

EXERCÍCIOS JAVASCRIPT (PARTE 6)

EXERCÍCIO TABUADA

Rascunho do HTML:

```
<body>
  <header>
    <h1>Tabuada</h1>
  </header>
  <section>
    <div>
      <p>Número: <input type="number" name="num" id="txtn">
      <input type="button" value="Gerar Tabuada" onclick="tabuada()"></p>
    </div>
    <div>
      <select name="tabuada" id="selstab"></select>
    </div>
  </section>
  <footer>
    <p>&copy; TC</p>
  </footer>
</body>
```

É a parte do **select**

Rascunho do JS:

```
function tabuada() {
  let num = document.getElementById('txtn')
  let tab = document.getElementById('selstab')

  if (num.value.length == 0) {
    window.alert('Por favor, digite um número! ')
  } else {
    let n = Number(num.value)
  }
}
```

Tem que estrar entre aspas. Foi corrigido posteriormente

→ Com esse código, caso a pessoa não selecione um número, virá um alerta alegando um erro

Código para fazer a tabuada:

```
let n = Number(num.value)
let c = 1
while (c <= 10) {
  let item = document.createElement('option')
```

OBS: eu tenho que **adicionar elementos** nesse select. Para eu criar elementos dentro de JavaScript, eu criei uma variável chamada **item** no qual ele vai ser do tipo **option**, ou seja, eu estou **criando um elemento option**, pois dentro do select, para eu colocar opções, eu tenho que ter options

Exemplo de criando opções no HTML: Valor 1 e Valor 2

```
<div>
  <select name="tabuada" id="selstab" size = '10'>
    <option value="v1">Valor 1</option>
    <option value="v2">Valor 2</option>
  </select>
</div>
```

É importante eu ter esse **value** pois ao eu selecionar esse Valor 1, ele vai passar esse v1 como valor desse item que foi selecionado

Esse **size** representa o tamanho da caixa

Número:

Valor 1 ▲

Valor 2 ▼

Criando o option de forma dinâmica:

```
if (num.value.length == 0) {  
  window.alert('Por favor, digite um número!')  
} else {  
  let n = Number(num.value)  
  let c = 1  
  while (c <= 10) {  
    let item = document.createElement('option')  
    item.text = `${n} x ${c} = ${n*c}`  
    tab.appendChild(item)  
    c++  
  }  
}
```

Código para aparecer na tela

Número:

4 x 1 = 4 ▲

4 x 2 = 8

4 x 3 = 12

4 x 4 = 16

4 x 5 = 20

4 x 6 = 24

4 x 7 = 28

4 x 8 = 32

4 x 9 = 36

4 x 10 = 40 ▼

OBS: temos um problema, pois quando eu peço em seguida a tabuada de outro número, ele vai para baixo, pois ainda não pedimos a limpeza do código!

Número:

4 x 7 = 28 ▲

4 x 8 = 32

4 x 9 = 36

4 x 10 = 40

6 x 1 = 6

6 x 2 = 12

6 x 3 = 18

6 x 4 = 24

6 x 5 = 30

6 x 6 = 36 ▼

Para limpar o select:

```
} else {  
  let n = Number(num.value)  
  let c = 1  
  tab.innerHTML = ''  
  while (c <= 10) {  
    let item = document.createElement('option')  
    item.text = `${n} x ${c} = ${n*c}`  
    tab.appendChild(item)  
    c++  
  }  
}
```

Isso significa: antes de eu mostrar a minha tabuada, eu limpo a tela!

Código completo HTML:

```

</head>
<body>
  <header>
    <h1>Tabuada</h1>
  </header>
  <section>
    <div>
      <p>Número: <input type="number" name="num" id="txtn">
      <input type="button" value="Gerar Tabuada" onclick="tabuada()"></p>
    </div>
    <div>
      <select name="tabuada" id="seltab" size = '10'>
        <option>Digite um número acima</option>
      </select>
    </div>
  </section>
  <footer>
    <p>&copy; TC</p>
  </footer>

```

Código completo em JS:

```

function tabuada() {
  let num = document.getElementById('txtn')
  let tab = document.getElementById('seltab')

  if (num.value.length == 0) {
    window.alert('Por favor, digite um número! ')
  } else {
    let n = Number(num.value)
    let c = 1
    tab.innerHTML = ''
    while (c <= 10) {
      let item = document.createElement('option')
      item.text = `${n} x ${c} = ${n*c}`
      tab.appendChild(item)
      c++
    }
  }
}

```

Na prática:

Tabuada

Número:

4 x 1 = 4
4 x 2 = 8
4 x 3 = 12
4 x 4 = 16
4 x 5 = 20
4 x 6 = 24
4 x 7 = 28
4 x 8 = 32
4 x 9 = 36
4 x 10 = 40

© TC