

**ESMAD | TSIW | POO**  
**Exercise Sheet nº5**  
**EVENTS**

Solve these exercises using Visual Studio Code:

1. **Eventos (ficheiro ex1.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

2. **Formulários (ficheiro ex2.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!