



Fundação CECIERJ - Vice Presidência de Educação Superior a Distância

Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação

Disciplina Criação de Páginas de WEB

AD2 1º semestre de 2014.

Observações importantes:

1. As questões a seguir continuam a implementação do site da loja especializada em vídeo games. Algumas questões fazem referência às questões da primeira avaliação a distância.
 2. Você deve fazer as modificações pedidas na implementação do site e incluí-las no mesmo endereço onde ele foi publicado na primeira avaliação a distância (caso tenha sido publicado) ou entregar os arquivos modificados para o tutor.
 3. **ATENÇÃO:** A avaliação é individual. Caso existam duas ou mais implementações excessivamente coincidentes, independente de qualquer motivo, todas as avaliações envolvidas receberão nota ZERO!
 4. Não serão aceitos trabalhos APENAS em papel. Se desejar o aluno pode TAMBÉM entregar uma listagem da sua avaliação. É imprescindível que o tutor receba todos os arquivos que compõem o site. A entrega destes arquivos deve ser feita através da plataforma na forma de um arquivo de extensão zip.
 5. Não serão aceitos trabalhos em arquivos de texto DOC ou PDF. Os arquivos HTML, JS ou CSS devem estar individualizados (mesmo que agrupados num ZIP) para que o tutor possa testar seu site.
 6. Fazer as ADs é muito importante, não apenas pela nota, mas principalmente pela experiência que permitirá um melhor desempenho nas avaliações presenciais. Os assuntos abordados na AD podem cair na prova presencial mesmo não tendo sido abordados nos vídeos ou no material escrito.
-

1. Modifique a página aberta com a seleção do link “Consoles” (questão 3 da AD1) para incluir um <div> ao lado da lista de consoles no local onde está mostrado um retângulo na fig. 1 (este retângulo não existe, está na figura só para mostrar a posição do <div>).

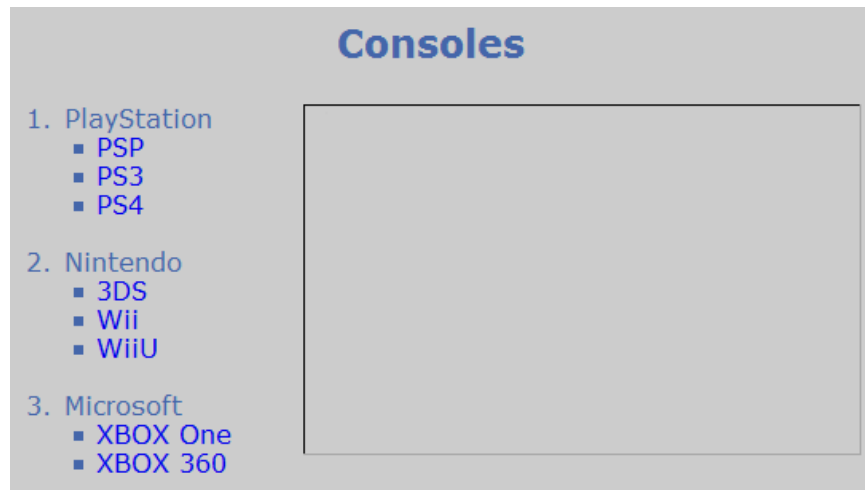


Fig. 1 – Posicionamento de área invisível ao lado da lista de consoles

Cada item da lista, cujo texto é um modelo de console, deve conter um link que, ao ser selecionado, irá abrir a imagem do console indicado pelo texto (fig. 2).



Fig. 2 – Imagem exibida ao selecionar o link “PS3”

- a) Defina um vetor em javascript para armazenar os nomes das imagens de cada tipo de console. [1 ponto].

- b) Escreva uma função em javascript (*mostra*) que modifique a figura que está sendo exibida de acordo com o link selecionado. [1 ponto].

DICA: Acrescente os seguintes estilos ao arquivo de estilos:

```
#consoleImg {
    float:right;
    width: 350px;
    height: 220px;
    text-align: center;
}
```

DICA: Utilize o código abaixo como modelo para a inclusão do novo <div> e para a mudança dos itens da lista para links (é necessário completar o href com código para invocar função *mostra*):

```
<h3 class="secTit">Consoles</h3>
<div id="consoleDiv">

</div>
<ol><li>PlayStation
<ul class="listaConsole">
<li><a target="_self" href="">PSP</a></li>
<li><a target="_self" href="">PS3</a></li>
<li><a target="_self" href="">PS4</a></li>
</ul></li><br/>
<li>Nintendo
<ul class="listaConsole">
<li><a target="_self" href="">3DS</a></li>
<li><a target="_self" href="">Wii</a></li>
<li><a target="_self" href="">WiiU</a></li>
</ul></li><br/>
<li>Microsoft
<ul class="listaConsole">
<li><a target="_self" href="">XBOX One</a></li>
<li><a target="_self" href="">XBOX 360</a></li>
</ul></li></ol>
```

OBS. IMPORTANTE: É necessário incluir na tag <a> o atributo target com valor "_self" para que se possa executar uma função a partir da seleção de um link.

