

ESMAD | TSIW | POO
Ficha de Exercícios nº3 – DOM

Abra o Visual Studio Code e resolva os seguintes exercícios::

seletores

https://www.w3schools.com/cssref/css_selectors.asp

1. Procurar elementos (ficheiro ex1.html)

- a. Inclua os seguintes elementos no elemento <body> do documento HTML:

```
<h1 class="red">Saudações</h1>
<p id="p1">Olá Mundo</p>
<p id="p2" class="red">Olá Portugal</p>
<p id="p3">Olá Vila do Conde</p>
<div>Olha uma div</div>
<div>Olha uma segunda div com um
  <span>primeiro span</span>
</div>
<span>Olha um segundo span</span>
```

- b. Selecionar o elemento com id "p2" e imprimi-lo na consola
c. Selecionar todos os parágrafos e imprimi-los na consola
d. Selecionar todos os parágrafos e imprimir os seus conteúdos
e. Selecionar todos os elementos cujo atributo class tenha o valor "red"
f. Selecionar e imprimir um elemento <p> cujo atributo id tenha o valor "p3"
g. Selecionar e imprimir todo os conteúdos dos elementos <p> e <div>
h. Selecionar e imprimir os textos dos elementos
i. Selecionar e imprimir o texto do elemento dentro do elemento <div>
j. Selecionar e imprimir o texto do elemento fora do elemento <div>

2. Alterar elementos (ficheiro ex2.html)

- a. Inclua os seguintes elementos no elemento <body> do documento HTML:

```
<p id="p1">Está um dia de sol</p>

```

`<p id="p2">Mais um dia a programar!</p>`

- b. Altere o texto do parágrafo com id "p1" para "Está um dia de chuva"
- c. Altere a imagem existente para uma outra com o seguinte endereço:
`https://www.altominho.tv/site/wp-content/uploads/2019/02/chuva.jpg`
- d. Altere a cor de fundo do segundo parágrafo para amarelo

3. **Criar/substituir/remover elementos (ficheiro ex3.html)**

- a. Crie uma tabela de raiz através dos métodos de criação de nodos com o seguinte conteúdo:

```
<table>
  <tr>
    <th>escola</th>
    <th>local</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>ESMAD</td>
    <td>Vila do Conde</td>
  </tr>
</table>
```

- b. Crie de novo a tabela usando template strings e a propriedade `innerHTML`
- c. Adicione uma nova linha com o conteúdo: ISEP Porto
- d. Altere o local da ESMAD para o conteúdo: Vila do Conde/Póvoa de Varzim
- e. Remova o cabeçalho da tabela

4. **Eventos (ficheiro ex4.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

5. **Formulários (ficheiro ex5.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 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!