



Atividade If e While (Lista 4)

1. **(OBRIGATÓRIO)** Escreva um programa que pedirá para o usuário dois números entre 1 e 100. O programa deve, então, iterar de um em um do menor pro maior, sempre imprimindo o número na tela do usuário. Entretanto, caso o número seja divisível por 7, o programa deve ao invés disso imprimir a palavra “Ping”. Caso o número seja divisível por 5, o programa deve imprimir “Pong”. Caso o número seja divisível por 7 e 5, o programa deveria imprimir a mensagem “Ping Pong”. Dica: Neste exercício vocês talvez precisem fazer uso do recurso “`user.questionInt()`” que transforma o conteúdo de um input do usuário de string para inteiro.
2. **(OBRIGATÓRIO)** Escreva um programa que passe por todos os números de 1 a 50 e para cada um deles imprima na tela se o número é par ou ímpar. Caso o número também seja primo, o programa deve dizer que ele é primo. (um número primo é um número que só é divisível por ele mesmo e por 1). Dica: Neste exercício você pode precisar de ajuda do operador MÓDULO (%). Você também pode precisar criar mais de um loop.

EX.:

1 ÍMPAR PRIMO

2 PAR PRIMO

3 ÍMPAR PRIMO

4 PAR

5 ÍMPAR PRIMO

6 PAR

7 ÍMPAR PRIMO

8 PAR

9 ÍMPAR

10 PAR

...

3. **(OBRIGATÓRIO)** Escreva um programa javascript para escrever o seguinte padrão na tela, com N linhas:

```
*  
* *  
* * *  
* * * *  
* * * * *
```

Onde N é um número maior que zero determinado pelo usuário (no exemplo, N=5).

4. **(OBRIGATÓRIO)** Escreva um programa que calcule a soma de todos os múltiplos de 3 e de 5 entre 1 e 1000.
5. Crie um programa que peça o usuário n números e, quando o usuário digitar -1, imprima o maior e o menor, sem levar em consideração o -1.
6. Crie um programa que peça ao usuário o nome e a idade de n pessoas e os imprima na tela (EX.: "O nome digitado foi: Robson"). O programa deve ser interrompido quando o usuário digitar o nome "Final". No final, o programa deve imprimir o número de usuários que foram cadastrados no total.
7. Escreva um programa que apresente quatro opções:
(a) consulta saldo, (b) saque e (c) depósito e (d) sair.
O saldo deve iniciar em R\$ 0,00.
A cada saque ou depósito o valor do saldo deve ser atualizado. Exemplo:

```

Opções:
(a) consulta saldo
(b) saque
(c) depósito
> a
    R$ 0.00
Opções:
(a) consulta saldo
(b) saque
(c) depósito
> c
    valor: 20.00
Opções:
(a) consulta saldo
(b) saque
(c) depósito
>a
    R$ 20.00

```

Caso o usuário tente sacar mais do que possui em conta, trazer uma mensagem de erro e retornar à tela de opções

8. Escreva um programa que simule uma partida de pedra papel e tesoura.
 Deve ser solicitado o nome do jogador A e do jogador B.
 Após isso o programa deve pedir a jogada do jogador A e a jogada do jogador B.
 No final o programa deve imprimir quem ganhou.

Dicas:

Papel ganha de pedra
 Tesoura ganha de papel
 Pedra ganha de tesoura

Para não exibir a jogada do jogador utilize o comando de “password” no readline-sync

For example:

```

password = readlineSync.question('PASSWORD: ', {hideEchoBack: true});
console.log('Login ...');

```

```

PASSWORD: *****
Login ...

```