DICA: Pesquise o funcionamento do método getElementById() para descobrir como obter o objeto correspondente a imagem que terá seu atributo modificado.

2. Modifique a página aberta com a seleção do link “Jogos” (questão 4 da AD1) para que o conteúdo das células da coluna jogos sejam substituídos por três botões com type de valor *image*, onde cada imagem representa um jogo (fig. 3).

Jogos			
Jogos	Console		
	Wii	PS3	XBOX 360
	---	R\$ 129,90	R\$ 99,90
	---	R\$ 59,90	---
	R\$ 129,90	---	---

Fig. 3 - Nova aparência para a página do link Jogos

A seleção de um destes botões causa a abertura de uma janela (sugestão: largura 300 e altura 250 pixels) onde é mostrado um texto sobre o jogo (fig. 4). [2 pontos]

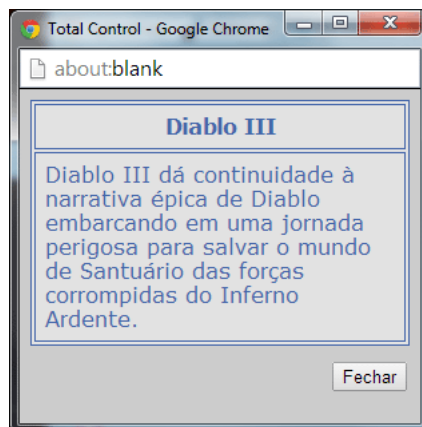


Fig. 4 – Janela aberta após a seleção do primeiro jogo

DICA: Utilize o código abaixo para criar um botão de imagem:

```
<input type="image" onClick="MostraJogo(0);"
      src="imagens/diablo3.jpg" />
```

3. Modifique a página aberta com a seleção do link “Quis” (questão 5 da AD1) para que uma janela de alerta seja exibida para informar ao usuário o número de acertos após ele ter respondido a todas as perguntas do questionário (fig. 5): **[2 pontos]**



Fig. 5 – Janela informando o número de acertos do questionário

4. Modifique a página aberta com a seleção do link “Compras” (questão 6 da AD1) para que uma função javascript seja chamada quando o valor do CPF for modificado. Esta função deve fazer três verificações e exibir uma mensagem de alerta caso o valor do CPF não seja válido:

- a) Se o usuário digitou 11 caracteres (um CPF é composto de 9 dígitos de identificação e 2 dígitos de verificação) como mostrado na fig. 6. [1 ponto]

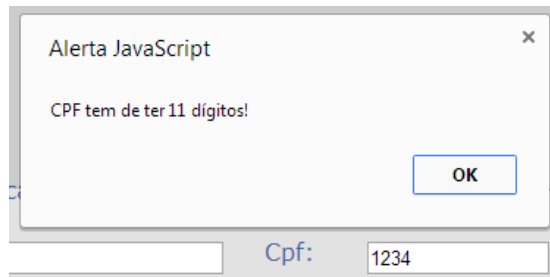


Fig. 6 - Erro ao digitar um CPF com menos de 11 dígitos.

- b) Se todos os caracteres digitados são dígitos (estão entre 0 e 9 - fig. 7). [1 ponto]

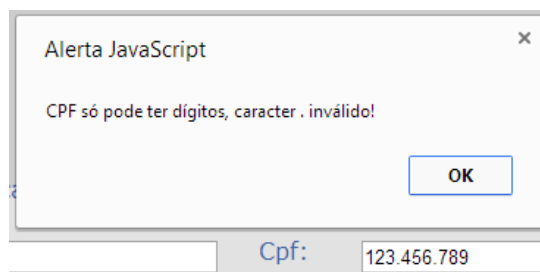


Fig. 7 - Erro ao digitar um CPF com caracteres que não são dígitos.

- c) Se os dígitos de verificação estão coerentes com os dígitos de identificação informados (fig. 8). [1 ponto]

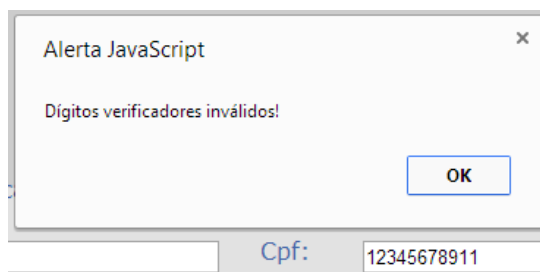


Fig. 8 - Erro de dígitos verificadores incorretos.

