

PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET I
LISTA DE EXERCÍCIOS III – JAVASCRIPT BÁSICO

1. Construa um formulário HTML que permita a entrada de duas notas. Apresente o cálculo da média em uma div.
2. Construa um formulário em html que possibilite a entrada de um número. Apresente a tabuada do número em uma div.
3. Crie um formulário com uma caixa de texto. No evento um blur verifique se a caixa foi preenchida. Caso esteja vazia escreva em uma div “campo obrigatório”.
4. Crie um formulário html com uma caixa de texto. Ao clique do botão armazene o número digitado em um array. Apresente em uma div a quantidade de números, a média, a variância e o desvio padrão. Lembrando que: $y = \text{Math.sqrt}(x)$;
5. Crie 5 botões que representam 5 cores. Ao clique dos botões mude a cor de um parágrafo para cor correspondente. Tenha como base o exemplo abaixo:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<p id="p1">Hello World!</p>
<p id="p2">Hello World!</p>
<script>
document.getElementById("p2").style.color = "blue";
document.getElementById("p2").style.fontFamily = "Arial";
document.getElementById("p2").style.fontSize = "larger";
</script>

<p>The paragraph above was changed by a script.</p>

</body>
</html>
```

6. Tendo como base o código abaixo faça o quadrado vermelho fazer o movimento de um x.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<style>
#container {
width: 400px;
height: 400px;
position: relative;
background: yellow;
}
#animate {
width: 50px;
height: 50px;
position: absolute;
background-color: red;
}
</style>
<body>

<p><button onclick="myMove()">Click Me</button></p>

<div id="container">
<div id="animate"></div>
</div>
```

```
<script>
function myMove() {
  var elem = document.getElementById("animate");
  var pos = 0;
  var id = setInterval(frame, 5);
  function frame() {
    if (pos == 350) {
      clearInterval(id);
    } else {
      pos++;
      elem.style.top = pos + "px";
      elem.style.left = pos + "px";
    }
  }
}
</script>

</body>
</html>
```

Fonte do código do exercício VI: https://www.w3schools.com/js/js_htmlDom_animate.asp