

Curso : ADS/SI
Disciplina : Desenvolvimento de Interface Web
Professor : Sinaide Bezerra

Exercícios de sobre Javascript (Function, Array e JSON)

Instruções

Trabalho em grupo de no máximo 5 integrantes.

Entregar via Canvas em arquivo pdf.

Você deve entregar o código e as telas (print) que apresentam as execuções das tarefas.

As tarefas de 1 à 5 podem ser geradas com o uso só console do navegador.

- 1) Crie um código em JavaScript que imprima a mensagem “Sou uma mensagem gerada com Javascript”.
- 2) Crie uma função em JavaScript que receba uma mensagem e a imprima. Chame a função informando a mensagem “Sou uma mensagem gerada em Javascript com function”.
- 3) Gere um array composto apenas por números. Em seguida faça o seguinte:
 1. Ordene-o;
 2. Insira um outro valor no final do array;
 3. Elimine um item no início do array;
 4. Elimine um item no fim do array;
 5. Elimine um ou uma sequência de itens no array.

Para essa atividade são necessários os métodos *sort*, *push*, *shift*, *pop* e *slice*.

- 4) Crie uma variável em Javascript que contenha o nome de um animal, sua espécie, seu habitat e tipo de alimento que come. A partir da variável criada, altere todos os seus campos.
- 5) Crie uma variável JSON em Javascript que contenha informações de cinco animais. Cada animal deve ter um nome, sua espécie, seu habitat e tipo de alimento que come. Em seguida faça:
 1. Altere os dados do segundo animal;
 2. Crie uma repetição que imprime cada campo referente à todos os animais;
 3. Insira um novo animal.
- 6) Com o JSON criado para referenciar os animais no exercício 5, escreva um código que:
 1. Retorne o índice de um animal dado seu nome;
 2. Retorne o índice de um animal dado seu habitat.

O índice retornado deve ser o primeiro encontrado no array. Para essa atividade use o método *map*.

7) Com o JSON criado para referenciar os animais no exercício 5, escreva um código que:

1. Retorne as informações apenas de um animal dado seu nome;
2. Retorne as informações de todos os animais diferentes do nome informado.

Para essa atividade use o método *filter*.

Os exercícios a seguir requerem integração com página html.

8) Crie um botão em html que ao ser clicado, chama uma função em JavaScript que escreva na página a mensagem “Sou uma mensagem gerada com Javascript”.

9) Crie um input e um botão em html. Ao clicar no botão deve ser chamada uma função em Javascript que recebe o valor informado no input. Uma mensagem deve ser impressa na página conforme as seguintes condições:

1. Entre 0 e 5, excluindo-se o 10, deve ser mostrado “Insuficiente”;
2. Entre 5 e 7, excluindo-se o 5, deve ser mostrado “Bom”;
3. Entre 7 e 8, excluindo-se o 7, deve ser mostrado “Muito Bom”;
4. Entre 8 e 10, excluindo-se o 8, deve ser mostrado “Ótimo”

10) Crie o escopo de uma tabela em html com a definição de cabeçalho conforme as informações de animais definidas no exercício 5. Chame uma função JavaScript que popule a tabela com os dados dos animais. Cada linha da tabela deve referir a um animal.