DICA: A função a seguir mostra como é feito o cálculo dos dígitos verificadores a partir dos nove dígitos de identificação do CPF (*identCPF* no código). Utilize-a para calcular quais dígitos você espera e comparar com os dígitos recebidos:

```
function calculaDV(num)
{
    var resto = 0, soma = 0;
    for (i = 2; i < 11; i++)
    {
        soma = soma + ((num % 10) * i);
        num = parseInt(num / 10);
    }
    resto = (soma % 11);
    return (resto > 1) ? (11 - resto) : 0;
}

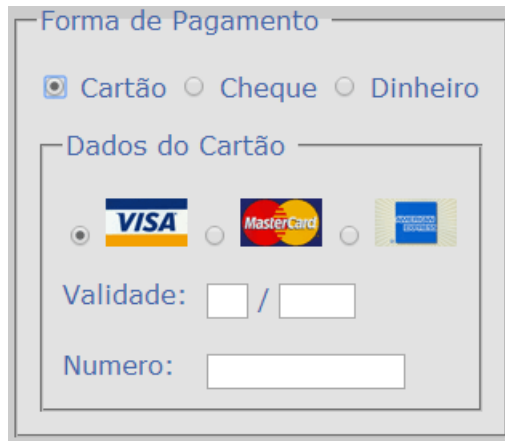
primeiro_digito = calculaDV(identCPF)
segundo_digito  = calculaDV(identCPF * 10 + primeiro_digito)
```

Caso o valor do CPF seja válido, o usuário pode passar para o próximo campo do formulário sem que nenhuma mensagem seja emitida (figura 9).

A screenshot of a web form element. It consists of a light gray rectangular container. On the left side of the container, the text 'Cpf:' is displayed in a blue font. To the right of this text is a white rectangular input field with a thin gray border. Inside the input field, the number '1111111111' is entered in a purple font.

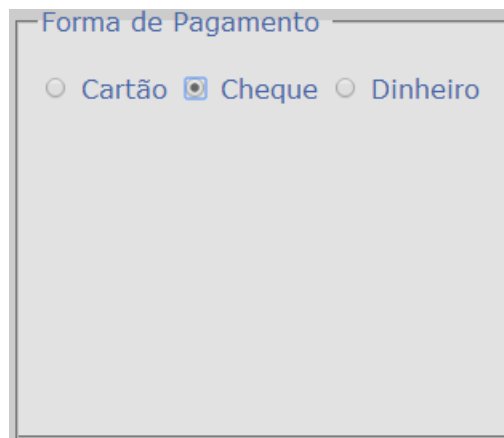
Fig. 9 - Saída do campo com um CPF válido.

5. Modifique a página aberta com a seleção do link “Compras” (questão 6 da AD1) e associe uma função ao clique nos botões de rádio das formas de pagamento. Esta função deve controlar a exibição do fieldset “Dados do Cartão”. Se a forma de pagamento “cartão” for selecionada, o fieldset ficará visível (fig. 10). Se qualquer outra forma de pagamento for selecionada, o fieldset ficará invisível (fig. 11) [1 ponto]



A interface de usuário para a 'Forma de Pagamento'. No topo, há um título 'Forma de Pagamento' e três botões de rádio: 'Cartão' (selecionado), 'Cheque' e 'Dinheiro'. Abaixo, há um fieldset 'Dados do Cartão' que está visível. Dentro dele, há três botões de rádio para o tipo de cartão: 'VISA' (selecionado), 'MasterCard' e 'American Express'. Abaixo dos cartões, há campos para 'Validade:' (dois campos separados por '/') e 'Numero:' (um campo longo).

Fig. 10 – Fieldset visível com a forma de pagamento “cartão” selecionada.



A interface de usuário para a 'Forma de Pagamento'. No topo, há um título 'Forma de Pagamento' e três botões de rádio: 'Cartão', 'Cheque' (selecionado) e 'Dinheiro'. O fieldset 'Dados do Cartão' não é visível, deixando a área abaixo dos botões de pagamento vazia.

Fig. 11 – Fieldset invisível para outra forma de pagamento selecionada.

DICA: Pesquise o funcionamento do método `getElementById()`. Pesquise a utilização da propriedade **style** nos objetos. Pesquise a utilização da propriedade CSS **visibility**.