

50 EXERCÍCIOS JAVASCRIPT

JS

Dimitri Teixeira



Sobre o autor

Dimitri Teixeira é programador web sênior full stack, e atua na área a mais de 15 anos.

Apaixonado por tecnologia, tem como ideal ensinar coisas complexas de uma forma simples, para que todos possam entender sem dificuldades. Seu canal no Youtube

“Programação Web” já ajudou milhões de pessoas a aprender programação de uma forma fácil e prática. Hoje ele possui um dos maiores cursos online de programação do Brasil, contando com milhares de alunos.

MENSAGEM DE BOAS-VINDAS!

Bem-vindo ao mundo empolgante dos códigos e à maravilhosa jornada de desvendar os segredos do JavaScript!

Este e-book foi criado com uma missão em mente: fazer da sua jornada de aprendizado uma aventura divertida, inspiradora e cheia de alegria!

Ao longo das próximas páginas, você descobrirá que a chave aqui é evoluir aos poucos. Assim como um mestre escultor esculpe uma obra-prima, você moldará suas habilidades JavaScript com cada exercício concluído. Não tenha pressa! Cada pequeno passo que você dá é um passo na direção certa. 

Lembre-se de que não existe só uma forma de fazer esses exercícios, existem várias formas diferentes - e essa é a graça! Nós encorajamos você a experimentar, a pensar fora da caixa e a abraçar a sua própria criatividade. O importante é o resultado.

Então, relaxe e aproveite cada momento dessa jornada. Não se assuste com os desafios, mas sim veja-os como oportunidades de crescimento. Quando você se deparar com um problema que parece mais difícil do que resolver um quebra-cabeça de mil peças, lembre-se: você está aqui para se divertir, para expandir sua mente e para abraçar o processo de aprendizado com um sorriso no rosto.

Vamos em frente, explorador do JavaScript! Este e-book está aqui para inspirar, motivar e guiá-lo enquanto você mergulha na emocionante jornada de 50 exercícios. Estamos animados para ver você evoluir, aprender e, acima de tudo, se divertir ao longo do caminho. Então, o que você está esperando?

Nível fácil - 20 exercícios

Página

Exercício 1	07
Exercício 2	07
Exercício 3	08
Exercício 4	08
Exercício 5	09
Exercício 6	09
Exercício 7	10
Exercício 8	10
Exercício 9	11
Exercício 10	11
Exercício 11	12
Exercício 12	12
Exercício 13	13
Exercício 14	13
Exercício 15	14
Exercício 16	14
Exercício 17	15
Exercício 18	15
Exercício 19	16
Exercício 20	16

Nível intermediário - 19 exercícios

Página

Exercício 21	17
Exercício 22	17
Exercício 23	18
Exercício 24	18
Exercício 25	19
Exercício 26	19
Exercício 27	20
Exercício 28	20
Exercício 29	21
Exercício 30	21
Exercício 31	22
Exercício 32	22
Exercício 33	23
Exercício 34	23
Exercício 35	24
Exercício 36	24
Exercício 37	25
Exercício 38	26
Exercício 39	27

Nível avançado - 11 exercícios

Página

Exercício 40	28
Exercício 41	29
Exercício 42	29
Exercício 43	30
Exercício 44	30
Exercício 45	31
Exercício 46	31
Exercício 47	32
Exercício 48	32
Exercício 49	33
Exercício 50	33
Celebre sua conquista	34
 Presentes	35
Meu canal	36

EXERCÍCIO 1

Crie um programa que solicite o nome do usuário e depois exiba uma mensagem de saudação: “Olá [nome do usuário], seja bem-vindo ao mundo da programação!”



Dica: Use o método `prompt()` para obter o nome do usuário.

Link: <https://is.gd/Y7Ki7v>

EXERCÍCIO 2

Crie um programa que calcule a idade do usuário. O usuário deve digitar o ano de nascimento e o programa deve exibir quantos anos ele tem.



