

Exercício 1

Escreva uma função que receba duas strings do usuário e informe qual é a maior entre elas.

- Dica: Usar `length` para saber o tamanho da string

Exercício 2

Escreva uma função que solicite ao usuário uma texto e depois solicite a ele a palavra que deseja busca no texto. A função deve retornar `true` se a palavra estiver presente na string e `false` se não estiver.

- Dica: Usar `IndexOf`, ele retorna -1 quando não encontra ocorrências.

Exercício 3

Escreva uma função que pede ao usuário uma string e dois números (um para indicar o início e outro para o fim do recorte da palavra). A função deve retornar uma nova string que contenha apenas os caracteres indicados para o recorte. Não permita que o usuário insira valores maiores que as palavras.

- Dica: Pode usar `Slice` ou `Substr`.

Exercício 4

Escreva uma função que solicita ao usuário: um texto, uma palavra para ser substituída e a palavra que irá substituir. A função deve retornar o texto com a palavra atualizada e verificar se a palavra buscada já existe no texto.

- Dica: Usar o `replace()` para trocar as palavras e o `includes()` para checar a busca.
- P.S: o `includes()` verifica se algo está presente em uma string ou array e retorna um booleano (verdadeiro ou falso).

Exercício 5

Escreva uma função que recebe uma palavra do usuário e permite que se escolha a conversão para maiusculo ou minusculo.

- Dica: Usar `toUpperCase()` e `toLowerCase()`.

Exercício 6

Crie uma função que converta a lista de nomes recebidas em um array sem nomes repetidos.

- Dica: Usar `split()` para dividir os nomes em um array e o `includes()` para checar duplicações.
- Lista recebida:
- `let namesList = "Bruna, Gabriel, Amanda, Flávio, Bruna, Rodrigo, Cristiano, Gabriel, Henrique, Amanda"`

Exercício 7

Crie uma página HTML com um botão. Quando o usuário clicar no botão, exiba uma mensagem na tela utilizando a DOM.

- Crie um novo arquivo HTML.
- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Quando a página carregar, você verá um botão com o texto "Clique aqui!".
- Ao clicar no botão, uma mensagem de alerta será exibida com o texto "Você clicou no botão!".

Exercício 8

Crie uma página HTML com um campo de input e um botão. Quando o usuário digitar um texto no campo de input e pressionar o botão, exiba o texto digitado em um parágrafo abaixo do campo de input.

- Crie um novo arquivo HTML.
- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Você verá um campo de input com um botão "Exibir Texto" e um parágrafo vazio abaixo deles.
- Digite um texto no campo de input.
- Ao clicar no botão, o texto digitado será exibido no parágrafo abaixo do campo de input.

Exercício 9

Crie uma página HTML com um campo de input do tipo "number" e um parágrafo. Quando o usuário digitar um número no campo de input, utilize o evento onChange para multiplicar esse número por 2 e exibi-lo imediatamente no parágrafo.

- Crie um novo arquivo HTML.
- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Você verá um campo de input do tipo "number" e um parágrafo vazio abaixo dele.
- Digite um número no campo de input.
- Ao pressionar a tecla "Enter" ou sair do campo, o número será multiplicado por 2 e exibido no parágrafo abaixo do campo de input.
- Se você digitar um valor inválido (por exemplo, texto em vez de número), uma mensagem de erro será exibida no parágrafo.

Exercício 10

Crie uma página HTML com um quadrado (div) de cor cinza. Quando o usuário passar o mouse sobre o quadrado, utilize o evento onmouseover para mudar a cor de fundo do quadrado para azul. Quando o mouse sair do quadrado, utilize o evento onmouseout para voltar à cor cinza.

- Crie um novo arquivo HTML.
- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Você verá um quadrado cinza.
- Passe o mouse sobre o quadrado e a cor de fundo mudará para azul.
- Quando o mouse sair do quadrado, a cor de fundo voltará para cinza.

Exercício 11

Crie uma página HTML com um campo de input do tipo "text" e um parágrafo. Quando o usuário digitar um texto no campo de input e pressionar a tecla "Enter", utilize o evento keypress para exibir o texto digitado no parágrafo abaixo.

- Crie um novo arquivo HTML.
- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Digite um texto no campo de input.
- Pressione a tecla "Enter".
- O texto digitado será exibido no parágrafo abaixo do campo de input.

Exercício 12

Crie uma página HTML com um campo de input do tipo "number". Quando o usuário digitar um número no campo de input e sair do campo (ao perder o foco), utilize o evento `onblur` para verificar se o número digitado é maior que 100. Se for, exiba uma mensagem na página informando que o número é maior que 100.

- Crie um novo arquivo HTML.
- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Digite um número no campo de input.
- Clique em outro local da página para perder o foco do campo de input.
- Se o número digitado for maior que 100, uma mensagem será exibida na página.

Exercício 13

Crie uma página HTML que contenha uma lista de números. Utilize o método `map()` em um array de números para obter um novo array com o dobro de cada número. Exiba os números originais e seus respectivos valores dobrados na página.

- Crie um novo arquivo HTML.
- Copie e cole o código acima no arquivo HTML.
- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Você verá uma lista de números e seus respectivos valores dobrados.

Exercício 14

Crie um script em JavaScript que contenha um array de números. Utilize o método `filter()` para filtrar apenas os números pares do array. Em seguida, exiba o resultado em um `alert()`

- Crie um novo arquivo HTML vazio.
- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Um `alert()` será exibido com os números pares filtrados do array.

Exercício 15

Crie um script em JavaScript que utilize o `Math.random()` para gerar um número aleatório entre 1 e 10. Em seguida, exiba o resultado em um `alert()`

- Abra o arquivo HTML em um navegador da web.
- Um `alert()` será exibido com o número aleatório gerado entre 1 e 10.