

ESMAD | TSIW | POO
Exercise Sheet nº5
EVENTS

Solve these exercises using Visual Studio Code:

1. **Eventos (ficheiro ex1.html)**

- a. Crie um botão com o texto “Clica-me”. Ao clicar no botão deve surgir uma caixa de alerta com o texto “Olá Mundo!”. Para esta resolução use as 3 abordagens aprendidas:
 - i. Através de um atributo HTML
 - ii. Através de uma propriedade DOM
 - iii. Através da adição de um ouvinte (listener)
- b. Adicione ao ficheiro uma caixa de texto e um parágrafo. Crie um listener que vai reproduzir o que for escrito na caixa de texto para o parágrafo. Altere o evento do clique do botão para apresentar o nº de caracteres escrito
- c. Adicione um novo listener ao botão que ao fim da pressão do botão deve enviar uma mensagem para a consola com o texto “obrigado pelo clique no botão!”
- d. Faça com que todo o código JavaScript seja só executado após o carregamento da página em memória

2. **Seletor (ficheiro ex2.html)**

- a. Inclua na página HTML um elemento **<select>** com as seguintes cores:
 - Azul
 - Verde
 - Vermelho
 - Amarelo
- b. Inclua três botões:
 - i. botão **Adicionar** – ao ser premido deve adicionar um novo item via *prompt*;
 - ii. botão **Exibir** - ao ser premido deve mostrar o conteúdo do item selecionado através de uma caixa de alerta;
 - iii. botão **Remover** – ao ser premido deve remover o item selecionado.

3. Formulários (ficheiro ex3.html)

- a. Crie um formulário para adição de jogos de computador com os seguintes elementos:
 - i. Nome do jogo (obrigatório)
 - ii. Ano (obrigatório)
 - iii. Género (Ação, Aventura, Estratégia, **Desporto**, Simulação)
 - iv. Capa (link para uma imagem) da capa
 - v. Botões:
 1. Submissão (texto “adicionar”)
 2. Repor (texto “limpar”)
- b. Crie uma tabela vazia com um cabeçalho com as seguintes colunas:
 - i. Nome
 - ii. Ano
 - iii. Género
 - iv. Capa
 - v. Opções
- c. Ao clicar no **botão de submissão** deve verificar se o ano do jogo é superior a 1950 e inferior ou igual ao ano atual. Se tudo estiver validado deve surgir a mensagem “Validação OK”. Caso contrário, deve surgir a mensagem “Erro”.
 - i. Caso seja feita a validação deve ser adicionada automaticamente uma nova linha na tabela inferior
 - ii. Independentemente da validação ter sido bem sucedida, o formulário não deve ser submetido pelo que deve prevenir a ação predefinida do botão submit
- d. Ao clicar no **botão de reposição** deve repor todos os valores por omissão
- e. A coluna **Opções** deve ser preenchida, por linha, com um botão com o valor “X”. Ao ser premido, o jogo deve ser removido!

4. Formulário (ficheiro ex4.html)

- a. Crie um formulário para registo de utilizadores numa WebDev Tech Talk com os seguintes elementos todos obrigatórios:
 - i. Nome (tipo texto);
 - ii. Curso (tipo radio): TSIW, Multimédia, TCAV, Design, Fotografia;
 - iii. Perfil (tipo seletor):
 1. Itens: **estudante**, docente, funcionário, outro
 2. Ao ser selecionado o item “outro” deve surgir um *prompt* onde o utilizador pode adicionar um novo item à cabeça
 - iv. Sessão (tipo caixa de verificação): manhã, tarde
 - v. Botões:

1. botão **Adicionar** (tipo submeter) – ao ser premido deve registar utilizador e devem ser repostos os valores por omissão do formulário;
 2. botão **Contar** – ao ser premido deve exibir numa caixa de alerta o nº de inscritos no evento.
- b. Crie uma tabela vazia com um cabeçalho semelhante aos atributos acima indicados.
A tabela deve ser alimentada pelos registos de utilizador feitos através do formulário.