

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT – CHECKPOINT 01 – 2º SEMESTRE 2020

Para realizar a atividade, use os arquivos que estão disponibilizados na pasta ATIVIDADE-WEB.ZIP.

1- Observe a imagem abaixo:



Utilizando o arquivo CONVERSAO.HTML, crie uma solução em JavaScript que faça o cálculo de conversão de valores em Reais para uma das opções oferecidas: Dólar, Euro, Bitcoin. Você deve fazer:

- Recuperação das informações digitadas.
- Validação dos dados, não permitindo que para o valor sejam aceitos: números negativos, letras e espaço vazio. Já para a moeda, não permitir o cálculo caso o usuário tente fazer o envio com a opção “Selecione” como válida. Exiba as mensagens de erro dentro de uma caixa de alerta.
- Faça o cálculo da conversão para a moeda selecionada. Para isso use:

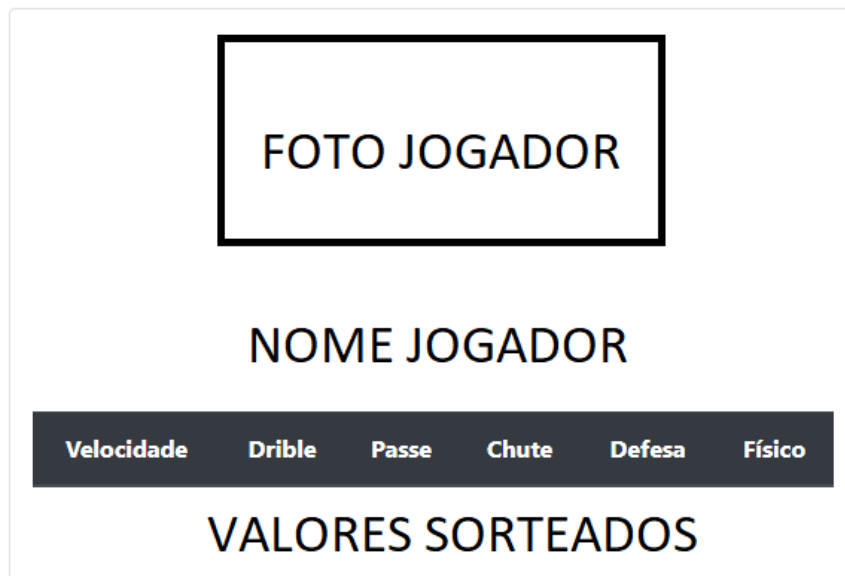
\$ 1.00 = R\$ 5.40	€ 1.00 = R\$ 6.35	₱ 1.00 = R\$ 56.144,69
--------------------	-------------------	------------------------

- Faça a exibição do valor obtido na conversão. Para isso existe uma <div> com o id=“resultados”, exiba o nome da moeda escolhida pelo usuário dentro do elemento <h2> com id=“moeda-escolhida”, e o resultado da conversão no elemento <p> com id=“valor-conversao”. Favor exibir com duas casas decimais.

Como sua tela deve ficar no final, supondo que o usuário digite o valor de R\$ 10000,00 e escolha a conversão para dólares:



2- Observe a imagem abaixo:



Existe o arquivo JOGADOR.HTML, que possui a mesma apresentação acima. A ideia é gerar os dados automaticamente assim que a página for carregada ou atualizada. Para isso use:

- a) Existe uma pasta com as fotos dos jogadores: 0.png - 1.png - 2.png - 3.png - 4.png - 5.png - 6.png - 7.png - 8.png - 9.png. Sorteie um número entre 0 e 9 e exiba a imagem correspondente ao número sorteado, dentro do elemento da página que contenha o **id foto**.
- b) Aproveite também esse número e exiba logo após a imagem, o nome do jogador. Os nomes devem ser os seguintes: Allen, Gondo, Andrey, Thiago, Marcelo, Israel, Sálvio, Humberto, Alexandre e Silva. Armazene-os em alguma estrutura, exatamente nessa ordem, e insira no elemento da página que contenha o **id nome**.
- c) Sorteie os valores para cada uma das habilidades dos jogadores: velocidade, drible, passe, chute, defesa e físico. O valor sorteado deve estar entre 50 e 100, **permita apenas valores nessa escala**. Acho que seria mais interessante criar uma função para isso, e fazer a chamada quando necessário. Os dados devem ser inseridos nas respectivas colunas da tabela que é apresentada no arquivo html.

Exemplo de como sua tela deve ficar:

