



Programação para Internet 2

Exercícios - 002

Unidade 03 - JavaScript

Professor: Edwar Saliba Júnior

Para resolver os exercícios a seguir, faça uso de JavaScript.

- 1) Escreva um *software* que possua dois campos *input* do tipo *text*: um com "id" = "base" e outro com o "id" = "expoente". Coloque um título para a página, "Cálculo da Potência". Construa uma função em JavaScript que faça o cálculo da potência, ou seja, base elevado ao expoente. Coloque todo seu JavaScript em um arquivo com extensão ".js" e o referencie no arquivo ".html". Crie um *link* ou botão na própria página, logo abaixo dos elementos *input* que, ao ser clicado, imprima uma mensagem com o total calculado. O usuário deverá digitar a base num dos campos *input* e o expoente noutro, seu *software* deverá ler os números digitados e fazer o cálculo. Para pegar o número digitado no campo *input* faça uso do método "document.getElementById" e para disparar a função, basta usar o evento "onclick" do *link* ou botão. Não se esqueça! Todo número elevado a zero é um.
- 2) Crie um *software* que receba 10 números inteiros. Some e imprima na página: o primeiro com o último, o segundo com o penúltimo e assim por diante. Faça uso de *Arrays*.
- 3) Crie uma página com dois campos *input* do tipo *text* e um *button*. Coloque rótulos nos campos: CPF e Dígito Verificador e o rótulo "Validar" no botão. Pesquise na internet uma função para calcular o dígito verificador do CPF, coloque-a num arquivo ".js" que será referenciado pelo ".html". O usuário colocará o CPF e o dígito verificador nos campos. Ao pressionar o botão Validar o *software* deverá emitir uma mensagem dizendo se o CPF é válido ou não. A função que calcula o dígito verificador do CPF deverá ser uma função que receba argumentos.
- 4) Modifique o *software* do exercício número 1 para que este não permita que a função de cálculo da potência seja disparada caso o campo "Base" e/ou o campo "Expoente" estejam vazios.
- 5) Mais uma vez, modifique o exercício número 1. Desta vez, crie uma exceção que seja disparada e emita uma mensagem de erro quando o usuário colocar um valor negativo para o campo "Expoente". Faça uso de *try...catch* e *throw*.