**Java Script para WEB - Exemplos**

Você pode usar JavaScript em seu código HTML de várias maneiras. Uma maneira é incluir o código JavaScript diretamente em seu arquivo HTML usando a tag `<script>`. Por exemplo:

**<!DOCTYPE html>**

**<html>**

**<head>**

**<title>Exemplo</title>**

**</head>**

**<body>**

**<h1>Minha primeira página com JavaScript</h1>**

**<button onclick="minhaFuncao()">Clique aqui</button>**

**<script>**

**function minhaFuncao() {**

**document.querySelector('h1').innerHTML = "Olá, mundo!";}**

**</script>**

**</body>**

**</html>```**

Neste exemplo, quando o botão é clicado, a função `minha Função` é chamada e altera o texto do elemento `<h1>` para "Olá, mundo!".

Outra maneira de usar JavaScript em seu código HTML é vincular a um arquivo JavaScript externo usando o atributo `src` da tag `<script>`. Por exemplo:

**<!DOCTYPE html>**

**<html>**

**<head>**

**<title>Exemplo</title>**

**<script src="meuScript.js"></script>**

**</head>**

**<body>**

**<h1>Minha primeira página com JavaScript</h1>**

**<button onclick="minhaFuncao()">Clique aqui</button>**

**</body>**

**</html>**

Neste exemplo, o arquivo `meuScript.js` deve conter a definição da função `minhaFuncao`.

Essas são apenas algumas maneiras de usar JavaScript em seu código HTML. Você gostaria de saber mais sobre isso?

**Essas são apenas algumas maneiras de usar JavaScript em seu código HTML.**

Aqui está um exemplo mais complexo que mostra como você pode usar JavaScript para manipular o conteúdo de uma página HTML:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<h1>Minha lista de tarefas</h1>

<ul id="minhaLista">

<li>Comprar leite</li>

<li>Estudar para a prova</li>

<li>Ligar para a mãe</li>

</ul>

<input type="text" id="minhaEntrada" placeholder="Adicionar nova tarefa">

<button onclick="adicionarTarefa()">Adicionar</button>

<script>

function adicionarTarefa() {

var li = document.createElement("li");

var inputValue = document.getElementById("minhaEntrada").value;

var t = document.createTextNode(inputValue);

li.appendChild(t);

if (inputValue === '') {

alert("Você deve escrever algo!");

} else {

document.getElementById("minhaLista").appendChild(li);

}

document.getElementById("minhaEntrada").value = "";

}

</script>

</body>

</html>

Neste exemplo, temos uma lista de tarefas e um campo de entrada para adicionar novas tarefas à lista. Quando o botão “Adicionar” é clicado, a função adicionarTarefa é chamada. Esta função cria um novo elemento <li> e adiciona o texto digitado no campo de entrada como seu conteúdo. Em seguida, o novo elemento <li> é adicionado à lista.

***Aqui estão mais 15 exemplos de como você pode usar JavaScript em seu código HTML:***

1\_index\_js – Olá mundo janela de Spam

*<!DOCTYPE html>*

<html>

<head>

<meta charset="utf-8">

<title>Aula de JS</title>

</head>

<body>

<h1>JavaScript</h1>

<h2>Linguagem de Programação</h2>

<script>

alert("Olá, Mundo!");

</script>

</body>

</html>

2\_index\_js - Alterar o estilo de um elemento HTML:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<h1 id="meuTitulo">Meu Título</h1>

<button onclick="mudarCor()">Mudar cor</button>

<script>

function mudarCor() {

document.getElementById("meuTitulo").style.color = "red";

}

</script>

</body>

</html>

3\_index\_js – Mostrar ou ocultar um elemento HTML:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<div id="minhaDiv">Este é o meu conteúdo.</div>

<button onclick="mostrarOcultar()">Mostrar/Ocultar</button>

<script>

function mostrarOcultar() {

var x = document.getElementById("minhaDiv");

if (x.style.display === "none") {

x.style.display = "block";

} else {

x.style.display = "none";

}

}

</script>

</body>

</html>

4\_index\_js – Validar um formulário:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<form onsubmit="return validarFormulario()">

Nome: <input type="text" id="nome"><br><br>

Email: <input type="text" id="email"><br><br>

<input type="submit" value="Enviar">

</form>

<script>

function validarFormulario() {

var nome = document.getElementById("nome").value;

var email = document.getElementById("email").value;

if (nome === "" || email === "") {

alert("Nome e email são obrigatórios.");

return false;

}

return true;

}

</script>

</body>

</html>

5\_index\_js – Criar um relógio:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<div id="relogio"></div>

<script>

setInterval(atualizarRelogio, 1000);

function atualizarRelogio() {

var d = new Date();

var t = d.toLocaleTimeString();

document.getElementById("relogio").innerHTML = t;

}

</script>

</body>

6\_index\_js – Criar um contador de cliques:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<button onclick="contarCliques()">Clique aqui</button>

<p>Você clicou <span id="contador">0</span> vezes.</p>

<script>

var contador = 0;

function contarCliques() {

contador++;

document.getElementById("contador").innerHTML = contador;

}

</script>

</body>

</html>

7\_index\_js – Alterar o conteúdo de vários elementos HTML:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<ul>

<li class="item">Item 1</li>

<li class="item">Item 2</li>

<li class="item">Item 3</li>

</ul>

<button onclick="mudarItens()">Mudar itens</button>

<script>

function mudarItens() {

var itens = document.getElementsByClassName("item");

for (var i = 0; i < itens.length; i++) {

itens[i].innerHTML = "Novo item " + (i + 1);

}

}

</script>

</body>

</html>

8\_index\_js – Criar um jogo simples:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

