**ALUNO:** Jonas de Oliveira Castro Neto

**MATRÍCULA:** 2023111epdmd0086

**CURSO:** Programação Para Dispositivos Móveis

**Info**.: Os programas das questões abaixo devem ser codificados na linguagem Javascript

OBS.: Utilizarei um arquivo *index.html* que irá executar os scripts .js, conforme demonstrado abaixo, onde irei mudar somente o arquivo que irá ser executado conforme as questões:

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

**Link do github**

[**https://github.com/2023111epdmd0086/logica-programacao/tree/main/Unidade3/lista2**](https://github.com/2023111epdmd0086/logica-programacao/tree/main/Unidade3/lista2)

1. Faça um programa que leia um número inteiro e informe se ele é perfeito ou não. Um número perfeito é aquele que é igual à soma de seus divisores. Ex.: 6 = 1 + 2 + 3 = número perfeito

Algoritmo

Texto

Descrição gerada automaticamente

Resultado

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente com confiança média

1. Faça um programa que solicite um número inteiro de até 4 dígitos ao usuário e inverta a ordem de seus algarismos. Ex.: Entrada = 5382 - Saída = 2835

Algoritmo

Texto

Descrição gerada automaticamente

Resultado

Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente com confiança média Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Word

Descrição gerada automaticamente

1. Escreva um programa para verificar se um número é palíndromo (Número que é igual ao seu reverso Ex.: 14541)

Algoritmo

Texto

Descrição gerada automaticamente

Resultado

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

1. Dona Lesma é esportista e aventureira e definiu como objetivo deste verão alcançar o topo do muro do jardim em que vive. A cada dia, valente e metodicamente ela sobe exatamente uma certa distância (sempre a mesma a cada dia). Mas a cada noite enquanto dorme Dona Lesma escorrega para baixo uma outra distância (sempre a mesma a cada noite) ... Dadas a altura do muro, a distância que ela sobe a cada dia e a distância que ela desce a cada noite, ajude Dona Lesma a calcular quantos dias ela levará para chegar ao topo do muro. altura = 10000 subida = 100 descida = 50

Algoritmo

Texto

Descrição gerada automaticamente

Resultado

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

1. Pedrinho está implementando o sistema de controle de pagamentos parcelados de uma grande empresa de cartão de crédito digital. Os clientes podem parcelar as compras sem juros no cartão, em até 18 vezes. Quando o valor V da compra é divisível pelo número P de parcelas que o cliente escolhe, todas as parcelas terão o mesmo valor. Por exemplo, se o cliente comprar um livro de V=30 reais em P=6 vezes, então as parcelas terão valores: 5, 5, 5, 5, 5 e 5. Mas se o valor da compra não for divisível pelo número de parcelas será preciso fazer um ajuste, pois a empresa quer que todas as parcelas tenham sempre um valor inteiro e somem no total, claro, o valor exato da compra. O que Pedrinho decidiu foi distribuir o resto da divisão de V por P igualmente entre as parcelas iniciais. Por exemplo, se a compra for de V=45 e o número de parcelas for P=7, então as parcelas terão valores: 7, 7, 7, 6, 6, 6 e 6. Quer dizer, como o resto da divisão de 45 por 7 é 3, então as 3 parcelas iniciais devem ter valor um real maior do que as 4 parcelas finais. Você precisa ajudar Pedrinho e escrever um programa que, dado o valor da compra e o número de parcelas, imprima os valores de cada parcela. O programa deve receber como entrada o valor de V, representando o valor da compra e o valor de P, indicando o número de parcelas. A saída deve ser as parcelas.

Algoritmo

Texto

Descrição gerada automaticamente

Resultado

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente