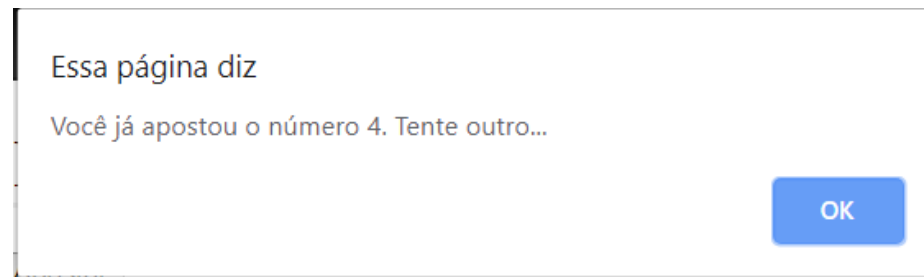


Atividades Práticas

- 1) Desenvolva o “Jogo Descubra o Número”. Utilize a função matemática `Math.random()`, para gerar um número aleatório entre 1 e 100 que deve ser descoberto pelo usuário. Para evitar que o jogador aposte um número 2x (e perca uma chance), faz-se uso do método `indexOf()`.



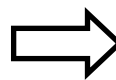
Jogo Descubra o Número

Número:

Erros: 4 (4, 7, 65, 76)

Chances: 2

Dica: Tente um número menor que 76



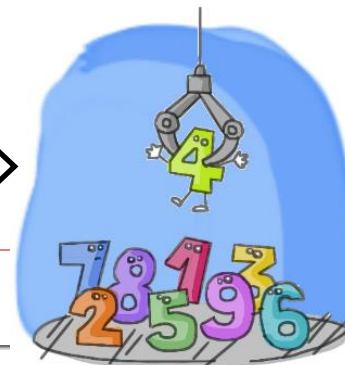
Jogo Descubra o Número

Número:

Erros: 6 (5, 10, 45, 78, 67, 56)

Chances: 0

Game Over!! Número Sorteado: 51



Atividades Práticas

- 2) O síndico de um determinado condomínio deseja criar uma brinquedoteca no salão do condomínio. Para tanto, necessita de um programa que leia nome e idade de crianças e exiba o número e o percentual de crianças em cada idade, a fim de que os brinquedos sejam comprados de acordo com a faixa etária delas. O programa deve armazenar os dados em um vetor de registros e apresentar o resumo conforme solicitado.

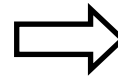


Programa Brinquedoteca

Nome da Criança:

Idade:

Valentin - 12 anos
Joelma - 10 anos
Davi - 8 anos
Dudu - 9 anos



Programa Brinquedoteca

Nome da Criança:

Idade:

8 ano(s): 1 criança(s) - 25.00%
(Davi)

9 ano(s): 1 criança(s) - 25.00%
(Dudu)

10 ano(s): 1 criança(s) - 25.00%
(Joelma)

12 ano(s): 1 criança(s) - 25.00%
(Valentin)

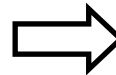
Atividades Práticas

- 3) Elaborar um programa para gerar uma tabela com os jogos de uma fase eliminatória de um campeonato. O programa deve conter três funções (a serem executadas no evento click de cada botão) para: 1) validar o preenchimento, adicionar um clube ao vetor e listar os clubes; 2) listar os clubes (se houver); 3) montar a tabela de jogos, no formato primeiro x último, segundo x penúltimo e assim por diante. Exibir mensagem e não listar a tabela de jogos, caso o número de clubes informados seja ímpar.

Jogos Eliminatórios

Clube:

1. Águia de Marabá
2. Tuna
3. Remo
4. Paysandu



Jogos Eliminatórios

Clube:

Águia de Marabá x Paysandu
Tuna x Remo

Atividades Práticas

- 4) Elaborar um programa que adicione números a um vetor. O programa deve impedir a inclusão de números repetidos. Exibir a lista de números a cada inclusão. Ao clicar no botão **Verificar Ordem**, o programa deve analisar o conteúdo do vetor e informar se os números estão ou não em ordem crescente.

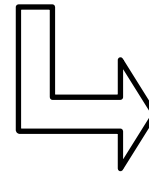


Programa Números em Ordem

Número:

Números: 3, 6, 8, 9

Ok! Números estão em ordem crescente



Programa Números em Ordem

Número:

Números: 5, 7, 1, 6, 2

Atenção... Números não estão em ordem crescente

Atividades Práticas

- 5) Elaborar um programa que leia nome e número de acertos de candidatos inscritos em um concurso. Listar os dados a cada inclusão. Ao clicar no botão Aprovados 2ª Fase, ler o número de acertos para aprovação dos candidatos para a 2ª fase do concurso, conforme ilustra a Figura abaixo. O programa deve, então, exibir os candidatos aprovados, ou seja, apenas os que obtiveram nota maior ou igual à nota informada. Exibir os candidatos aprovados em ordem decrescente de número de acertos. Caso nenhum candidato tenha sido aprovado, exibir mensagem.



Essa página diz

Número de Acertos para Aprovação?

20

OK Cancelar

Programa Concurso

Candidato:

Nº Acertos:

Luiz - 10 acertos
Leandro - 19 acertos
Gustavo - 25 acertos
Maria - 20 acertos
Josué - 25 acertos
Daniel - 17 acertos

Programa Concurso

Candidato:

Nº Acertos:

Josué - 25 acertos
Gustavo - 25 acertos
Maria - 20 acertos