

JS - Estrutura de repetição (while)

1. Crie um programa o qual:

a) Ao clicar num botão 'Filosofar' exibe na própria página (NÃO num alert) 7 vezes, uma embaixo da outra,
uma frase filosófica qualquer

2. Faça uma versão melhorada do programa anterior no qual:

a) O usuário digita a frase que será exibida 7 vezes

b) Se não tiver digitado nada ao clicar, exiba um alert "Mas qual a frase?" e, claro, não exiba a frase na tela (visto que ela nem existe, afinal)

3. Faça uma versão melhorada do programa anterior no qual:

a) O usuário informa a quantidade de vezes que quer que a frase repita

b) Se a quantidade não for informada ou se for menor que 0, exiba um alert "Quantidade inválida" e, claro, não exiba a frase na tela

4. Crie um programa o qual:

a) Ao clicar num botão "Ver pares", exiba na tela, um embaixo do outro, todos os inteiros pares entre 1 e 100

5. Crie um programa o qual:

a) O usuário digita qual a tabuada que quer ver

b) Ao clicar no botão "Ver tabuada", exibe na página a tabuada do número como no exemplo abaixo, no qual o usuário digitou "3":

3 x 1 = 3

...

3 x 10 = 30

6 (desafio). Crie um programa no qual:

- a) O usuário informa o valor de um carro a ser financiado
- b) A quantidade de parcelas do financiamento
- c) Ao clicar em "Ver parcelas", primeiro analise o seguinte...
- d) Caso o valor do carro for vazio ou menor que 1000, exiba um alert "Valor total inválido" e não faça mais nada
- e) Caso a quantidade de parcelas for vazia ou menor que 6, exiba um alert "Parcelas inválidas" e não faça mais nada
- f) Caso os valores estejam válidos, exiba o valor de cada parcela considerando que a 1ª é sem juros e é igual ao total/parcelas e, a partir da 2ª, há um juro sobre juro de 1,5% ao mês. Ex:

Parcela 1: R\$1000.00

Parcela 2: R\$1015.00

Parcela 3: R\$1030.22

7. Crie um programa em **HTML**/JS o qual:

- a) Tenha um botão "Amo o escudo do meu time!"
- b) Ao clicar nele, mostre na própria página 7 vezes o mesmo escudo de um time de futebol (ou de LoL ou do esporte que quiser)

8. Crie um programa em **HTML**/JS o qual:

- a) Pergunte de quantos em quantos dias o usuário faz musculação (é só uma informação, só 1 número, ok?)
- b) Ao clicar em "Exibir rotina mensal", mostre uma sequência de 30 frases, como neste exemplo:

Dia 1 - **Musculação**

Dia 2 - Comer, dormir etc

Dia 3 - Comer, dormir etc

Dia 4 - **Musculação**

Dia 5 - Comer, dormir etc

Dia 6 - Comer, dormir etc

Dia 7 - **Musculação**

...

Dia 30 - Comer, dormir etc

O Dia 1 **sempre** é de "Musculação"

Considere que, nesse exemplo, o usuário informou **3** no item **a)**

9 (especial). Crie um programa em **HTML/JS** o qual:

a) Deve ter um botão chamado "Curto 3 e 5!"

b) Ao clicar nesse botão, devem aparecer QUASE todos os números entre 0 e 100, porém...

c) Se o número for múltiplo de 3, ao invés do número exiba "**É TRI!**". Se o número for múltiplo de 5, ao invés do número exiba "**É PENTA!**". Se o número for múltiplo de 3 e também de 5, ao invés do número exiba "**É TRI!É PENTA!**".

10 (desafio). No filme clássico "*Ghost, do outro lado da vida*", o protagonista, para atazanar a vida da médium canta a seguinte canção...

1 elefante incomoda muita gente!

2 elefantes, incomodam, incomodam, muito mais!

1 elefante incomoda muita gente!

3 elefantes, incomodam, incomodam, incomodam, muito mais!

1 elefante incomoda muita gente!

4 elefantes, incomodam, incomodam, incomodam, incomodam, muito mais!

... e assim por diante

Crie um programa em **HTML/JS** o qual:

a) Solicite ao usuário a quantidade elefantes

b) Ao clicar em "Atazanar a médium", exiba sempre o trecho da canção de 1 elefante, seguido do trecho com 2 elefantes e depois 3... até a quantidade de elefantes indicado em **a)**. Note que a palavra "*incomodam*" repete-se conforme essa mesma quantidade.

Por exemplo, se o usuário informar 4 em **a)**, devem aparecer 3 estrofes, como no enunciado da questão, de "2 elefantes" até "4 elefantes".