Dica: Use a diferença entre o ano atual e o ano de nascimento para calcular a idade do usuário. O método `new Date().getFullYear();` pega o ano atual automaticamente.

Link: <https://is.gd/nOHqEc>



Você pode ver um exemplo real do código rodando no seu navegador. Basta apontar a câmera do celular para o código QR ou abrir o link que acompanha o exercício. Se você fizer seu código diferente do exemplo não tem problema, o importante é conseguir o resultado proposto no exercício.

EXERCÍCIO 3

Crie um programa que converta graus Celsius para Fahrenheit. Peça ao usuário a temperatura em Celsius e depois exiba o equivalente em Fahrenheit.



Dica: A fórmula de conversão é:
 $Fahrenheit = (Celsius * 9/5) + 32$.

Link: <https://is.gd/I39Zo8>

EXERCÍCIO 4

Crie um programa que determine se um número é positivo, negativo ou zero. Solicite um número ao usuário e exiba o resultado.



Dica: Use estruturas condicionais (if, else) para fazer as validações.

Link: <https://is.gd/44k2sv>

Curiosidade



O JavaScript foi originalmente desenvolvido em apenas 10 dias por Brendan Eich, enquanto trabalhava na Netscape Communications, em 1995.

EXERCÍCIO 5

Crie um programa que verifique se um número é par ou ímpar. Solicite um número ao usuário e exiba o resultado.



Dica: Use o operador de módulo (%) para determinar se um número é divisível por 2. Exemplo para saber se é par: numero % 2 === 0

Link: <https://is.gd/9ZJXYr>

EXERCÍCIO 6

Crie um programa que mostre os números numa sequência, como se estivesse contando. Peça ao usuário para inserir o último número. Por exemplo: Usuário digita 10. Ele deve contar 1, 2, 3, 4 ... até chegar em 10.



Dica: Para realizar essa contagem você precisa utilizar um laço de repetição.

Link: <https://is.gd/tchrgq>

Aqui vai uma piadinha...



O que o JavaScript disse para o HTML quando eles brigaram?

"Não me venha com essa tag."

EXERCÍCIO 7

Crie um programa que calcule o preço final de um produto após aplicar um desconto. Peça o preço original e a porcentagem de desconto.



Dica: Lembre-se de que a porcentagem deve ser convertida para um valor decimal para o cálculo.

Link: <https://is.gd/14iXMu>

EXERCÍCIO 8

Crie um programa em JavaScript que solicite a idade do usuário e verifique se ele é maior de idade (idade igual ou superior a 18 anos). Dependendo da idade inserida, o programa deve exibir uma mensagem apropriada.



Dica: Certifique-se de converter a entrada para um número inteiro usando parseInt. Use if e else.

Link: <https://is.gd/96EWzs>

curiosidade



O nome "JavaScript" pode ser um pouco enganador. A linguagem não tem relação direta com a linguagem de programação "Java". Na verdade, o nome foi escolhido por razões de marketing, aproveitando a popularidade do Java na época.

EXERCÍCIO 9

Crie um programa que simule um jogo de adivinhação. Escolha um número aleatório entre 1 e 10 e diga se ele acertou ou errou e então mostre qual era o número.



Dica: Para gerar um número aleatório de 1 a 10 use o método:
`Math.floor(Math.random() * 10) + 1`

Link: <https://is.gd/TKTAYK>

EXERCÍCIO 10

Crie um programa que determine se um ano é bissexto ou não. Peça ao usuário para inserir um ano e mostre se é bissexto ou não.



Dica: Um ano é bissexto se for divisível por 4, mas não por 100, a menos que também seja divisível por 400.

Link: <https://is.gd/JftRCd>

Ficou perdido? Pesquise!



Encare cada exercício como um problema real que você pode enfrentar no seu dia a dia como programador. Por isso não tenho medo nem vergonha de pesquisar. Use as ferramentas online a sua disposição.

EXERCÍCIO 11

Crie um programa que conte quantas vogais existem em uma palavra inserida pelo usuário.



