



## 9

### Atividade Functions (Lista 7)

1. **(OBRIGATÓRIO)** Faça uma função que recebe uma string com um nome e imprime a seguinte mensagem no console: "Olá <nome do usuário>, bem vindo!". Onde <nome\_do\_usuario> deve ser substituído pelo nome recebido pela função como parâmetro. Ao executar o seu código, a mensagem deve ser exibida na tela. (Não é necessário pedir dados para o usuário, você pode definir os valores usados na aplicação aleatoriamente)
2. **(OBRIGATÓRIO)** Faça uma função que receba dois valores numéricos inteiros e imprima no console qual o maior. Ao executar o seu código, deve ser impresso na tela o maior número. (Não é necessário pedir dados para o usuário, você pode definir os valores usados na aplicação aleatoriamente)
3. **(OBRIGATÓRIO)** Faça uma função que receba uma lista de números inteiros (um array) e imprima no console qual o maior. Ao executar o seu código, deve ser impresso na tela o maior número. (Não é necessário pedir dados para o usuário, você pode definir os valores usados na aplicação aleatoriamente)
4. **(OBRIGATÓRIO)** Faça uma função que receba dois números inteiros retorne a soma dos mesmos. Você deve colocar no seu código uma chamada para esta função. Ao rodar o seu código, a soma dos números que você definiu no código, deve aparecer na tela. (Não é necessário pedir dados para o usuário, você pode definir os valores usados na aplicação aleatoriamente)
5. **(OBRIGATÓRIO)** Escreva uma aplicação em JS que receba dois números do usuário e retorne a soma dos mesmos. A soma deve ser feita em uma função.
6. **(OBRIGATÓRIO)** Escreva uma aplicação em JS que receba um número do usuário e verifique se o número informado está entre 1 e 10. Se estiver, sua aplicação deve imprimir no console a mensagem "Número OK!". Se não, deve ser impresso "O número deve ser de 1 a 10!". A verificação do número deve ser feita em uma função.
7. **(OBRIGATÓRIO)** Escreva uma aplicação em JS que receba dois usuários. De cada usuário, a aplicação deve receber um número de 1 a 100. A aplicação deve informar se algum dos usuários informou o número correto. (Você pode escolher qual vai ser o número correto)

8. (Não é obrigatória mas é divertida) Escreva uma aplicação em JS que receba dois usuários. De cada usuário, a aplicação deve receber um número de 1 a 100. A aplicação deve informar qual dos usuários chegou mais perto do número correto. (Você pode escolher qual vai ser o número correto)
9. Faça uma função que recebe por parâmetro um valor inteiro e positivo e retorna o valor lógico Verdadeiro caso o valor seja primo e Falso em caso contrário.  
Solicite ao usuário o número e no final imprima se é primo ou não utilizando a função na condição IF.
10. Faça uma função que recebe a idade de uma pessoa em anos, meses e dias e retorna essa idade expressa em dias.  
Solicite a data ao usuário e o algoritmo imprime a quantidade de dias como resultado utilizando a função criada.
11. Faça uma função que recebe, por parâmetro, um valor N e calcula e escreve a tabuada de 1 até 9. Mostre a tabuada na forma:  
1 x N = N  
2 x N = 2N  
...  
9 x N = 9N

Teste sua função pedindo uma entrada do usuário

12. Escreva uma função que recebe dois parâmetros numéricos e retorne o menor número.  
Solicite dois números para o usuário e forneça como argumento para esta função.  
Escreva o resultado da função na tela dizendo qual menor número.
13. Escreva uma função que receba dois números o primeiro será a base e o segundo a potência e no final a função retorna a base elevada pela potência.  
Faça um programa que peça ao usuário a base e a potência e forneça para a função, no final imprima o resultado.  
OBS: O algoritmo só precisa saber lidar com números inteiros.
14. Faça uma função que recebe um número e devolve seu valor absoluto.  
No final peça um número para o usuário e exiba o valor absoluto.
15. Faça uma função que receba um número e retorne se é perfeito ou não.  
Após isso solicite ao usuário para inserir um número e imprimir se é perfeito ou não utilizando a função e imprimindo o resultado no final.  
OBS: Um número perfeito é aquele que a soma do seus divisores (auto excluindo) é igual a ele mesmo

Exemplo 6 possui os seguintes divisores

$$1 + 2 + 3 = 6$$

16. Faça uma função que recebe por parâmetro o raio de uma esfera e calcula o seu volume ( $v = 4/3 \cdot \pi \cdot R^3$ ).

Então solicite ao usuário o raio da esfera e utilize a função para exibir o resultado.