

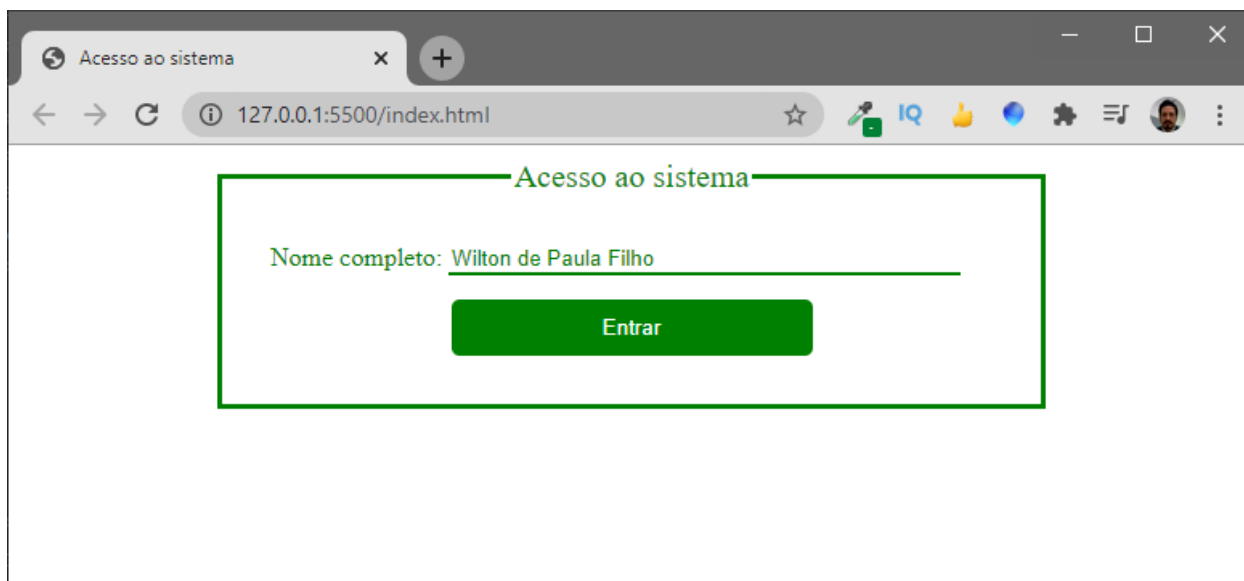
DISCIPLINA: JAVASCRIPT BÁSICO
PROF. Dr. WILTON DE PAULA FILHO
SIMULADO 2

Objetivo

Construir um jogo conforme descrito a seguir.

Detalhamento das interfaces do jogo

Ao abrir a página inicial do sistema (**index.html**), deverá aparecer numa caixa de diálogo a seguinte mensagem ao usuário “Olá, seja bem-vindo!”. Ao clicar sobre o botão de confirmação dessa caixa a seguinte interface deverá ser exibida ao usuário:

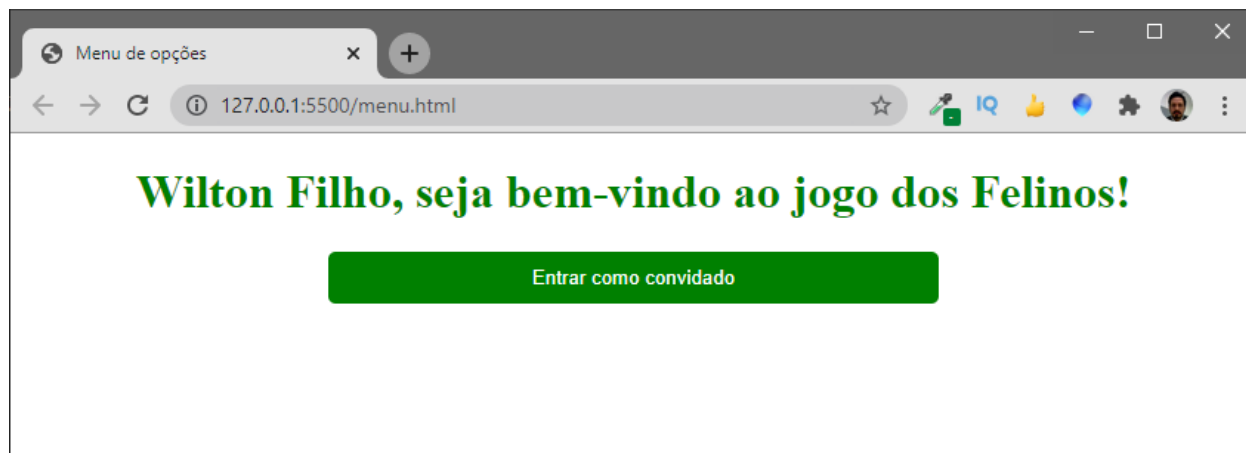


The screenshot shows a web browser window with the title "Acesso ao sistema". The address bar displays "127.0.0.1:5500/index.html". The main content area features a login form with the title "Acesso ao sistema" in green. Below the title, there is a label "Nome completo:" followed by a text input field containing the value "Wilton de Paula Filho". Below the input field is a green button labeled "Entrar".