Dica: Converta a palavra para minúsculas para facilitar a contagem.

Link: <https://is.gd/uI4T41>

EXERCÍCIO 12

Crie um programa que exiba apenas os números pares de 1 a 100. Neste exercício o usuário não precisa dar nenhuma entrada.



Dica: Lembre-se de que os números pares são aqueles que podem ser divididos por 2 sem deixar resto.

Link: <https://is.gd/VDEOeH>

Curiosidade



O operador "typeof" no JavaScript, quando aplicado a um array, retorna "object" em vez de "array", o que é uma particularidade surpreendente e pode causar confusão em verificações de tipo.

EXERCÍCIO 13

Crie um programa que verifique se um número é primo ou não. Solicite um número ao usuário e depois exiba se ele é primo ou não.



Dica: Um número é primo se for divisível apenas por 1 e por ele mesmo.

Link: <https://is.gd/KUy4do>

EXERCÍCIO 14

Crie um programa que calcule a média de X números inseridos pelo usuário. Peça ao usuário para inserir a quantidade X e, em seguida, digitar os números. Para no final mostrar a média entre eles.

Exemplo: Digite quantos números quer tirar a média. (por exemplo usuário digita 3). Então tem que aparecer 3 vezes a mensagem: Digite um número: (ex: digitou 10) , Digite um número: (digitou 20), Digite um número: (digitou 5). Depois mostrar o resultado da média final numa mensagem: A média foi 11,67. (A soma dos números divididos por quantos números tinham).



Dica: Use uma estrutura de repetição para coletar os X números e calcule a média após a coleta.

Link: <https://is.gd/7rB4kt>

EXERCÍCIO 15

Crie um programa que simule um cadastro de livro. O programa deve permitir ao usuário adicionar informações, como título, autor e ano de publicação. Em seguida, o programa deve exibir os valores do livro de uma vez só.



Dica: Use um objeto para representar os dados do livro.

Link: <https://is.gd/HqEE5S>

Lembre-se que se aparecer [object, object] no seu alert é por que você precisa primeiro convertê-lo para string. Para isso você pode usar o método JSON.stringify();

EXERCÍCIO 16

Você foi contratado para ajudar a calcular a média final das notas de um aluno. O aluno fez três provas, cada uma com um peso (valor máximo da nota) diferente. As notas e os pesos são fornecidos. Calcule a média ponderada do aluno.



Dica: A média ponderada é calculada somando os produtos de cada nota pelo seu respectivo peso e dividindo pelo total de pesos.

Link: <https://is.gd/E4g6gK>

EXERCÍCIO 17

Crie um programa que encontre o maior entre três números. O usuário deve digitar 3 números e o programa responder qual deles é o maior.



Dica: a função `Math.max()`, que é uma função nativa do JavaScript, retorna o maior valor entre os argumentos que você passa para ela.

Link: <https://is.gd/qK20xE>

EXERCÍCIO 18

Um lojista quer calcular o preço final de um produto após aplicar um desconto. Crie um programa que permita ao lojista inserir o preço original e a porcentagem de desconto. Depois mostre numa mensagem: “O preço original era R\$ XX,XX e o valor com X % de desconto ficou R\$ XX,XX.



Dica: Para calcular o valor do desconto, você pode multiplicar o preço original pela porcentagem de desconto dividida por 100. Depois, subtraia esse valor do preço original para obter o preço final.

Link: <https://is.gd/pXm2uK>

Se estiver cansado, deixe para fazer o exercício outra hora ou vá tomar um bom café. A vida fica bem melhor depois de um belo café!

EXERCÍCIO 19

Você está criando um catálogo de livros e precisa calcular o preço total de uma compra. O cliente comprou vários livros, cada um com um preço diferente. Crie um programa que solicite quantos livros foram comprados, depois informe os preços de cada livro comprado e por fim mostre o valor total da compra para o usuário.



Dica: Use um loop para coletar os preços e somá-los.

