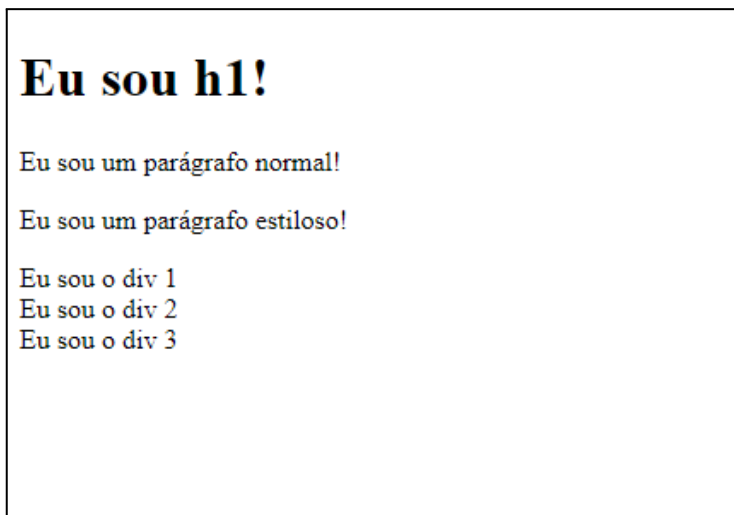


ATIVIDADES DOM

ATIVIDADE 1 - Achar Elementos

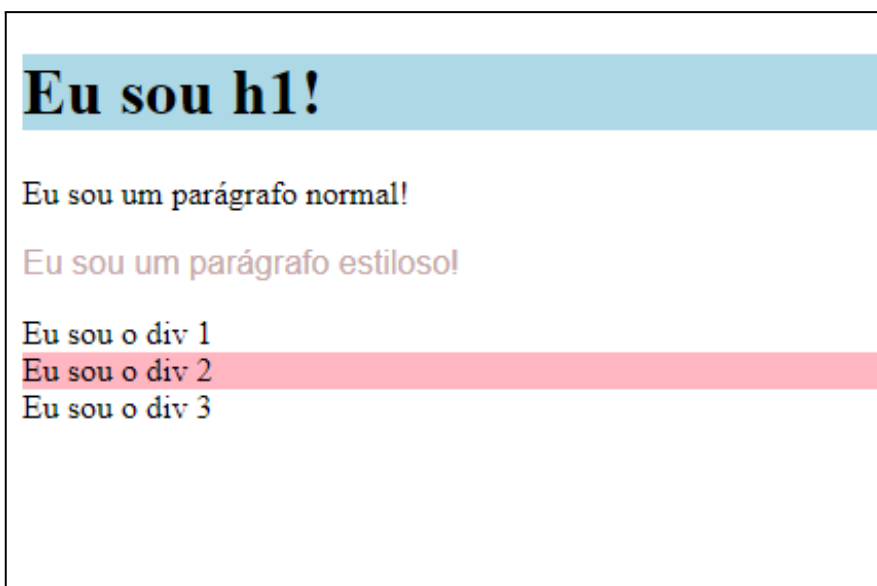
O objetivo da atividade 1 é mostrar como localizar um elemento HTML usando DOM e como alterar seu CSS. O aluno aprenderá os comandos: `querySelector()`, `querySelectorAll()` e `getElementById()`. a página começa assim:



O aluno usará os arquivos “acharElemento_h1.js”, “acharElemento_p.js” e “acharElemento_div.js” para:

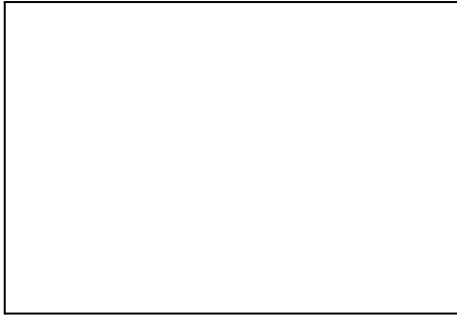
- 1) Localizar o elemento com o comando do enunciado (está em forma de comentário dentro do script).
- 2) Alterar os valores de CSS do elemento.

Página final:



ATIVIDADE 2 - Criar Elementos

O objetivo da atividade 2 é mostrar como se cria um elemento HTML completo (tag, texto e atributo) usando DOM. O aluno criará uma imagem e um div usando uma classe disponível em “geral.css”. O aluno aprenderá os comandos: `createElement()`, `createAttribute()`, `setAttributeNode()` e `appendChild()`. A página começa assim:



O aluno usará os arquivos “criarElemento.js” e “criarImagem.js” para:

- 1) Criar a tag correspondente.
- 2) Criar o atributo correspondente.
- 3) Setar o atributo.
- 4) Colocar o elemento na página

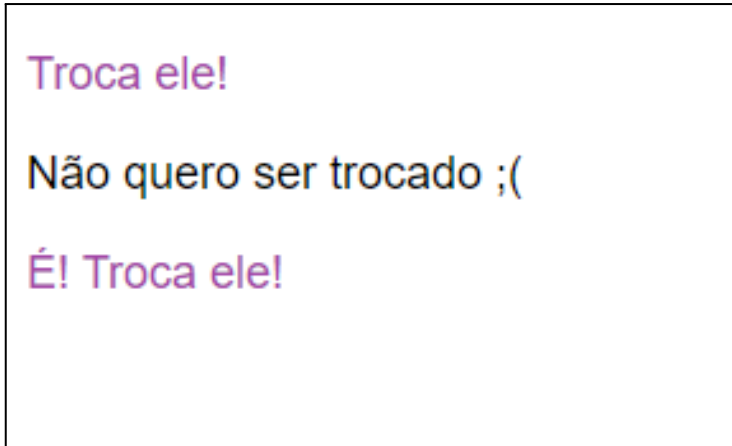
Página final:



Criado pelo JS

ATIVIDADE 3 - Trocar Elemento

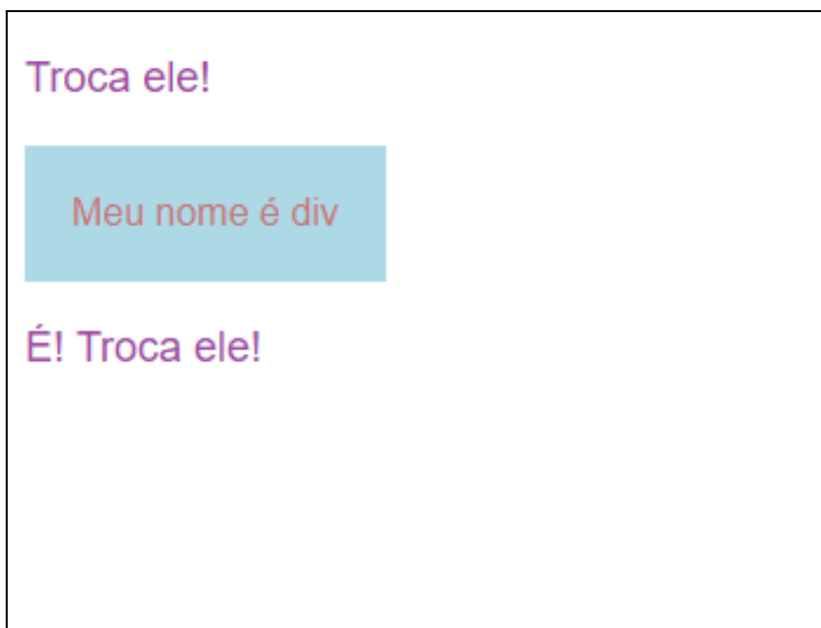
O objetivo da atividade 3 é mostrar como acontece uma substituição de elementos, ou seja, o aluno usará o que foi aprendido no exercício 1 e 2 para resolver essa atividade. O aluno deve substituir um parágrafo por um div. O aluno aprenderá o comando: `innerHTML = ""`; A página começa assim:



O aluno usará o arquivo “trocarElemento.js” para:

- 1) criar um div.
- 2) atribuir a classe “divPadrao” para a tag criada.
- 3) remover o parágrafo do container.
- 4) incluir o div no container.

Página final:



ATIVIDADE 4 - Event Listener

O objetivo da atividade 4 é introduzir o conceito de eventos. O aluno criará um botão cujo evento de click cria uma imagem. O aluno aprenderá o comando: `addEventListener()` e `onClick`. A página começa assim:



O aluno usará o arquivo “eventListener.js” para:

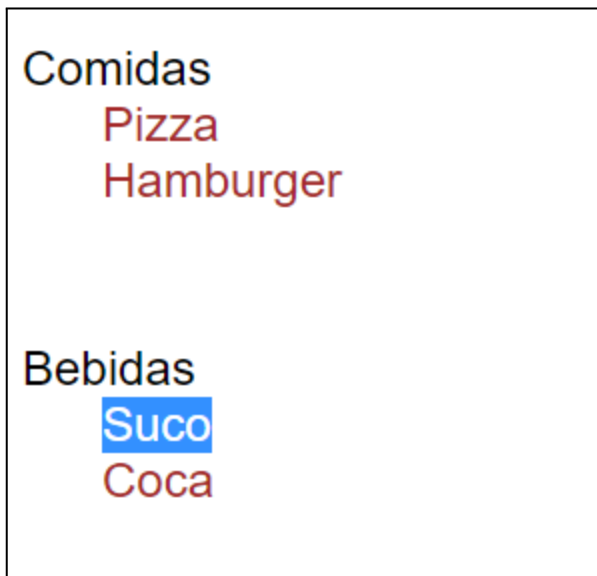
- 1) criar uma imagem.
- 2) criar um evento de click para o botão disponível, o botão deve gerar uma imagem a cada click.

Página final:



ATIVIDADE 5 - Função Anônima

O objetivo da atividade 5 é introduzir o conceito de funções anônimas, tópico importante para event listeners que chamam funções com parâmetros. O aluno criará algo parecido com um “to do list”. O professor começa fazendo metade do script (essa metade já está no arquivo, caso o senhor queira fazer essa metade junto com os alunos, basta se guiar pelos comentários para remover o código), para que o aluno tenha domínio do assunto, após isso, ele pode completar o script, se atentando aos tópicos que separei como curiosidade e que será importante para a proposta de trabalho dessa semana. A página começa assim:



O aluno usará o arquivo “funcaoAnonima.js” para:

- 1) localizar os elementos SEM alterar o HTML disponível.
- 2) criar uma função que coloca uma bebida na lista de comidas. a bebida deve ser passada como parâmetro na função.
- 3) criar um event listener de click usando uma função anônima para chamar a função que tem parâmetro. O professor pode, ainda, mostrar como fazer uma função anônima que não chama função, ou seja, o código está todo dentro da função anônima.
- 4) Opcional: existem 2 tópicos marcados como “Importante” que serão úteis para a proposta de trabalho, caso o senhor queira ensinar esses tópicos, eu deixei essa parte do código na pasta “Respostas DOM”.