



Programador Web

Unidade curricular: UC 1 - Desenvolver Aplicações Web

Docente: Adriel Sales

Unidade curricular: UC 1

Atividade 17 - Lógica e JS - Lista 4

*** Obs.: Lembre-se de criar uma nova tarefa no trello para esta atividade.**

1. Informe quais são e qual a diferença entre as tecnologias de **frontend** que estudamos até agora?
2. Qual a importância da lógica de programação e algoritmos no aprendizado da computação?
3. Quais os métodos para a manipulação de HTML DOM, que estudamos até agora? Escreva cada um deles e descreva suas funções.
4. **Crie uma página web com as seguintes características:**
 - a. A cor padrão do topo será amarelo e terá um texto centralizado com a frase: "Este é o topo de meu site!";
 - b. Ainda no topo, deverá haver dois botões: ao clicar no primeiro botão, o topo deverá ser preenchido com a cor verde e o texto irá ficar preto; ao clicar no segundo, o topo será preenchido com a cor vermelha e o texto ficará branco.
 - c. Crie um título: "Aluguéis de Carros novos". Abaixo, crie 5 parágrafos utilizando os recursos de loops do JS. Cada parágrafo deverá ser estilizado com CSS e conter em seu conteúdo a frase: "Carro de código X (sendo x substituído pelo valor atual do loop) - R\$ Y (valor que será calculado*) ". * O valor calculado será iniciará em 10.5 e a cada loop será multiplicado por 5.

- d. Crie uma div para exibir a soma dos valores dos carros acima citados com a seguinte frase: "Soma total dos carros: Z (o valor da soma)";
 - e. No final da página, faça exiba em um ou vários h3 a quantidade de cada tag HTML usadas na construção da página, por exemplo: "foram utilizados 5 tags <p>".
5. Crie uma página html com o título: "Bem vindos ao meu jogo favorito!" Nessa página deverá haver dois botões. Cada botão será referente a uma ação do jogo:
- a. **Botão 1: Hadouken** - Este botão deverá estar "ligado" com a função **hadouken()** e, ao ser clicado, exibirá a imagem ryu2.gif.
 - b. **Botão 2: Defender** - Este botão deverá estar "ligado" com a função **defende()** e, ao ser clicado, exibirá a imagem ryu1.jpg.



Dica para o exercício 4:

1. as imagens estarão na pasta img no github.

2. use o recurso `getElementById('id').src = "nomeDaImagem.extensão";`



Obs.: Use todos os recursos de HTML e CSS para a elaboração das páginas. Use as classes do bootstrap ou as suas próprias. Crie botões grandes e páginas bonitas!!