



## ESCOLA SECUNDÁRIA DE EMÍLIO NAVARRO – VISEU (401626)

### CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE MULTIMÉDIA TRABALHO DO MÓDULO 4 – LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO III

07-03-2019

10º I

Aproveita o material existente no site: <http://www.w3schools.com/howto/default.asp>, adapta os exemplos que aí encontras para melhorar os exercícios solicitados.

1. Constrói um programa que permita acender e desligar uma lâmpada. Considera a interface:



As tags HTML possuem atributos que permitem o disparo de acontecimento, tecnicamente chamados de eventos. É o caso do botão `<button onclick="nome">Turn on the light</button>`.

Podes explorar estes eventos em: [https://www.w3schools.com/js/js\\_htmlDOM\\_events.asp](https://www.w3schools.com/js/js_htmlDOM_events.asp)  
Mais tarde vamos explorar melhor este tema.

Por outro lado, a seleção de um elemento pelo identificador, `document.getElementById('identificador')` possui vários atributos, no nosso caso interessa o atributo `src` que permite definir uma imagem ou outro documento (`document.getElementById('identificador').src='imagem.jpg'`).

Como deve funcionar a aplicação: ao clicar num botão “Turn on the light” a lâmpada acende, ao clicar no botão “Turn off the light” ela desliga.

Pratica a aplicação destes atributos na seguinte página:

[https://www.w3schools.com/js/exercise\\_js.asp?filename=exercise\\_js\\_dom\\_html6](https://www.w3schools.com/js/exercise_js.asp?filename=exercise_js_dom_html6)