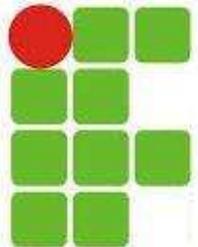


---

# Autoria Web

**Professor: Diego Oliveira**



**Aula 12 – JavaScript2**



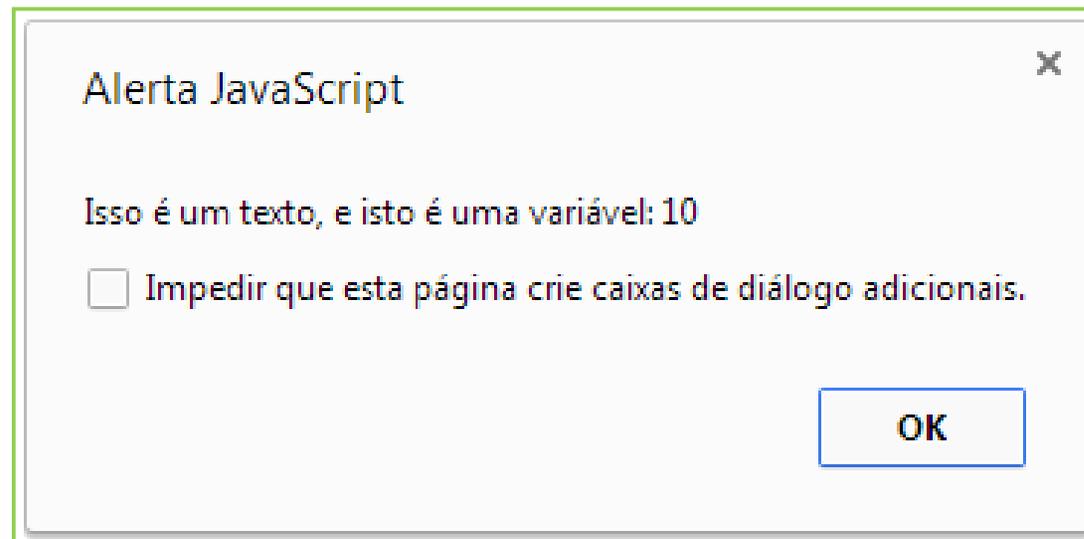


# Mostrando Informações

- Para mostrar informações em uma caixa de diálogo:

```
35     var variavel = 10;  
36     alert("Isso é um texto, e isto é uma variável: " + variavel);
```

- Resultado:



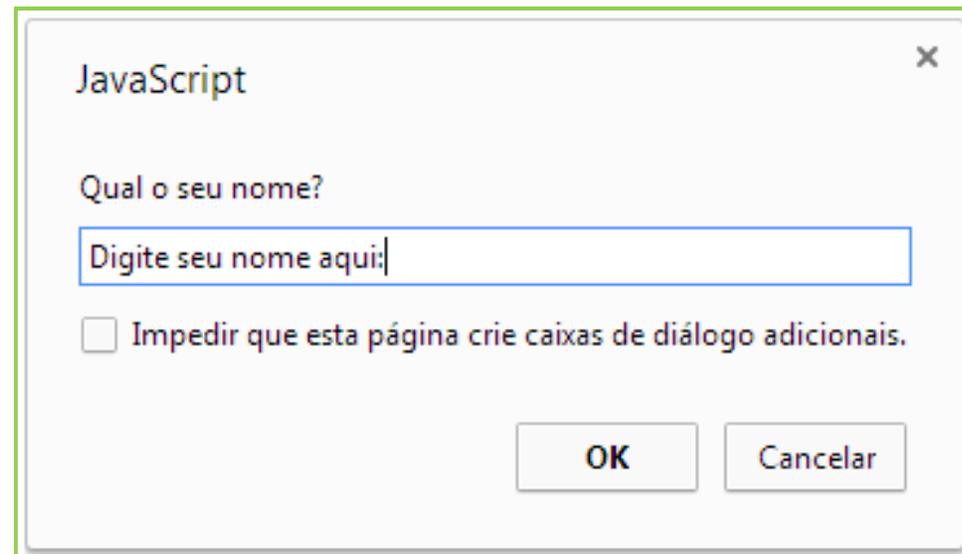


# Mostrando Informações

- Para requisitar informações em uma caixa de diálogo:

```
37 var nome = window.prompt("Qual o seu nome?", "Digite seu nome aqui:");  
38 alert("Bem vindo " + nome);
```

