Aula 4

Botão de jogar novamente

Unidade

Técnicas computacionais: refletindo sobre Inteligência Artificial na escola

Questão 1 - Inicializando contagem

Luana desenvolveu o seguinte código:

Com base na função **iniciaContagem**, qual das alternativas a seguir melhor descreve uma função **reiniciaContagem**, que reinicia a contagem e mantém as outras funcionalidades do código?

```
function reiniciaContagem() {
   contagem = 0;
   console.log("Contagem reiniciada");
}

b)
function reiniciaContagem() {
   contagem = 0;
   iniciaContagem();
}
```

```
function reiniciaContagem() {
   console.log("Contagem atual: " + contagem);
}

d)
function reiniciaContagem() {
   contagem++;
   console.log("Contagem reiniciada: " + contagem);
}
```

Alternativa A, correta. Essa alternativa reinicia a variável contagem para 0 e informará a pessoa usuária que a contagem foi reiniciada. Ela não interfere nas operações da função *iniciaContagem*.

Alternativa B, incorreta. Essa função reinicia a contagem para O, mas imediatamente chama *iniciaContagem()*, que incrementa a contagem em 1. Isso contradiz a ideia de uma reinicialização, pois a contagem não permanece em O após a execução da função *reiniciaContagem*. A função deveria apenas resetar a contagem para O sem aumentá-la.

Alternativa C, incorreta. Essa função apenas exibe a contagem atual e não realiza nenhuma ação para reiniciar ou modificar o valor da variável contagem. Para uma função *reiniciaContagem* ser correta, ela precisa efetivamente reiniciar o valor da contagem para 0, o que não é feito.

Alternativa D, incorreta. Essa função incrementa a contagem em vez de reiniciá-la, Nessa função, a contagem é aumentada, indo na direção oposta do que é esperado para uma reinicialização.

Questão 2 – Uma lista de passos

Anderson criou uma lista com o passo a passo necessário para incluir um botão em seu projeto de aceleração. Observe:

No HTML:

- Adicionar um botão com a tag <button>;
- Não esquecer de adicionar uma ______ descritiva ao botão;

No JavaScript:

- · Criar uma _____ para o botão;
- Utilizar o método ______ para selecionar a classe;
- Não esquecer de que para selecionar uma classe, usamos aspas e ponto antes dela:
- · Criar uma função que tenha um nome descritivo do que o botão faz.

Qual a ordem correta das palavras faltantes na lista de Anderson?

query.Selector		classe		addEventListener		variável
----------------	--	--------	--	------------------	--	----------

Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

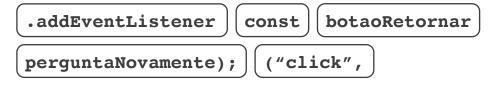
Sequência correta: classe | variável | query. Selector | add Event Listener

Comentário: primeiro, é preciso definir uma classe no HTML para identificar o botão. Em seguida, no JavaScript, ele deve criar uma variável para representar esse botão. O querySelector é usado para selecionar o botão pela classe definida no HTML. Por fim, addEventListener é aplicado à variável para adicionar uma função que define o comportamento do botão quando clicado. Essa sequência garante que o botão seja não apenas criado, mas também funcional.

Questão 3 - Adicionando evento ao botão

O botão que Alex está desenvolvendo gerou um erro. Ele conseguiu identificar que, dentro da função **mostraResultado**, faltou adicionar o evento para a constante **botaoRetornar**. Porém, ele não sabe qual a estrutura e sintaxe correta que deve utilizar para corrigir isso.

Ordene **todos os blocos** abaixo e monte o código que resolve o problema encontrado por Alex.



Escreva a sequência correta de blocos nas linhas a seguir:

Sequência correta: const | botaoRetornar | .addEventListener | ("click", | perguntaNovamente);

Comentário: queremos que esse botão apareça na caixa de resultado quando o resultado for exibido. Por isso, vamos adicionar a função perguntaNovamente à função mostraResultado(). Porém, como é um botão, precisamos fazer esse botão funcionar, por isso vamos adicionar um ouvinte no botão de retornar. Em botaoRetornar, adicionamos addEventListener(). Dentro do addEventListener(), precisamos especificar o que estamos esperando, que é o click, e depois chamar a função perguntaNovamente().