

Exercício de Revisão: ETAPAS 1 e 2.

1. Criando um objeto

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Crie um objeto “produto” que possua as propriedades “nome” e “quantidade”.

2. Propriedades de objeto

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Crie um objeto “vinho” que possua as propriedades “ano” e “marca”.
- Faça a propriedade “ano” receber “1968”.
- Faça a propriedade “marca” receber “bandiera”.

3. Criando objeto que possui método

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Utilizando o objeto “vinho” do exercício anterior, faça com que ele tenha o método “envelhecer”.
- Chame o método “envelhecer” a partir de um objeto instanciado.
- Ao chamar o método “envelhecer” será exibido um alerta com a mensagem: “Envelhecendo!”.

4. Criando objeto à partir de variáveis

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Crie duas variáveis contendo:
 - O nome de uma `empresa`.
 - O `ano de fundação` desta empresa.
- Crie um objeto “empresa” que possua propriedades que utilize estas variáveis.

5. Adicionando propriedades em objeto

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Adicione ao objeto “empresa” criado no exercício anterior:
 - As propriedades “nomePresidente”, “numeroFuncionario” e “telefone”.

6. Adicionando método em objeto

No arquivo script.js, continuando o que foi feito no exercício anterior, siga as etapas abaixo:

- Adicione um método chamado “obterPresidente”, que ao ser chamado:
- Mostra o nome do `presidente` da empresa.
- Chame o método “obterPresidente” a partir do objeto.

7. Removendo uma propriedade de um objeto

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Remova a propriedade `ano de fundação`, do objeto “empresa” criado nos exercícios anteriores, através da remoção de propriedade.
- Não recrie o objeto sem a propriedade. O objeto inicialmente terá tudo o que foi feito nos exercícios anteriores. Remova através de codificação.

8. Utilizando a palavra reservada “this”

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Crie um objeto “funcionario” que possua:
 - As propriedades “nome”, “horasTrabalhadas” e “valorHora”.
- Crie também neste objeto, um método chamado “calcularGanho”.
- Chame o método “calcularGanho” através de um objeto instanciado.
- No método, realize a multiplicação das “horas trabalhadas” pelo valor que o funcionario ganha por hora.
- Use a palavra chave “this”.

9. Adicionando atributo

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Adicione o atributo “title” na tag , colocando o conteúdo como “Imagem HTML 5”.
- **Obs:**

- Não faça as alterações `manualmente` no arquivo `index.html`.
- Utilize o DOM para resolver o exercício.

10. Removendo atributo

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Remova o atributo "target" na tag <a>.
- **Obs:**
 - Não faça as alterações `manualmente` no arquivo `index.html`.
 - Utilize o DOM para resolver o exercício.

11. Alterando atributo

No arquivo `script.js`, selecione o elemento com id "box" e altere através de alteração de atributo via JavaScript:

- A cor de fundo para verde.
- A borda para sólida, vermelha com 2px de largura.
- **Obs:**
 - Não faça as alterações `manualmente` no arquivo `index.html`.
 - Utilize o DOM para resolver o exercício.

12. Grupo - Objetos aninhados:

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Crie um objeto "pais". Este objeto vai conter:
 - Uma propriedade para "nome".
 - Uma propriedade para "ano de independencia".
 - Uma propriedade que será um objeto "presidente".
- O objeto "presidente" que está dentro do objeto "pais" possui:
 - Uma propriedade para o "nome".
 - Uma propriedade para a "idade".

13. Grupo - Objeto com método usando "this":

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Peça ao usuário para informar o lado de um quadrado.
- Crie um objeto "quadrado" que tenha:

- Uma propriedade de `lado` com o valor informado pelo usuário.
- E dois métodos, um para calcular o `perímetro` e outro para calcular a `área`.
- Exiba o perímetro através da chamada do método respectivo do objeto “quadrado”.
- Exiba a área através da chamada do método respectivo do objeto “quadrado”.
 - Considere para o perímetro:

$$\text{perímetro} = 4 * \text{lado}$$
 - Considere para a área:

$$\text{Área} = \text{lado} * \text{lado}$$

14. Grupo - Alterando atributos com if:

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Verifique se o atributo `href` da tag `` com id `link` está com conteúdo: “https://www.w3schools.com/”.
- Caso não esteja, faça com que “https://www.w3schools.com/” se torne o endereço deste link
- Obs:
 - Não faça as alterações `manualmente` no arquivo `index.html`.
 - Utilize o DOM para resolver o exercício.

15. Grupo - Trocando a imagem:

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Após clicar na tag ``.
- Troque o conteúdo do seu atributo `src`.
- Faça aparecer a imagem chamada “javascript.png”.
- Obs:
 - Não faça as alterações `manualmente` no arquivo `index.html`.
 - Somente pode-se adicionar uma função de click na img
 - Utilize o DOM para resolver o exercício.

16. Grupo - Trocando estilos:

No arquivo script.js, siga as etapas abaixo:

- Ao clicar na "div" de classe "areaRestrita".
- Modifique o atributo "style", fazendo as modificações:
 - A `cor de fundo` para verde.
 - A `letra` para branco.
 - A `cor de borda` para rosa.
 - Aumente sua `largura` e `altura` em 4px.
- **Obs:**
 - Não faça as alterações `manualmente` no arquivo `index.html`.
 - Somente pode-se adicionar uma função de click na div.
 - Utilize o DOM para resolver o exercício.