

## Aula 7

# Número de caracteres

### ► Unidade

Segurança digital: utilizando matemática para programar senhas seguras

### Questão 1 – Coletando bolhas de sabão e pontos

Você está criando um jogo que tem como objetivo coletar bolhas de sabão que surgem na tela aleatoriamente. Cada vez que clicar na bolha, você ganhará um ponto. Para isso, você criou a função a seguir:

```
function coletaBolhas(){  
}
```

Agora, escolha a alternativa que apresenta o código responsável por adicionar 1 ponto cada vez que uma bolha for coletada.

- a) `pontos = pontos -1;`
- b) `pontos = pontos +1;`
- c) `pontos = pontos [1];`
- d) `pontos + pontos +1;`

**Alternativa A**, incorreta. Desta forma, toda vez que a função for chamada, 1 ponto será retirado da variável pontos.

**Alternativa B**, correta. Desta forma, toda vez que a função for chamada, 1 ponto será adicionado na variável pontos.

**Alternativa C**, incorreta. Desta forma, um erro de sintaxe será exibido, pois utilizamos colchetes para manipular vetores, não variáveis.

**Alternativa D**, incorreta. Desta forma, a soma dos pontos não será armazenada em nenhuma variável e, portanto, seu valor não será atualizado corretamente.

## Questão 2 – Buscando elementos

Você criou uma aplicação que tem como objetivo interagir com o usuário de diferentes maneiras. Para isso, adicionou vários botões de formatos diferentes na página.

Agora, você quer selecionar todos os botões que são arredondados para criar uma função diferente para eles no arquivo *main.js*. Então, ordene todos os blocos que representam corretamente a busca e seleção pelos botões arredondados na página.

`document.querySelectorAll``(' .botoes_redondos' );``botoes =``const`

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

**Sequência correta:**

`const``botoes =``document.querySelectorAll``(' .botoes_redondos' );`

**Comentário:** Você lembrou o uso do método de busca `querySelectorAll` para buscar os botões redondos na página. A busca feita por esse método precisa ser adicionada em uma constante (`const`).

## Questão 3 – Definindo o número de caracteres

Você está desenvolvendo um gerador de senhas e, para que uma senha seja válida, ela precisa ter as seguintes características:

- quantidade de números na senha: 3
- quantidade de letras na senha: 5

Agora, ordene todos os blocos que representam corretamente a aplicação destas características.

`textContent = 5;``= 3;``numerosSenha.``textContent``letrasSenha.`

Escreva a sequência correta de blocos na linha a seguir:

**Sequência correta:**

`numerosSenha.``textContent``= 3;``letrasSenha.``textContent = 5;`

**Comentário:** Você identificou a ordem correta das características e lembrou o uso da propriedade `textContent` para exibir o número de caracteres da senha. A propriedade `textContent` deve ser vinculada a uma variável ou constante logo após o ponto (.)