<style>

#quadrado {

width: 50px;

height: 50px;

background-color: red;

position: absolute;

}

</style>

</head>

<body>

<div id="quadrado"></div>

<script>

document.getElementById("quadrado").onclick = function() {

var x = Math.floor(Math.random() \* window.innerWidth);

var y = Math.floor(Math.random() \* window.innerHeight);

this.style.left = x + "px";

this.style.top = y + "px";

}

</script>

</body>

</html>

9\_index\_js – Criar um menu suspenso:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

<style>

.dropdown {

position: relative;

display: inline-block;

}

.dropdown-conteudo {

display: none;

position: absolute;

z-index: 1;

}

.dropdown:hover .dropdown-conteudo {

display: block;

}

</style>

</head>

<body>

<div class="dropdown">

<a href="#">Menu</a>

<div class="dropdown-conteudo">

<a href="#">Link 1</a><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br> <a href="#">Link 2</a><br> <a href="#">Link 3</a> </div></div>

</body>

</html>```

10\_index\_js – Criar uma galeria de imagens:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

<style>

.thumbnail {

width:100px;

height:100px;

margin:5px;

cursor:pointer;

}

#imagemGrande {

width:500px;

height:500px;

margin-top:20px;

}

</style>

</head>

<body>

<img class="thumbnail" src="imagem1.jpg" onclick="mostrarImagemGrande(this.src)">

<img class="thumbnail" src="imagem2.jpg" onclick="mostrarImagemGrande(this.src)">

<img class="thumbnail" src="imagem3.jpg" onclick="mostrarImagemGrande(this.src)">

<img id="imagemGrande">

<script>

function mostrarImagemGrande(src) {

document.getElementById("imagemGrande").src = src;

}

</script>

</body>

</html>

11\_index\_js – Criar uma animação:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

<style>

#quadrado {

width:50px;

height:50px;

background-color:red;

position:absolute;

left:0px;

transition:left 2s;

}

</style>

</head>

<body>

<button onclick="moverQuadrado()">Mover quadrado</button>

<div id="quadrado"></div>

<script>

function moverQuadrado() {

var quadrado = document.getElementById("quadrado");

if (quadrado.style.left === "0px") {

quadrado.style.left = "500px";

} else {

quadrado.style.left = "0px";

}

}

</script>

</body>

</html>

12\_index\_js – Alterar o conteúdo de um elemento HTML com base em uma entrada do usuário:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<input type="text" id="minhaEntrada" oninput="atualizarSaida()">

<p>Olá, <span id="minhaSaida"></span>!</p>

<script>

function atualizarSaida() {

var entrada = document.getElementById("minhaEntrada").value;

document.getElementById("minhaSaida").innerHTML = entrada;

}

</script>

</body>

</html>

13\_index\_js – Criar uma calculadora simples:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<input type="text" id="numero1">

<select id="operacao">

<option value="+">+</option>

<option value="-">-</option>

<option value="\*">\*</option>

<option value="/">/</option>

</select>

<input type="text" id="numero2">

<button onclick="calcular()">=</button>

<span id="resultado"></span>

<script>

function calcular() {

var numero1 = parseFloat(document.getElementById("numero1").value);

var operacao = document.getElementById("operacao").value;

var numero2 = parseFloat(document.getElementById("numero2").value);

var resultado;

if (operacao === "+") {

resultado = numero1 + numero2;

} else if (operacao === "-") {

resultado = numero1 - numero2;

} else if (operacao === "\*") {

resultado = numero1 \* numero2;

} else if (operacao === "/") {

resultado = numero1 / numero2;

}

document.getElementById("resultado").innerHTML = resultado;

}

</script>

</body>

</html>

14\_index\_js – Criar um jogo da velha:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

<style>

table {

border-collapse: collapse;

}

td {

width:50px;

height:50px;

text-align:center;

vertical-align:middle;

font-size:24px;

font-weight:bold;

}

td:hover {

background-color:#f1f1f1;

}

</style>

</head>

<body>

<table border="1">

<tr><td onclick="jogar(this)"></td><td onclick="jogar(this)"></td><td onclick="jogar(this)"></td></tr>

<tr><td onclick="jogar(this)"></td><td onclick="jogar(this)"></td><td onclick="jogar(this)"></td></tr>

<tr><td onclick="jogar(this)"></td><td onclick="jogar(this)"></td><td onclick="jogar(this)"></td></tr>

</table>

<script>

var jogadorAtual = "X";

function jogar(td) {

if (td.innerHTML === "") {

td.innerHTML = jogadorAtual;

if (jogadorAtual === "X") {

jogadorAtual = "O";

} else {

jogadorAtual = "X";

}

}

}

</script>

</body>

</html>

15\_index\_js - Criar um cronômetro:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Exemplo</title>

</head>

<body>

<h1 id="cronometro">0:00:00:000</h1>

<button onclick="iniciar()">Iniciar</button>

<button onclick="parar()">Parar</button>

<button onclick="zerar()">Zerar</button>

<script>

var cronometro;

var tempo = 0;

function iniciar() {

cronometro = setInterval(atualizarCronometro,10);

}

function parar() {

clearInterval(cronometro);

}

function zerar() {

tempo = 0;

atualizarCronometro();

}

function atualizarCronometro() {

tempo++;

var milisegundos = tempo %100;

var segundos = Math.floor((tempo/100)%60);

var minutos = Math.floor((tempo/6000)%60);

var horas = Math.floor(tempo/360000);

document.getElementById("cronometro").innerHTML = horas + ":" + minutos + ":" + segundos + ":" + milisegundos;

}

</script>

</body>

</html>