

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS WEB I - IMD0404

Leia as seguintes instruções ANTES DO INÍCIO DA PROVA

- a. Esta é uma prova individual e sem consulta a qualquer tipo de material, pessoa, dispositivo eletrônico, entidade/artefato arcano, místico, elemental, patronos e etc;
- b. A prova terá início às 14h e finaliza às 15h30.
- c. Você poderá consultar a internet somente a partir das 15h.
- d. A prova vale 10 pontos e o valor de cada questão é dado no seu enunciado.
- e. As entradas e saídas DEVEM OBRIGATORIAMENTE seguir as orientações de cada questão.
- f. A interpretação do enunciado faz parte da questão! Não serão respondidas questões durante a prova!
- g. Celulares e outros dispositivos similares devem ser desligados antes da prova. O aluno que fizer uso deles é passível de ter a prova anulada;
- h. Crie uma pasta na com a nomenclatura NOME. Ex.: SEU_NOME. SOMENTE os códigos-fontes deverão ser salvos nesta pasta, com o nome do arquivo indicando a questão. Ex.: Q01.html, Q02.html, etc. Se a questão tiver mais de um arquivo (.js, .css) coloque tudo numa pasta com nome Q01.zip.
- i. Você enviará um arquivo compactado do tipo ZIP com todas as questões para anna.ribeiro@imd.ufrn.br ! Verifique se está tudo correto com esse arquivo. O professor não será responsabilizado por arquivos corrompidos.



“Let's make this right as rain”

“Ah, it's a piece of cake, so it is!”

1. (2,5) O arquivo Q1.html é um questionário de múltiplas escolhas. A resposta correta de cada questão é a LETRA A (a primeira). Cada resposta certa vale 5 pontos. Abra o arquivo Q1.html e adicione funções (java script/jquery) para o botão “resultado”. Ao clicar em resultado a página deve mostrar a pontuação total e uma mensagem:

Se (points==0) {mensagem="Credo, não acertou nada!"}

Se (points==5) {mensagem="Hehe, pelo menos uma!"}

Se (points==10) {mensagem="Ta aprovado com média 5!"}

Se (points==15) {mensagem="Na trave!"}

Se (points==20) {mensagem="Esse cara é bom mesmo!"}

2. (2,5) Abra o arquivo Q2.html e faça a calculadora funcionar.
3. (2,5) Use as imagens para fazer uma animação:



Com as imagens:

Crie uma animação, onde a imagem se troca entre 1,2 e 3, e mova o bloco para a direita, dando entender que o urso está andando.

Ver resultado final: urso-animado.gif

1. Imagens para utilizar: chara-1, chara-2, chara-3.

4. (2,5) Abra o arquivo elementos.html e faça os botões funcionarem.

Boa Sorte!!!
“May the force be with you”!!