Exercícios Programados1.

1)Execute os códigos abaixo:

<html>

<head>

<title> Formulário Padrão HTML COM JavaScript </title>

<script>

nome1=window.prompt("Qual seu nome?"); if (nome1!=null && nome1!="")

{

document.write("Olá, "+nome1+"!");

}

else

{

document.write("Olá, visitante!");

}

</script>

</head>

<body>

<script>

function validar()

{

if (document.cadastro.nome.value == "")

{ window.alert("Você deve preencher o campo Nome."); document.cadastro.nome.focus();

return false;

}

if (document.cadastro.observacoes.value == "")

{ window.alert("Você deve colocar alguma observação..."); document.cadastro.observacoes.focus();

return false;

}

}

</script>

<FORM ACTION="mailto:maxbuzatto@gmail.com" METHOD="POST" ENCTYPE="text/plain" NAME="cadastro">

<p> Por favor, preencha os campos abaixo e depois clique no botão Enviar. Caso necessite apagar os dados, dê um clique no botão Limpar.<br> Muito Obrigado!

<br><br></p>

Nome Completo: <INPUT TYPE="TEXT" NAME="nome" SIZE="35">

Seu e-mail: <INPUT TYPE="TEXT" NAME="email" SIZE="35"> <br>

Sexo:<br>

<INPUT TYPE="RADIO" NAME="sexo" VALUE="f"> Feminino <br>

<INPUT TYPE="RADIO" NAME="sexo" VALUE="m"> Masculino <br><br>

Estado Civil:<br>

<INPUT TYPE="RADIO" NAME="civil" VALUE="s"> Solteiro <br>

<INPUT TYPE="RADIO" NAME="civil" VALUE="c"> Casado <br>

<INPUT TYPE="RADIO" NAME="civil" VALUE="e"> Enrolado <br><br>

Bens que possui:<br>

<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="bens" VALUE="c"> Casa <br>

<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="bens" VALUE="a"> Automovel <br>

<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="bens" VALUE="m"> Moto <br><br>

Faixa de idade: <SELECT NAME="faixaidade">

<OPTION VALUE="3a10"> 3 a 10 anos

<OPTION VALUE="11a25"> 11 a 25 anos

<OPTION VALUE="26a35"> 26 a 35 anos

<OPTION VALUE="36a55"> 36 a 55 anos

<OPTION VALUE="56a90"> 56 a 90 anos

</SELECT>

Hobby preferido: <SELECT NAME="hobby">

<OPTION VALUE="livros"> Ler livros

<OPTION VALUE="musica"> Ouvir música

<OPTION VALUE="cinema"> Assistir filmes

<OPTION VALUE="esporte"> Praticar esportes

<OPTION VALUE="games"> Jogar games

</SELECT><br><br>

Observações Gerais:<br>

<TEXTAREA NAME="observacoes" ROWS="5" COLS="60"></TEXTAREA><br>

<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="Enviar os dados" onClick="validar();">

<INPUT TYPE="RESET" VALUE="Limpar os dados">

</FORM>

</body>

</html>

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<html>

<head>

<title> Exercício 5: apresentar os caracteres de uma string e suas posições.

</title>

<script>

var frase="Ola, tudo bem?"; document.write(frase+"<br>"); tamanho=frase.length;

for (var i=0; i< tamanho;)

{

document.write("<br>Caractere na posição "+i+" : "+frase.charAt(i)); i++;

}

document.write("<br><br>Primeiro caractere: " + frase.charAt(0) + "<br />"); document.write("Último caractere: " + frase.charAt(frase.length-1));

/\*

O método charAt() retorna o caractere da posição especificada da string (do índice especificado).

\*/

</script>

</head>

<body>

</body>

</html>

-----------------------------------------------------------------------------------------------

<html>

<head><title> Apresentar os caracteres de uma string e suas posições, lendo uma frase do teclado.</title>

<script>

var frase=window.prompt("digite uma frase: "); document.write(frase+"<br>"); tamanho=frase.length;

for (var i=0; i< tamanho;)

{

document.write("<br>Caractere na posição "+i+" : "+frase.charAt(i)); i++;

}

document.write("<br><br>Primeiro caractere: " + frase.charAt(0) + "<br />"); document.write("Último caractere: " + frase.charAt(frase.length-1));

/\*

O método charAt() retorna o caractere da posição especificada da string (do índice especificado).

\*/

</script>

</head>

<body>

</body>

</html>

<!DOCTYPE html>

<meta charset="utf-8">

<head>

<title> apresentar a data em diversos formatos.</title>

<script>

hoje=new Date();

document.write("Data e hora completa: "+hoje); document.write("<br>Apenas o dia: "+hoje.getDate()); document.write("<br>Apenas o mês (0 a 11): "+hoje.getMonth()); document.write("<br>Apenas o ano: "+hoje.getFullYear()); document.write("<br>Apenas o dia da semana (0 a 6): "+hoje.getDay()); document.write<br>

("<br>Apenas a hora e minutos:"+hoje.getHours()+":"+hoje.getMinutes());

</script>

</head>

<body>

</body>

</html>

<html>

<head><title> apresenta três funções (botões) para trabalhar com janelas.</title>

<script>

function abre1()

{

window.open("http://www.google.com");

}

function abre2()

{

window.open("http://www.google.com","simples","width=350,height=400");

}

function abre3()

{

window.open("http://www.google.com","simples","menubar,scrollbars,width=300, height=200");

}

</script>

</head>

<body>

<form>

Dê um clique no botão para abrir uma janela simples:

<input type="button" name="abrir" value="Janela1" onClick="abre1()"><br><br>

Dê um clique no botão para abrir uma janela de 350px de largura por 400px de altura, sem barras e menus:

<input type="button" name="abrir" value="Janela2" onClick="abre2()"><br><br>

Dê um clique no botão para abrir uma janela com menu e barra de rolagens, mas sem barra de endereço e barra padrão:

<input type="button" name="abrir" value="Janela3" onClick="abre3()"><br><br>

</form>

</body>

</html>

<html>

<head>

<title> exibe uma caixa de mensagem na abertura do documento HTML e, depois do usuário clicar no botão OK, a mesma rotina em JS imprime uma frase na página HTML.

</title>

<script>

alert("Esta caixa de dialogo foi construida em JS."); document.write("Esta linha tb foi escrita em JS.<br>");

</script>

</head>

<body>

<br> Esta linha foi escrita em HTML.

</body>

</html>

<!doctype html>

<meta charset="utf-8"

<head><title> apresenta o quadrado de um número já informado internamente e, em seguida, em uma caixa de texto, permite que você informe um número para saber seu valor ao cubo.</title>

<script>

function quadrado(x)

{

document.write(x\*x);

}

function cubo(x)

{

return x\*x\*x

}

y=5;

document.write("O quadrado de "+ y +" é igual a "); quadrado(y);

</script>

<body>

<form>

<br>Informe um número para saber seu valor ao cubo e, em seguida, pressione a tecla TAB ou dê um clique fora da caixa de texto.<br>

<input type ="text" name="aocubo" value="" onBlur ="alert('O cubo de '+this.value+' é '+cubo(this.value))">

</form>

<!--O evento onblur ocorre quando um objeto perde o foco.-->

</body>

</html>

<html>

<head>

<title> imprime o nome atual da barra de título do browser.</title>

</head>

<body>

<script>

document.write("<br>Título da janela aberta: "+document.title+ "<br>");

</script>

</body>

</html>

<html>

<head>

<title> faz uma pergunta específica e apresenta algumas respostas em forma de botões.

</title>

</head>

<body>

<form>

Pergunta: Quantos anos tem um século?<br>

<input type="button" value="a" onclick="alert('A: Volte para 1a série!')">

10 anos <br>

<input type="button" value="b" onclick="alert('B: Correto!')"> 100 anos <br>

<input type="button" value="c" onclick="alert('C: MEU DEUS!!!')"> 1000 anos

<br>

<input type="button" value="d" onclick="alert('D: Não dá para arriscar nada?!?!')"> Não sei <br>

</form>

</body>

</html>

<html>

<head>

<title> cria 2 funções em JS que permitem somar ou multiplicar valores informados em 3 caixas de texto.</title>

<script>

function soma()

{

x=eval(document.prova.c1.value)+eval(document.prova.c2.value)+eval(document. prova.c3.value);

document.prova.c4.value=x;

}

function multiplica()

{

y=eval(document.prova.c1.value)\*eval(document.prova.c2.value)\*eval(document. prova.c3.value);

document.prova.c4.value=y;

}

</script>

</head>

<body>

<form name="prova">

Entre com os valores nos campos e dê um clique nos botões. <br><br> Valor1: <input type="text" name="c1" value="" size=5 maxlength=5><br> Valor2: <input type="text" name="c2" value="" size=5 maxlength=5><br> Valor3: <input type="text" name="c3" value="" size=5 maxlength=5><br>

<br>

<input type="button" value="Somar" onclick="soma()">

<input type="button" value="Multiplicar" onclick="multiplica()">

<br><br>

Resposta: <input type="text" name="c4" value="" size=10 maxlength=0>

</form>

<!—

O eval () é uma função que avalia ou executa um argumento. Se o argumento for uma expressão, eval () avalia a expressão. Se o argumento for uma ou mais declarações JavaScript, eval () executa as instruções.

