

ATIVIDADE – REPETIÇÃO - JS

1. Imprima os números de 0 a 20, um número por linha.

1

2

3

..

2. Elaborar um programa que leia o nome de uma ferramenta e um número (quantidade de vezes que ele vai repetir). O programa deve repetir a exibição do nome da ferramenta de acordo com o número informado. Utilize o carácter | para separar os nomes.

Ex.:

FERRAMENTA: Martelo

NÚMERO DE VEZES: 4

Martelo | Martelo | Martelo | Martelo |

3. Um criador de coelhos, multiplica sua criação a cada ano em 7 vezes. Elaborar um programa que leia o número inicial de coelhos e uma quantidade de anos. Exiba ano a ano o número médio previsto de coelhos. Validar a entrada para que o número inicial de coelhos seja maior ou igual a 3.

Ex.:

NUMERO DE COELHOS 8

NUMERO DE ANOS 3

1º ano: 8 coelhos

2º ano: 56 coelhos

3º ano: 392 coelhos

4. Elaborar um programa que leia um número e verifique se ele é ou não perfeito. Um número perfeito é o que é igual à soma dos seus divisores inteiros (exceto o próprio número). O programa deve exibir os divisores do número e a soma deles.

Ex.: NUMERO: 28

Divisores do 28: 1,2,4,7,14 (Soma:28)

28 É um número perfeito.

5. Escreva um programa que entre com o nome do aluno e sua respectiva nota, no seu programa calcule as notas médias dos seguintes alunos. A segunda tabela de média é usada para determinar a nota correspondente.

Essa é a lista de alunos que será informada
no programa

Aluno	Notas
Davi	80
Vera	77
Diego	88
Ivna	95
Theo	68

Faixas	NOTA
<60	F
<70	D
<80	C
<90	B

ATIVIDADE – REPETIÇÃO - JS

<100

A

As notas são calculadas conforme a tabela ao lado:

A saída do programa deve ser:
Aluno Davi, nota B.