Link: <https://is.gd/GXHWXI>

EXERCÍCIO 20

Crie um programa que verifique se uma string inserida pelo usuário é um palíndromo. Um palíndromo é uma palavra que se lê igualmente de trás para frente. Ex: ovo.



Dica: Você pode remover espaços e transformar a string em minúsculas para fazer a comparação.

Link: <https://is.gd/BX4LPk>



Parabéns! Se você chegou até aqui é porque agora você passou de nível. Vamos para exercícios um pouco mais difíceis de nível intermediário.

EXERCÍCIO 21

Você está desenvolvendo um projeto de lista de tarefas. Crie um programa que permita ao usuário adicionar várias tarefas a uma lista e, em seguida, exiba as tarefas na ordem em que foram adicionadas.



Dica: Use um array para armazenar as tarefas.

Link: <https://is.gd/LOgqyc>

EXERCÍCIO 22

Link: <https://is.gd/zG8lbj>

Crie um programa que converta um número decimal em sua representação binária. Solicite ao usuário um número decimal e exiba sua representação binária.



Dica: A conversão de um número decimal para sua representação binária envolve a divisão sucessiva do número decimal por 2 e a coleta dos restos dessa divisão até que o quociente se torne zero.

Exemplo: decimal 23 para sua representação binária:
23 dividido por 2 = quociente 11 com um resto de 1.
11 dividido por 2 = quociente 5 com um resto de 1.
5 dividido por 2 = quociente 2 com um resto de 1.
2 dividido por 2 = quociente 1 com um resto de 0.
1 dividido por 2 = quociente 0 com um resto de 1

Lendo os restos de baixo para cima, obtemos 10111, que é a representação binária do número decimal 23.

EXERCÍCIO 23

Você está construindo um sistema de votação. Crie um programa que colete votos com nome de usuários digitados livremente. Depois determine a opção mais votada. Se houver empate, exiba todas as opções empatadas.

Exemplo: Entrada: Digite uma opção de voto ou 'encerrar' para terminar a votação. Um usuário digita João, outro Maria, outro Thiago, outro em João novamente. Por fim digitam encerrar para terminar a votação. Deve se mostrar o resultado: A opção mais votada foi: João



Dica: Use um objeto para contabilizar os votos e encontrar a opção mais votada.

Link: <https://is.gd/kJvuoT>

EXERCÍCIO 24

Peça para o usuário entrar com um nome de usuário e uma senha. Depois faça uma validação para que o nome do usuário tenha no mínimo 5 caracteres e a senha 8 caracteres no mínimo. Se os parâmetros forem atendidos mostrar uma mensagem “Cadastro realizado com sucesso”, caso não atenda, mostrar o motivo.



Dica: Use estruturas condicionais para validar os critérios.

Link: <https://is.gd/VuoPBm>

EXERCÍCIO 25

Crie um pequeno jogo que gere um número aleatório entre 1 e 100 e permita ao usuário tentar adivinhar qual é esse número. Dê dicas de 'maior' ou 'menor' até o usuário acertar.



Dica: Quando o palpite for maior que o número aleatório, avise o usuário a tentar um número menor. Quando o palpite for menor que o número aleatório, avise o usuário a tentar um número maior.

Link: <https://is.gd/6YkRY5>

EXERCÍCIO 26

Você está criando um programa de conversão de unidades. Permita ao usuário escolher entre converter temperatura (Celsius/Fahrenheit) ou comprimento (metros/pés). Então, solicite os valores necessários e exiba o resultado da conversão.



Dica: Use estruturas condicionais para determinar qual tipo de conversão fazer.

Link: <https://is.gd/OunZoR>

EXERCÍCIO 27

Você está desenvolvendo um sistema de agenda. Crie um programa que permita ao usuário adicionar eventos (nome, data e hora) à agenda e depois exiba os eventos ordenados por data e hora.



Dica: Use objetos para representar os eventos e um array para armazená-los.

Link: <https://is.gd/yWtlXb>

EXERCÍCIO 28

Crie um programa que simule uma calculadora avançada. O usuário poderá escolher entre operações de adição, subtração, multiplicação, divisão e potenciação. Solicite os valores necessários e exiba o resultado da operação escolhida.



Dica: Use estruturas condicionais para determinar qual operação fazer.

Link: <https://is.gd/DnQvsN>

Curiosidade



O JavaScript era originalmente chamado de "LiveScript".

EXERCÍCIO 29

Vamos fazer um jogo de adivinhação mais avançado. Crie um programa que escolha um número aleatório entre 1 e 200, e permita ao usuário adivinhar o número. Dê dicas de 'maior', 'menor', 'muito longe' e 'muito perto' até o usuário acertar.



Dica: Adicione uma condição especial para quando o palpite estiver muito próximo ou muito longe do número secreto.

Link: <https://is.gd/A5AMWj>

EXERCÍCIO 30

Você está desenvolvendo um programa de tradução de emojis. Crie um programa que permita ao usuário inserir uma frase e substitua determinadas palavras por emojis correspondentes (por exemplo, troque 'feliz' por 😊 e 'triste' por 😢)."



Dica: Use um objeto para mapear as palavras para seus emojis correspondentes.

Link: <https://is.gd/JaVjGf>

Alguns sistemas usam esse método, deste exercício, para converter palavras chaves em emojis nos seus sistemas. Um recurso muito interessante.

EXERCÍCIO 31

Você está desenvolvendo um sistema de notas escolares. Crie um programa que permita ao usuário inserir várias notas e determine a média final. Exiba a média e uma mensagem indicando o desempenho (aprovado, reprovado, recuperação).



Dica: Use condicionais para determinar o desempenho com base na média.

Link: <https://is.gd/ehdGop>

EXERCÍCIO 32

Você está desenvolvendo um sistema básico de mensagem. Crie um programa que permita ao usuário digitar mensagens e exiba-as na tela, até que o usuário digite 'sair' para encerrar.



Dica: Use um loop infinito para coletar as mensagens e exibi-las. Até que a condição 'sair' exista.

Link: <https://is.gd/pWJ8VE>

A declaração while cria um laço que executa uma rotina específica enquanto a condição de teste for avaliada como verdadeira. A palavra break para o laço de repetição.

EXERCÍCIO 33

Você está desenvolvendo um programa de análise de texto. Crie um programa que permita ao usuário inserir um parágrafo e conte quantas vezes cada palavra aparece. Exiba as palavras e suas contagens.



Dica: Use um objeto para mapear as palavras para suas contagens.

Link: <https://is.gd/UqV14Q>

EXERCÍCIO 34

Crie um programa que simule um jogo de adivinhação com dificuldade mais alta. O jogo deve gerar um número aleatório entre 1 e 100, e permitir ao jogador adivinhar. A cada rodada, forneça dicas de 'maior' ou 'menor', mas o jogador tem um número limitado de 5 tentativas. Se atingir as 5 tentativas sem acertar ofereça a oportunidade para ele começar o jogo novamente.



Dica: Use um loop para controlar as rodadas e um loop infinito para coletar as tentativas dentro de cada rodada.

Link: <https://is.gd/EcmrzT>

EXERCÍCIO 35

Você está desenvolvendo um sistema de gerenciamento de estoque. Crie um programa que permita ao usuário adicionar produtos (nome, quantidade e preço) a um estoque e depois exiba o valor total do estoque.



Dica: Use objetos para representar os produtos e um array para armazená-los.

Link: <https://is.gd/Q22X3t>

EXERCÍCIO 36

Crie um programa que exiba uma mensagem através de um temporizador. Você deve pedir para o usuário definir um determinado intervalo de tempo em segundos e também qual mensagem que deve aparecer depois deste tempo. Então, depois daquela quantidade de tempo definida pelo usuário a mensagem aparecer na tela.



Dica: Use a função setTimeout para agendar a exibição da mensagem após o intervalo de tempo especificado. Lembre-se de converter segundos para milissegundos para o setTimeout funcionar.

Link: <https://is.gd/63yhWZ>

EXERCÍCIO 37

Você está desenvolvendo um sistema de controle de gastos. Crie um programa que permita ao usuário registrar transações financeiras (despesa ou receita) com um valor e uma descrição. Exiba o saldo final após as transações.

Primeiro peça para o usuário digitar o tipo da transação 'despesa', 'receita' ou 'sair' para encerrar. Em seguida ele deve digitar o valor da transação e depois a descrição dela. Ao digitar sair o programa deve apresentar a lista de despesas e receitas bem como o saldo final.



Dica: Use uma estrutura de repetição para coletar as transações uma a uma. Crie um objeto para representar cada transação, com propriedades como 'tipo', 'valor' e 'Descrição'. Armazene esses objetos em um array. Para calcular o saldo final, percorra o array de transações e atualize o saldo de acordo com o tipo de cada transação.

Link: <https://is.gd/fZzXrV>

Olha que interessante...

Além de ser uma linguagem de programação amplamente usada para aprimorar a interatividade das páginas da web, o JavaScript também desempenha um papel fundamental em desenvolvimento de aplicativos móveis e de desktop. Através do Apache Cordova e do Electron, aplicativos populares como o Slack, Visual Studio Code e Discord foram construídos usando tecnologias da web, como HTML, CSS e JavaScript!

EXERCÍCIO 38

Você está desenvolvendo um programa de busca em um dicionário de palavras. Crie um programa que permita ao usuário buscar o significado de palavras. Use um objeto para mapear as palavras para seus significados.

Primeiro peça para o usuário digitar uma palavra para buscar o significado. Se a palavra estiver no seu dicionário, mostrar a palavra e seu significado. Se não, mostrar uma mensagem: A palavra [palavra buscada] não foi encontrada no dicionário.

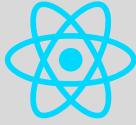


Dica: Use um objeto para armazenar o dicionário de palavras e seus significados.

Link: <https://is.gd/mxEklW>

O ecossistema do JavaScript

O JavaScript possui muitos frameworks, bibliotecas e afins, que costumam aparecer ao longo da jornada de um desenvolvedor JS. Aqui abaixo estão algumas logos. Será que você sabe reconhecer todas elas?



EXERCÍCIO 39

Crie uma simulação de um jogo de corrida. O jogador deve escolher entre três opções para avançar. A cada avanço, um evento aleatório pode ocorrer, que pode ajudar ou atrapalhar o jogador. O objetivo é chegar ao final da corrida e se possível ganhar a corrida.

As regras são as seguintes. A corrida tem 10 voltas. O grid de largada tem 12 competidores. Deve-se gerar um número aleatório para indicar em qual posição o usuário vai largar. Depois, a cada volta o usuário pode escolher acelerar ao máximo, defender, ou manter o ritmo. Acelerar ao máximo tem uma chance mais alta de realizar uma ultrapassagem e subir no grid, mas também de quebrar o carro. Defender tem uma chance mais alta de manter a posição do que perder posição e não quebra o carro. Já o manter o ritmo tem uma chance equilibrada entre ultrapassar, manter a posição ou perder a posição, mas nunca quebra o carro. Ao final do número de voltas deve-se mostrar qual posição o usuário terminou. Se terminar em primeiro, deve se mostrar uma mensagem especial de que ele ganhou a corrida. Se não, apenas mostrar qual posição ele terminou a corrida. Se quebrar o carro a corrida termina na hora e deve-se dar opção de começar novamente.



Dica: Divida o desenvolvimento em passos claros e teste incrementalmente para garantir que cada parte do jogo funcione antes de avançar.

Link: <https://is.gd/E6irUj>



Parabéns! Você chegou no nível avançado! Agora o nível será bem mais difícil, com exercícios mais complexos que envolvem manipulação do DOM. Pra cima!

A partir desse exercício você trabalhará com a manipulação de tags HTML em conjunto com JavaScript. Talvez seja necessário também fazer algum estilo CSS para que um exercício faça sentido.

Use a sua criatividade e todo seu conhecimento em front-end para fazer o melhor projeto que puder!

EXERCÍCIO 40

Crie um cronômetro com botões de 'Iniciar', 'Pausar' e 'Zerar'. Quando o cronômetro é iniciado, ele deve começar a contar o tempo em segundos. O usuário pode pausar o cronômetro e, se desejar, zerá-lo.



Dica: Use o setInterval para atualizar o tempo do cronômetro a cada [] segundo. Você vai precisar manipular disparos de eventos dos botões.

Link: <https://is.gd/oHl4ze>

EXERCÍCIO 41

Crie uma lista de tarefas. O usuário pode adicionar novas tarefas, marcá-las como concluídas e removê-las da lista. As tarefas concluídas devem ter uma aparência diferente.



Dica: Use o DOM para criar e modificar elementos de lista e estilização para destacar tarefas concluídas.

Link: <https://is.gd/ISyfUJ>

EXERCÍCIO 42

Crie um jogo de memória. Mostre ao jogador uma grade de cartas viradas para cima. Deixe o jogador memorizar por alguns segundos. Em seguida vire para baixo as cartas. O jogador deve clicar nas cartas para revelar seus valores. Quando os pares forem iguais devem ficar viradas para cima. O objetivo é encontrar todos os pares de cartas iguais.



Dica: Use o DOM para criar a grade de cartas e adicionar eventos de clique.

Link: <https://is.gd/lLdOhH>

Quando falamos DOM estamos nos referindo a sigla Document Object Model, que em português significa Modelo de Documento por Objetos. É a árvore de elementos da página. Não é a sua habilidade pessoal!

EXERCÍCIO 43

Crie um sistema de busca em uma lista de itens. O usuário deve inserir um termo de busca e ver os itens correspondentes destacados na lista.



Dica: Use o DOM para criar a lista e adicionar eventos de entrada para a busca

Link: <https://is.gd/V7jhVL>

EXERCÍCIO 44

Crie um sistema de carrinho de compras. O usuário deve ver uma lista de produtos, poder adicionar itens ao carrinho, ver o total de compra e remover itens do carrinho.



Dica: Use o DOM para criar a lista de produtos e o carrinho, e adicione eventos de clique para adicionar e remover itens.

Link: <https://is.gd/cIXtpj>

Sistemas de carrinhos de compras são muito importantes para uma infinidade de sistemas. Desde e-commerces até mesmo aplicativos, listas de supermercado, entre outros. Fazer um carrinho de compras funcional é um dos exercícios mais completos a nível de conhecimento de JavaScript!

EXERCÍCIO 45

Crie um sistema de galeria de imagens. Mostre uma imagem grande e miniaturas de outras imagens abaixo. Quando o usuário clicar em uma miniatura, a imagem grande deve mudar para corresponder à miniatura clicada.



Dica: Use o DOM para criar a estrutura da galeria e adicione eventos de clique para alternar as imagens.

Link: <https://is.gd/ROq4n6>

EXERCÍCIO 46

Crie um programa que simule um sistema de votação. O usuário deve ver uma lista de opções e poder votar em uma delas. Exiba os resultados da votação, incluindo o total de votos e a porcentagem de cada opção.



Dica: Use o DOM para criar a lista de opções e adicione eventos de clique para registrar votos.

Link: <https://is.gd/g3Glpo>

EXERCÍCIO 47

Crie um sistema de cadastro de contatos. O usuário pode inserir nome, email e telefone de um contato. Exiba a lista de contatos e permita que o usuário filtre os contatos por nome.



Dica: Use o DOM para criar os elementos de cadastro e lista de contatos, e adicione eventos de clique e entrada para interação.

Link: <https://is.gd/gBSaoP>

EXERCÍCIO 48

Crie um sistema de jogo da forca. O usuário deve adivinhar uma palavra oculta, tentando adivinhar letras. Exiba a palavra oculta, as letras adivinhadas e as tentativas restantes.



Dica: Use o DOM para criar os elementos do jogo e adicione eventos de clique para adivinhar letras.

Link: <https://is.gd/jGI5wP>



Estamos quase no fim, você foi perseverante. Vamos chegar no topo da montanha!

EXERCÍCIO 49

Crie um sistema de agenda. O usuário pode adicionar eventos (título, data e hora) à agenda e ver a lista de eventos. Os eventos futuros devem ser destacados.



Dica: Use o DOM para criar os elementos da agenda e adicione eventos de clique para interagir.

Link: <https://is.gd/V4 cwdR>

EXERCÍCIO 50

Crie um sistema de quiz. Mostre uma pergunta e várias opções de resposta. O usuário deve selecionar uma resposta e, ao final, exiba a pontuação total.



Dica: Use o DOM para criar os elementos do quiz e adicione eventos de clique para registrar respostas.

Link: <https://is.gd/Jz8OGv>



- Acaboooou, acaaabou. É tetraaaa!
- We are the champions, my friend! 🎵
- Parabéns! Se você chegou até aqui, você provavelmente já domina muito bem JavaScript!

CELEBRE SUA CONQUISTA!

Parabéns, você conseguiu! 🎉

Você fez isso! Completou os "50 Exercícios de JavaScript" e agora inicia um novo capítulo repleto de oportunidades. Lembre-se de onde começou e veja o quanto avançou. Cada desafio superado contribuiu para sua confiança e mestria no JavaScript.

Você não só domina a linguagem, mas também desenvolveu habilidades valiosas, como resolver problemas complexos e persistir diante das dificuldades. Isso moldará não apenas sua jornada na programação, mas também sua abordagem à vida.

Agora, o mundo digital é seu playground. Com JavaScript, você pode criar, inovar e deixar sua marca. E lembre-se, isso é apenas o começo. Mantenha sua paixão pelo aprendizado viva, pois a tecnologia está sempre mudando. Encare o futuro com confiança, sabendo que você tem a base necessária para enfrentar qualquer desafio.

Você é um(a) mestre do JavaScript agora. Continue explorando, continue criando e, acima de tudo, continue acreditando em si mesmo(a).

Um forte abraço,
Dimitri Teixeira





VOCÊ GANHOU! PRESENTES



30% DE DESCONTO

no curso Programador Web Completo

RESGATAR



30% DE DESCONTO

no curso Criando Aplicativos do Zero

RESGATAR



Conheça meu canal

Programação Web



Um canal com conteúdo didático
e divertido na área de
programação web. Com cursos
online e projetos completos!

Sua nova JORNADA

Este ebook é muito mais do que um simples guia de exercícios; é um bilhete para explorar o universo vibrante e versátil do JavaScript. Com uma abordagem única e envolvente, você será conduzido por uma coleção de desafios práticos que irão fortalecer suas habilidades de programação enquanto você se diverte a cada linha de código escrita.

"50 Exercícios JavaScript" foi meticulosamente projetado para desencadear os gatilhos mentais que potencializam sua capacidade de aprendizado. De curiosidade irresistível a recompensas cerebrais, você vai experimentar uma satisfação incomparável a cada problema resolvido. Sua confiança vai decolar conforme você se torna um mestre na manipulação de funções, objetos e eventos.

Nossa abordagem prática oferece a você alvos claros em forma de exercícios gradualmente desafiadores. A medida que você avança, você vai perceber seu próprio crescimento, seus projetos tomarão forma e suas habilidades se solidificarão. A cada página virada, você estará um passo mais perto de se tornar um desenvolvedor JavaScript de destaque.

Não espere mais para dominar o JavaScript! Comece agora "50 Exercícios JavaScript" e embarque na jornada que mudará o curso de sua carreira como desenvolvedor!