-->

</body>

</html>

<html>

<head><title> apresenta campos para preenchimento, sendo que alguns são obrigatórios.</title>

<head>

<script>

function campo\_obrigatorio(x)

{

if(x.value=="")

{

alert("O campo " + x.name + " não pode ficar em branco.")

}

}

</script>

</head>

<body>

Nota: os campos marcados com asterisco são obrigatórios. <br><br>

<form>

\*Nome Completo: <input type="text" name="nome" value="" size=30 maxlength=30 onblur="campo\_obrigatorio(this)"><br>

Idade: <input type="text" name="idade" value="" size=5 maxlength=5><br>

\*Cidade: <input type="text" name="cidade" value="" size=20 maxlength=20 onblur="campo\_obrigatorio(this)"><br>

Telefone: <input type="text" name="telefone" value="" size=15 maxlength=15<br>

</form>

</body>

</html>

<html>

<head><title> trocar figura passando o mouse.</title>

<script language="JavaScript"> function mouseEmCima(imagem)

{

imagem.src="C:\Users\max.oliveira\Desktop\CriandoCodigo\img\Donald.png";

}

function mouseFora(imagem)

{

imagem.src="figura2.jpg";

}

</script>

</head>

<body>

Passe o mouse sobre a imagem: <br><br>

<img src="C:\Users\max.oliveira\Desktop\CriandoCodigo\img\Donald.png" onclick="mouseEmCima(this)" width="300" height="300" >

<br><br>

1) Agora padronize os tamanhos das imagens. <br><br>

2) Mude o evento para que as imagens sejam trocadas ao "clicar" com o mouse.

<!—

width="300" height="300" : dentro da tag img src onclick="mouseEmCima(this)" onMouseOver="mouseEmCima(this)"

-->

</body>

</html>

<html>

<head>

<title> saudações ao usuário.</title>

</head>

<body>

<script language="JavaScript"> var dia = new Date();

var hora = dia.getHours();

var minuto = dia.getMinutes();

if ((hora==1)||(hora==2)||(hora==3)||(hora==4) || (hora==5)) document.write( "Você não devia estar dormindo?");

if ((hora==6) || (hora==7) || (hora==8) || (hora==9) || (hora==10)|| (hora==11)) document.write( "Bom dia!");

if (hora==12) document.write( "Vamos almoçar?");

if ((hora==13) || (hora==14) || (hora==15) || (hora==16) || (hora==17)) document.write( "Boa Tarde!");

if ((hora==18) || (hora==19)) document.write( "Bom final de tarde!");

if ((hora==20) || (hora==21) || (hora==22)) document.write( "Boa noite!"); if (hora==23) document.write( "Ó Meu! Já é quase meia-noite!");

if (hora==0) document.write( "Meia-noite! Já é amanhã!");

</script>

<br><br>

<!--

Agora você deve acrescentar os seguintes testes:<br><br>

1) Mensagem "Vamos para aula!" quando for 19:30 <br>

2) Mensagem "Hora do RECREIO!" quando for 20:50 <br>

3) Mensagem "Vamos embora, a aula terminou!" quando for 22:30 <br>

-->

</body>

</html>

<html>

<head><title> saudações ao usuário com figuras.</title></head>

<body>

<script language="JavaScript">

dia = new Date() hora = dia.getHours()

if (hora < 18) {

document.write('<img src= "figura1.jpg ">');

}

else {

document.write('<img src= "figura2.jpg ">');

}

</script>

<br><br> blablabla <br><br>

</body>

</html>

**2) Básicos de JavaScript em grupo (pode ser utilizado o CSS).**

1)Crie um código em JavaScript com 3 janelas com perguntas.(utilize o prompt e write).

2)Crie um código em JavaScript calculando a média de 4 notas, e mostrando o resultado de Aprovado e Reprovado, sabendo que 7 é a média.(utilize o alert).

3)Crie um código em JavaScript, com as 4 operações aritméticas +,-,\* e /, utilizando o button.

4)Crie um código em JavaScript que mostre saudação ao usuário e abra 2 sites, e que tenha também um button que ao clicar apareça uma imagem no tamanho total da página.

5) Crie um código em JavaScript de um formulário de escola tentando colocar os principais dados de uma escola, que utilize a função validar, e aplique um estilo de cor no fundo do formulário, nas fontes e insira 2 imagens, sendo um gif e um jpg ou png.

6)Crie um código em JavaScript que utilize o for ou o While.

7)Crie um código em JavaScript que faça alguma alteração ou aplicação em uma tabela.

8)Crie um Código em JavaScript com uma apresentação tua, que contenha foto, como se fosse um Linkedin simples.