

Ficha Prática nº 10 – Javascript

Copie todos os ficheiros para um diretório. Abra o ficheiro **ficha10.html** e **estilosf10.css**.

Visualize-os num *browser*.

Notas: Para resolver os exercícios, não deve alterar o ficheiro estilosf10.css e não pode adicionar qualquer *tag* ao ficheiro ficha10.html.

No documento HTML apenas pode adicionar o código Javascript, bem como atributos para chamada de eventos como *onclick*, *onmouseover*, *onmouseout*, *onchange*.

Exercício: Introdução ao Javascript.

Pretende-se com este exercício exercitar o código básico para chamada de funções com recurso aos eventos *onclick()*, *onmouseover()* e *onmouseout()*, bem como manipulação de objetos HTML através de Javascript.

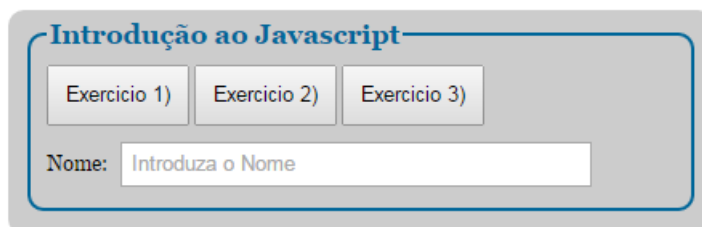


Figura 1 - Interface do Exercício

- 1) Crie um script em *Javascript*, embebido em HTML e controlado por um evento, tal que apresente a mensagem “**Javascript**”. A apresentação da mensagem deve ser feita através do método **alert()**.

A mensagem deve ser mostrada sempre que o evento **onclick** for ativado ao clicar no botão “Exercício 1)” (Figura 1; Figura 2).

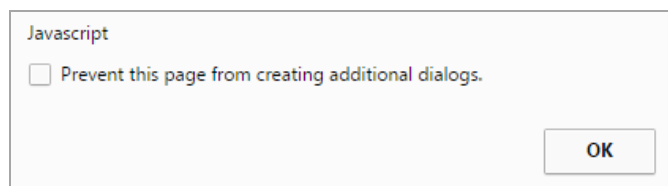


Figura 2 – Alert do Exercício 1)

- 2) Crie uma função em Javascript de nome **ex2()**. Esta função deverá apresentar o texto que se encontra escrito no componente de **id="name"** sempre que for clicado o botão “Exercício 2)”.

- Declare a variável **nome**
- Inicialize a variável **nome** com o valor existente no componente cujo id é “name”. Para isso deve recorrer ao código:

```
document.getElementById("name").value;
```

- O script deve identificar se o componente **name** está sem conteúdo. Caso isso aconteça, a mensagem que deve surgir é “**Escreva o seu nome**”. Caso contrário deve ser mostrado o nome que foi digitado.

Na verificação do campo de texto, deve utilizar o método **trim()** para eliminar os espaços em branco.

- A especificação do evento e consequente chamada à função **ex2()** devem ser efetuadas à semelhança do exercício anterior.
- Tendo por base o código desenvolvido, volte a declarar a variável **nome** substituindo o método **getElementById()** por um método equivalente que permita aceder ao mesmo elemento mas através do nome da **tag**.

- 3) Crie duas funções em Javascript de nome **ex3_over()** e **ex3_out()**. Estas funções devem:

- alterar a **cor de fundo** do elemento input para azul e a **cor do texto** para branco sempre que o rato estiver em cima do botão “Exercício 3)”. Deverá voltar à situação normal quando o rato já não se encontrar em cima desse botão.
- apresentar o texto por baixo do campo input sempre que o rato estiver em cima do botão “Exercício 3)” e voltar à situação normal quando o rato já não se encontrar em cima desse botão.

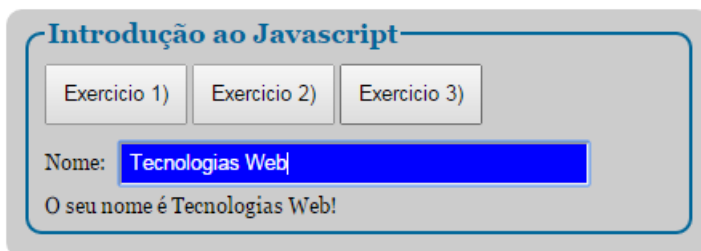


Figura 3 - Rato em cima do botão “Exercício 3)”

- Crie duas funções (**ex3_over** e **ex3_out**) e chame as funções no botão através dos eventos **onmouseover** e **onmouseout**.

Deve passar como parâmetro à função o elemento form:

```
onmouseover="ex3_over(this.form)"
```

A keyword **this** refere-se ao elemento atual de acordo com o processamento definido.

- b. Para implementar as respetivas funções, declare uma variável para que esta esteja a apontar para o componente a manipular, neste caso o campo de texto, recorrendo à hierarquia dos objetos, de acordo com a sintaxe:

```
Variavel= Formulariold.Campold;
```

- c. Recorra ao método **setAttribute()** para alterar as formatações de acordo com o definido em 3).
- d. Repita as formatações anteriores mas desta vez utilizando o objecto **Style** de acordo com a sintaxe:
- ```
elemento.style.propriedade = "valor";
```
- e. Volte a declarar a variável mas desta vez recorrendo ao método **getElementById()**.
- f. Compare as duas abordagens. O que conclui?
- g. Para alterar o texto do componente **msg\_copia** use a propriedade **textContent** ou **innerHTML**:

```
document.getElementById("msg_copia").textContent = "O seu nome é " + elemento.value + "!"
```

ou

```
document.getElementById("msg_copia").innerHTML = "O seu nome é " + elemento.value + "!"
```

- h. Compare as duas abordagens. O que conclui?
- i. Por fim, quando retirar o rato de cima do botão, os elementos deverão voltar ao estado inicial.