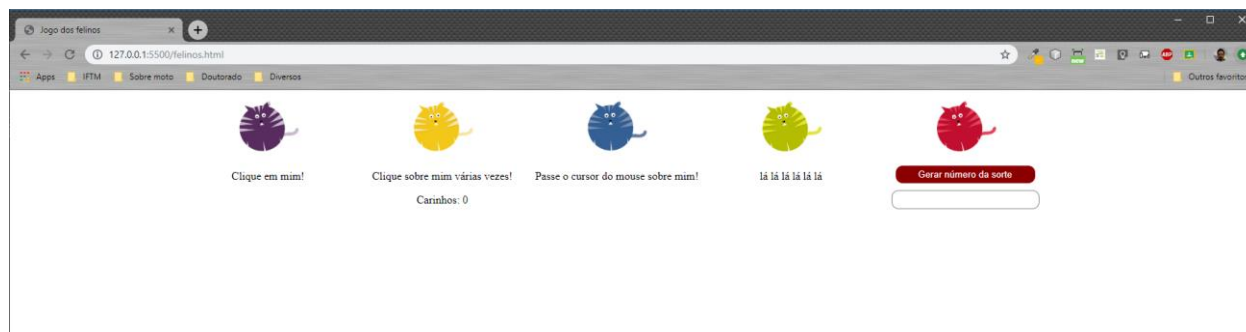
A página acima (**index.html**) deverá ser criada por você. Essa página deverá conter os mesmos elementos e formatação (*design*) mostrados na imagem acima. Ao clicar sobre o botão “Entrar” dessa página a seguinte validação deverá ser feita para o campo “Nome completo”:

- Diferente de vazio; e
- Deve conter pelo menos duas palavras (Nome + sobrenome);

Após o “Nome completo” ter sido validado com sucesso, a página abaixo (**menu.html**) deverá ser aberta:



A página acima (**menu.html**) deverá ser criada por você e deverá ser aberta, a partir da página **index.html**. O texto contido no corpo dessa página (**menu.html**) deverá ser composto pelo **primeiro nome** + **último nome** da pessoa informado na página inicial (**index.html**) + o seguinte texto: “, seja bem-vindo ao jogo dos Felinos!”, conforme mostrado na imagem acima. Ao clicar sobre o botão “Entrar como convidado” da página **menu.html** a página abaixo (**felino.html**) deverá ser aberta.



Nessa página (**felino.html**) deverão haver cinco imagens (gato01.gif, gato02.gif ... gato05.gif) centralizadas horizontalmente, nessa mesma sequência. **OBS:** Todas essas imagens estão disponíveis dentro da pasta “Imagens”.

Seguem abaixo as características dessa interface:

- Tamanho das imagens: 100 pixels;
- Imagens centralizadas horizontalmente;
- Embaixo de cada imagem deverá haver exatamente as mesmas informações presentes na figura anterior;

- **“Gato01.gif” (primeira imagem da esquerda para a direita):** ao clicar sobre essa imagem deverá ser exibida a seguinte mensagem ao usuário, através de uma caixa de diálogo, “Oi <USUÁRIO>, tudo bem com você?”, onde <USUÁRIO> corresponde ao primeiro nome da pessoa informado na página **index.html**;
- **“Gato02.gif” (segunda imagem da esquerda para a direita):** ao clicar sobre essa imagem o valor “0” localizado no texto “Carinhos: 0” deverá ser incrementado em uma unidade (a cada novo clique um novo incremento de uma unidade em relação ao valor anterior);
- **“Gato03.gif” (terceira imagem da esquerda para a direita):** ao posicionar o cursor do mouse sobre essa imagem ela deverá ser substituída pela imagem “Gato06.gif”, e ao retirar o cursor do mouse sobre a imagem “Gato06.gif” ela deverá ser restaurada para “Gato03.gif”;
- **“Gato04.gif” (quarta imagem da esquerda para a direita):** ao movimentar o cursor do mouse sobre essa imagem o texto abaixo dela deverá ser substituído por esse “Ai, pare de fazer cócegas!”, e ao retirar o cursor do mouse sobre a imagem o texto deverá ser restaurado para o texto inicial (lá lá ...);
- **“Gato05.gif” (quinta imagem da esquerda para a direita):** ao clicar sobre o botão “Gerar número da sorte”, localizado abaixo da imagem “Gato05.gif”, deverá ser exibido um número aleatório entre 1 e 100 dentro da caixa de texto localizada abaixo do botão.