

VARIÁVEIS E TIPOS DE DADOS(JS)

- Declare variáveis `nome` , `idade` e `estudante` , atribua seus valores e use `typeof` para imprimir seus tipos.

OPERAÇÕES BÁSICAS(JS-HTML)

- Peça ao usuário dois números e mostre um alerta com o resultado da multiplicação.

ESTRUTURAS DE CONTROLE(JS-HTML)

- Verifique se um número inserido pelo usuário é positivo, negativo ou zero usando a estrutura `if` .

FUNÇÕES(JS)

- Escreva uma função `maximo` que receba dois números e retorne o maior deles.

ARRAYS E ITERAÇÃO(JS)

- Inicialize um array com cinco frutas e utilize um loop `for` para imprimir cada fruta no console.

ORIENTAÇÃO A OBJETOS(JS)

- Crie uma classe `Livro` com propriedades `titulo` , `autor` , `ano` e um método para imprimir as propriedades no console.
- Defina uma classe `Animal` com uma propriedade `nome` e um método `emitirSom` , e uma classe `Cachorro` que herde de `Animal` e substitua o método `emitirSom` para imprimir "Au au".