

ESMAD | TSIW | POO
Ficha de Exercícios nº5 – EVENTOS

Abra o Visual Studio Code e resolva os seguintes exercícios:

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

```
<!-- Atributo HTML -->
<input id="myButton" onclick="alert('Olá Mundo!')" type="button" value="Clica-me" />
```

ii. Através de uma propriedade DOM

```
// Propriedade DOM
document.querySelector("input").onclick = function () {
  alert('Olá Mundo!')
}
```

iii. Através da adição de um ouvinte (listener)

```
// Adição de listener
const myButton = document.querySelector("input[type='button']")
myButton.addEventListener("click", function () {
  alert('Olá Mundo!')
})
```

- 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

```
const myTextbox = document.querySelector("input[type='text']")
const myP = document.querySelector("p")
myTextbox.addEventListener("input", function () {
  myP.innerHTML = myTextbox.value
})

const myButton = document.querySelector("input[type='button']")
myButton.addEventListener("click", function () {
```

```
alert(myTextbox.value.length)
})
```

- 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!”

```
myButton.addEventListener("mouseup", function () {
    console.log("obrigado pelo clique no botão!")
})
```

- d. Faça com que todo o código JavaScript seja só executado após o carregamento da página em memória

```
window.addEventListener("load", function () {
    ...
})
```

2. **Formulários (ficheiro ex2.html)**

- a. Crie um formulário para adição de jogos de computador com os seguintes elementos:
- Nome do jogo (obrigatório)
 - Ano (obrigatório)
 - Género (Ação, Aventura, Estratégia, **Desporto**, Simulação)
 - Capa (link para uma imagem) da capa
 - Botões:
 - Submissão (texto “adicionar”)
 - Repor (texto “limpar”)
- b. Crie uma tabela vazia com um cabeçalho com as seguintes colunas:
- Nome
 - Ano
 - Género
 - Capa
 - 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!

```
<!-- ex5.html -->
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
    <title>ex05</title>
  </head>
  <body>
    <form>
      <p>
        <label for="txtGameName">Nome</label>
        <input id="txtGameName" type="text" required />
      </p>
      <p>
        <label for="txtGameYear">Ano</label>
        <input id="txtGameYear" type="number" required min="1951" />
      </p>
      <p>
        <label for="sltGameGenre">Género</label>
        <select id="sltGameGenre">
          <option value="acao">Ação</option>
          <option value="aventura">Aventura</option>
          <option value="estrategia">Estratégia</option>
          <option value="desporto" selected>Desporto</option>
          <option value="simulacao">Simulação</option>
        </select>
      </p>
      <p>
        <label for="txtGameCover">Capa</label>
        <input id="txtGameCover" type="url" />
      </p>
      <p>
        <input type="submit" value="Adicionar" />
        <input type="reset" value="Limpar" />
      </p>
    </form>
    <hr />
  </table>
```

```

        <tr>
        <th>Nome</th>
        <th>Ano</th>
        <th>Género</th>
        <th>Capa</th>
        <th>Opções</th>
        </tr>
    </table>
    <script src="ex1.js"></script>
</body>
</html>

```

// ex5.js

// Definir um valor para o atributo max da caixa de texto com o ano do jogo

```
const gameYear = document.querySelector("#txtGameYear");
```

```
const dateNow = new Date();
```

```
gameYear.max = dateNow.getFullYear();
```

// Capturar o evento submit do form

```
const frmGame = document.querySelector("form");
```

```
frmGame.addEventListener("submit", function (event) {
    event.preventDefault();
```

```
    const gameName = document.querySelector("#txtGameName").value;
```

```
    const gameYear = document.querySelector("#txtGameYear").value;
```

```
    const gameGenre = document.querySelector("#sltGameGenre").value;
```

```
    const gameCover = document.querySelector("#txtGameCover").value;
```

```
    addGame(gameName, gameYear, gameGenre, gameCover);
```

```
    frmGame.reset();
```

```
});
```

```
function addGame(name, year, genre, cover) {
```

```
    const table = document.querySelector("table");
```

```
    table.innerHTML += `
```

```
        <tr>
```

```
        <td>${name}</td>
```

```
        <td>${year}</td>
```

```
        <td>${genre}</td>
```

```
        <td></td>
```

```
        <td><button class="remove">X</button></td>
```

```
        </tr>
```

```
`;
```

// adicionar listener ao botão para remover o jogo

```
const buttons = document.querySelectorAll(".remove");
```

```
for (const button of buttons) {
```

```
    button.addEventListener("click", function () {
```

```
        this.parentNode.parentNode.remove();
```

```
    });
```

```
}
```

```
}
```

