

Atividade-01.html

Crie um programa que receba o nome, sobrenome e o e-mail do usuário.
Imprima todos os dados no **console** conforme abaixo:

```
Nome: Nome digitado
Sobrenome: Sobrenome digitado
E-mail: e-mail digitado
```

Imprima na **página** conforme abaixo:

```
Nome: Nome digitado
Sobrenome: Sobrenome digitadoE
E-mail: e-mail digitado
```

Atividade-02.html

Crie uma variável que comece guardando o a cor, **azul**, depois troque para **amarelo**, depois troque para **vermelho** depois troque para **verde**
Imprima na página conforme abaixo:

```
Cor começou em azul
Depois mudou para amarelo
Depois mudou para vermelho
Depois parou em verde
```

Atividade-03.html

Crie um programa que receba dois números e realize a soma, subtração, multiplicação e divisão.
Imprima na página conforme abaixo:

```
Primeiro valor: 9
Segundo valor: 2

Operações:
Soma: 11
Subtração: 7
Multiplicação: 18
Divisão: 4.5
```

Atividade-04.html

Crie um programa que receba o nome do aluno, uma nota para Português, uma nota para Matemática e uma nota para Ciências, calcule a média entre as notas e imprima na página conforme abaixo:

Boletim Escolar

Aluno: Cristiano

Português: 9

Matemática: 10

Ciências: 5

Média: 8

Atividade-05.html

Crie um programa que receba o nome do funcionário e seu salário mensal, dê um aumento de 25% para esse funcionário e imprima na página conforme abaixo:

Funcionário: Cristiano

Salário: 2000

Porcentagem de aumento: 25%

Valor do aumento: 500

Novo salário: 2500

Atividade-06.html

Crie um programa que solicite um número inteiro ao usuário, use if e else para verificar se o número é par ou ímpar.

Imprima na página conforme abaixo:

Par ou Ímpar	
Número digitado:	8
Definição:	Par

Atividade-07.html

Crie um programa que solicite um número entre 1 a 12 ao usuário, e exiba uma na página qual mês corresponde o número, use a condicional switch.

Observação, se o usuário digitar 12 deve aparecer também uma imagem do papai Noel na página.

Imprima na console conforme abaixo:

Classificação MêsE	
Número digitado:	6
Mês correspondente:	Junho

Atividade-08.html

Crie um programa que solicite ao usuário dois números inteiros e a operação desejada, no final exibir os números digitados e o cálculo de acordo com a operação.

Imprima no console conforme abaixo:

Esse exemplo simula que o usuário tenha escolhido multiplicação, porém ele pode escolher soma, subtração ou divisão.

Calculadora Simples	
1º Valor:	6
2º Valor:	3
Multiplicação:	18

Atividade-09.html

Crie um programa que solicite a idade de uma pessoa e classifique-a como "Criança", "Adolescente", "Adulto", ou "Idoso" usando if, else if, e else.

Critérios:

Idade menor que 12 criança, menor que 18 adolescente, maior ou igual a 18 adulto.

Imprima na página conforme abaixo:

Classificação Etária	
Idade:	20
Classificação:	Adulto

Atividade-10.html

A padaria do Sr. Joaquim está com uma promoção, cada pãozinho custa R\$ 1,00.

Se o cliente comprar acima de 15 pães cada um terá o custo de R\$ 0,80

Crie um programa que solicite ao usuário informar quantos pães ele deseja, imprima na página a quantidade de pães, o valor de cada pão, se entrou na promoção da padaria e qual valor a pagar.

Imprima na página conforme abaixo:

Situação 01

Padaria Sr. Joaquim	
Quantidade de pães:	18
Promoção da padaria:	Aplicar desconto
Valor unitário	R\$ 0,80
Valor à pagar:	R\$ 14,40

Situação 02

Padaria Sr. Joaquim	
Quantidade de pães:	10
Promoção da padaria:	Fora do critério
Valor unitário	R\$ 1,00
Valor a pagar:	R\$ 10,00

Observação: Para aumentar ou diminuir casas decimais use **to.Fixed(numero de casas)**

Exemplo:

```
console.log('Valor unitário: ' + valorUnitario.toFixed(2));
```