

Atividade - variáveis acumuladoras e numeros aleatórios

- 1) Elabore um algoritmo para que ele mostre na tela a soma de todos os números **pares** de 1 até 100.
- 2) Elabore um algoritmo para que ele mostre na tela 5 números aleatórios de 0 até 10. Mostre no navegador os números sorteados, a soma deles e a média aritmética deles com uma casa decimal. Veja exemplo de resposta ao lado. Dica: use uma variável acumuladora e uma contadora.
- 3) Faça um algoritmo que mostre números aleatórios no navegador entre 0 e 70 enquanto o número sorteado for diferente de 6 e de 43.
- 4) Complete o algoritmo abaixo para que ele possa mostrar números aleatórios no navegador entre 0 e 100 e só pare quando um número maior que 80 for sorteado.

1º: 7
2º: 2
3º: 9
4º: 4
5º: 6
Somatório: 28
Média: 5.6

```

1 <script>
2 var x = 0; //qualquer valor menor que 80
3
4 while(____){
5
6     x = Math.floor(____);
7     document.write(____);
8
9 }
10
11 </script>

```

- 5) **ADVINHE O NÚMERO.**
Escolha um número de 0 até 100 (esse será o número alvo), e depois peça que uma outra pessoa adivinhe esse número alvo. Caso ela erre diga se o número dela é MENOR ou MAIOR do que o número alvo, assim que ela acertar dê os parabéns.
A cada tentativa continue informando se o número escolhido é MENOR ou MAIOR até que a pessoa acerte o número alvo.
Elabore um código apenas em JavaScript (sem HTML) que execute exatamente o comportamento desse jogo de adivinhação.

Dicas: 1) Use um comando IF-ELSE dentro de um WHILE.

2) Use apenas os trechos de códigos mostrados abaixo.

```

x = prompt("Tente um número MAIOR que " + x);

x > sorteio

alert("Parabéns! O número sorteado foi " + sorteio);

sorteio = Math.floor(Math.random() * 101);

x = prompt("Tente um número MENOR que " + x);

x = prompt("Digite um numero:");

x != sorteio

```