



GUIA DE LABORATÓRIO 2.1

RESOLUÇÃO DOS EXERCÍCIOS (Beta)

EXERCÍCIOS DE REVISÃO

1. É um nome dado a determinadas "entidades" da linguagem. As "entidades" podem ser variáveis, funções, etiquetas de ciclos (*labels*) e classes. Variáveis são identificadores que utilizamos para dar nomes objectos (e valores primitivos).
2. À data de escrita, o JavaScript está num processo de modernização por isso qualquer lista de tipos que aqui seja colocada ficará rapidamente incompleta. Os seguintes tipos são primitivos: `number`, `string`, `boolean`, `undefined`, `null`,

Consultar https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Data_structures

3. Consultar ligação fornecida.

4.

<pre>if (isNaN(x)) { ... }</pre>	<pre>if (x !== x) { ... }</pre>
--	---

5. Nomes correctos: `nome1`, `$nome`, `_nome`, `$_` e `_1`.

6. N/D

7. Sim, é `true`.

8. Ver em <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators>.

9.

<pre>let p = 10; log(p*2);</pre>	20
--------------------------------------	----

<pre>let b = 60, c = 20; log(b / c + ","); b = b + 3; c = c + 1; log(b / c + "\n" + "F\ni\nm\n!");</pre>	<pre>3, 3 F i m !</pre>
<pre>let q = 2.3, r = 10; q *= r; log("Valor de q", q, "\n");</pre>	<pre>Valor de q 23</pre>
<pre>let nome1 = "Alberto", nome2 = "Armando"; log(nome1 + "," + nome2); let nome = nome1; nome1 = nome2; nome2 = nome; log(nome1 + "," + nome2);</pre>	<pre>Alberto,Armando Armando,Alberto</pre>
<pre>let p = 10; log(p++*2); log(p);</pre>	<pre>20 11</pre>
<pre>let char1 = '\u8C93', char2 = '\uD83C\uDF4C' log(char1, char2);</pre>	<pre>貓🍷</pre>

10.

- 10.1** false
- 10.2** x = 4 y = 4
- 10.3** c = "K"
- 10.4** ci = 75
- 10.5** d = 257
- 10.6** ck = '4'
- 10.7** il = 2
- 10.8** p = ['ABC', 'DEF', 'GHI', '']
- 10.9** nome = 'ALBERTO'
[x, y, ...resto] = nome

11.

- 11.1** 14

11.2 [14, 15, 16]

11.3 [12]

11.4 [13]

11.5 [14, 15]

11.6 [[12, 13, 14, 15, 16], 17, 18]

11.7 [12, 13, 14, 15, 16, 17, 18]

11.8 `nums = vals.slice(1, 4) => [13, 14, 15]`

`nums.splice(1, 2, 4, 5)`

`nums = [13, 4, 5] vals = mantém-se`