primeiro match:

 $\frac{1}{2}$ val.

(a) /led.+ro/

The thirty-three thieves thought that they thrilled the throne throughout Thursday.

 $\frac{1}{2}$ val.

(b) /[thir]+[^e]/

The thirty-three thieves thought that they thrilled the throne throughout Thursday.

 $\frac{1}{2}$ val.

(c) $/(\sqrt{3}.+1)/$

The thirty-three thieves thought that they thrilled the throne throughout Thursday.

 $\frac{1}{2}$ val.

(d) /11.*e\b/

The thirty-three thieves thought that they thrilled the throne throughout Thursday.

 $\frac{1}{2}$ val.

(e) $/(h|r|t){3}/$

The thirty-three thieves thought that they thrilled the throne throughout Thursday.

 $\frac{1}{2}$ val.

- (f) /(?<!h)o(?=u)/
 The thirty-three thieves thought that they thrilled the throne throughout Thursday.</pre>
- 3. Considere o seguinte excerto HTML:

```
1  | <script>
2  var secret = Math.floor((Math.random() * 100) + 1); // generates random number
3  var tries = 0;
4  </script>
5  <input name="username" type="text" placeholder="username">
6  <input name="guess" type="text">
7  | <input id="guess" type="button" value="Guess">
```

Considere que pode haver outros elementos input no documento. Escreva o código jQuery necessário para que:

1 val.

(a) Quando o botão guess é clicado, se o valor do input com o nome guess for menor do que a variável secret, um diálogo com a frase "go up"apareça, se for maior, que a frase seja "go down"e se for igual, que a função correct seja chamada. A variável tries deve ser incrementada em qualquer dos casos.

	Nome:
	Número:
((b) Crie a função correct, mencionada na alínea anterior, de forma a que esta mostre um diálogo ca frase "correct" e faça uma chamada Ajax para o script com o nome save_score.php. O userna (input com name igual a username) e o número de tentativas (variável tries) devem ser envia para o script. Avise o utilizador se o score foi gravado ou não dependendo do sucesso da chama Ajax.
(Continua do outro lado)

 $2\frac{1}{2}$ val.

4. Crie um documento XML que seja bem formado e válido segundo o seguinte XSD:

```
<?xml version="1.1"?>
1
    <xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
      <xs:element name="student">
3
4
        <xs:complexType>
5
          <xs:choice>
           <xs:element name="name" type="xs:string"/>
6
            <xs:element name="nickname" type="xs:string"/>
8
          </xs:choice>
9
          <xs:attribute name="code" type="scode"/>
10
        </xs:complexType>
      </r></rs:element>
11
12
      <xs:element name="students">
13
        <xs:complexType>
14
         <xs:sequence>
            <xs:element ref="student" minOccurs="2" maxOccurs="unbounded"/>
15
16
          </xs:sequence>
17
          <xs:attribute name="count" type="xs:integer"/>
        </r></re></re>
18
19
      </r></xs:element>
      <xs:simpleType name="scode">
20
21
        <xs:restriction base="xs:string">
          <xs:pattern value="\d{5}[A-Z]{2}"/>
22
23
        </xs:restriction>
24
      </xs:simpleType>
25 </xs:schema>
```

