

Departamento Informática**Disciplina** Aplicações para a Internet I**Curso** EI**Ano**

2º

Semestre

1º

Ano Letivo

2025/2026

Ficha de Trabalho n.º 8**Objetivo:** Introdução ao JavaScript (JS)

Exercício 1 – Crie uma página que contenha um botão. Cada vez que o utilizador clica no botão, deve surgir um alerta que mostre o texto “verdadeiro” ou “falso”, alternadamente. Clicando a primeira vez, o alerta mostra “verdadeiro”, clicando novamente, mostra “falso”, clicando novamente, mostra novamente “verdadeiro” e assim sucessivamente. O código JS deverá ficar armazenado num ficheiro externo de nome ‘clicavel.js’;

Exercício 2 – Replique a página anterior e com o mesmo botão apresenta os dias da semana, ou seja, clicando a primeira vez deverá aparecer “Domingo”, a segunda vez, “Segunda”, e assim sucessivamente. Quando chegar ao final da semana deverá começar o processo do início. O exercício deverá ser elaborado de duas formas diferentes, com recurso a:

- 1) Utilizar ‘if.. else..’ (ou ‘if.. else if..’);
- 2) Utilizar um *array* com os dias da semana:

```
var dia_index = 0;
var dia_da_semana = ["Domingo", "Segunda", "Terça", "Quarta", "Quinta",
" Sexta", "Sábado"];
```

Exercício 3 – Crie um página onde constem 4 *labels* com o seguinte texto (“#f49e42”, ”#7e8477”, ”#47a4ef” e ”#ad0c39”) e uma *div* vazia. Cada vez que o utilizador passar o rato por cima de uma *label* o *background* da *div* deve ser preenchido com a cor da respetiva caixa de texto. Quando o rato não está sobre nenhuma *label*, o *background* da *div* fica sem definição da cor de *background*. O código JS deverá ficar armazenado num ficheiro externo de nome ‘pintadores.js’;

Exercício 4 – Crie um página com base na figura seguinte. Através de JS deverá obter um número aleatório entre 0 e 10. Quando o utilizador clica no botão, deverá surgir um alerta que diga se o utilizador acertou no número correto. O *input* deverá ter o seguinte comportamento:

- Quando o utilizador falha a tentativa, o *input* deverá ser limpo.
- Quando o utilizador acerta a tentativa, o *input* deverá ficar *disabled*.

Adivinhe o número de 0 a 10

Disciplina

Aplicações para a Internet I

Ano

2º

Semestre

1º

Ano Letivo

2025/2026

Exercício 6 – Replique o exercício anterior e considere:

- Número aleatório entre 0 e 100;
- O utilizador é avisado se o número colocado é inferior ou superior ao pretendido;

Exercício 7 – Crie uma página que peça ao utilizador o preenchimento de dois valores. Ao clicar em cada um dos botões terá que aparecer o resultado à frente do texto “O Resultado é: ”

O formulário contém dois campos de texto rotulados "1º Número" e "2º Número". Abaixo deles estão dois botões rotulados "Multiplicar" e "Dividir". Abaixo dos botões, o texto "O Resultado é:" está pronto para receber o resultado.

Exercício 8 – Replique a página anterior:

- Introduzir validação de campos do formulário utilizando *regex*.
 - Garanta que os dois campos são preenchidos
 - Garanta que no caso da divisão não poderá ser preenchido o valor 0
 - ...

Exercício 9 – Após ter concluído todos os exercícios anteriores, crie uma nova página que disponibilize links e descrições para cada um dos exercícios anteriores. A apresentação estética da página deverá ser cuidada, recorrendo a estilização CSS e tipos de letra externos (*google fonts, etc.*). Fica ao seu critério a definição do layout desta página. O código JS deverá ficar armazenado num ficheiro externo de nome '*fichajavascript.js*';