- Resultado:





# Variáveis e Constantes

- Variáveis são inicializadas com a palavra-chave VAR
- Constantes são criadas utilizando a palavra-chave CONST
- Os nomes de variáveis:
  - Devem ter pelo menos 1 caractere
  - O primeiro caractere deve ser: letra, \_ ou \$
  - Os demais podem ser: letra, número, \_ ou \$
  - Os demais caracteres especiais não são permitidos em JavaScript





# Operador Soma

- Strings podem ser concatenadas utilizando o operador de soma '+'
- Exemplo:
  - “estudante” + “ de “ + “informática”  
= “estudante de informática”
- Números reais ou inteiros podem ser somados com o mesmo operador '+'



• Exemplo:

$$- 1 + 2 = 3$$

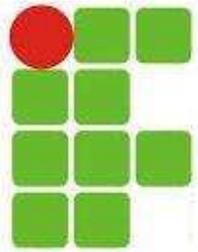
$$- 2.1 + 3.2 = 5.3$$



# Conversão de Números

- A função `parseInt()` converte uma `String` em um número inteiro:
  - `parseInt("321") + parseInt("123") = 444`
- A função `parseFloat()` faz o mesmo com números reais:
  - `parseFloat("3.14") + parseFloat("2.15") = 5.29`
- OBS.: conversões de `Strings` que não são números geram `NaN` (Not a Number):
  - `parseFloat("R$ 2.00") = NaN`





# Pegando Valor de Elementos

- Para resgatar o valor de um input, é preciso apenas do seu ID:
  - `document.getElementById("ID").value`
- Dependendo do elemento, podemos mudar suas propriedades. Em uma figura, podemos mudar o endereço dela:
  - `document.getElementById("img1").src = img2.jpg`
- Para validar se o usuário digitou um número:
  - `isNaN(document.getElementById("field").value)`





# Temporizador Único

- Para ajustar um temporizador, utilizamos a função `setTimeout()`:
  - `setTimeout("alert('5 segundos!');", 5000);`
  - `setTimeout("alert('10 segundos!');", 10000);`
  - `setTimeout("alert('1 minuto!');", 60000);`
  - `setTimeout("alert('10 minutos!');", 600000);`
- Coloque o temporizador e as ações que deseja que aconteçam após o tempo, na linha abaixo





# Temporizador de Repetição

- O temporizador de repetição executa uma ação a cada intervalo de tempo, infinitamente
  - Aparecer um ‘oi’ na tela a cada segundo:
    - `var temp = setInterval("alert('oi');", 1000);`
  - Perguntar o nome da pessoa a cada 10s:
    - `var temp2 = setInterval("window.prompt('Qual o seu nome?');", 10000);`





# Lendo Dados do Cliente

- Resolução:

- `alert("Height = " + document.body.clientHeight); //altura`
- `alert("Width = " + document.body.clientWidth); //largura`

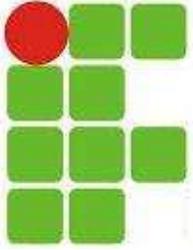
- Alterando tamanho de uma imagem:

- `document.getElementById("lampada2").style.height = 400;`
- `document.getElementById("lampada2").style.width = 400;`

- Tamanho de uma imagem proporcional à resolução do cliente:

- `document.body.clientHeight * 0.75;`
- `document.body.clientWidth * 0.75;`

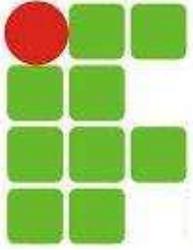




# Atividade

- Desenvolva uma página que:
  - Solicite 2 valores inteiros
  - Configure o tamanho de uma imagem com esses 2 valores
  - Restaure a imagem a cada 10 segundos
  - Ao clicar na imagem ela mude
- Exemplo:
  - Solicitar altura e largura da imagem: 400 e 400
  - Inserir a foto de um gato triste (400x400)
  - Ao clicar trocar a foto por um gato feliz(400x400)





# Perguntas?

