## While

1. Crie um programa o qual:

**a)** Ao clicar num botão "Contar"...

**b)** Exiba, debaixo do botão, os números de 1 a 15, um embaixo do outro

1. Crie um programa o qual:

**a)**Tenha um botão "Diga algo sobre a quarentena"

**b)** Ao clicar nele, mostre na própria página 7 vezes uma frase a sua escolha

1. Refaça o programa anterior de tal forma que, antes de cada frase apareça um contador. Ex: Se a frase digitada foi “Boa Tarde” a página ficará assim:  
      1. Boa tarde  
      2. Boa tarde  
      ...  
      7. Boa tarde
2. Crie um programa o qual:

**a)** Ao clicar num botão "S2 Pares"...

**b)** Exiba, debaixo do botão, todos os números pares de 0 a 100, um embaixo do outro

1. Crie um programa o qual:

**a)** Ao clicar num botão "Números cabalísticos"...

**c)** Exiba, debaixo do botão, os números de 1 a 15, um embaixo do outro, PORÉM, **não** devem aparecer os números cabalísticos **3**, **4**, **7**, **10** e **12**.

1. Crie um programa o qual:

**a)**Pergunte o nome da pessoa que o usuário mais ama na vida

**b)**Pergunte o quanto o usuário a ama (um número inteiro)

**c)** Ao clicar num botão "Expressar amor", devem aparacer, abaixo dele, **N**vezes (conforme o valor em **b)**) a frase indicada em **a)**, como neste exemplo (considerando o nome "Lady Gaga" e que ama "3")

 1 - **Lady Gaga**, eu te amo! *Sempre lembre disso!*

 2 - **Lady Gaga**, eu te amo! *Sempre lembre disso!*

 3 - **Lady Gaga**, eu te amo! *Sempre lembre disso!*

1. Crie um programa o qual:

**a)** Receba do usuário um número (tem que ser entre 20 e 100)

**b)** Ao clicar num botão "Adoro múltiplos de 5"...

**b)** Exiba, debaixo do botão, todos os múltiplos de 5 entre de 0 e o número informado em a), um embaixo do outro. Ex: 5, 10, 15, 20...

1. Crie um programa o qual:

**a)** Receber um número (tem que estar entre 0 e 200)

**b)** Ter um botão chamado "Viva o 7!"

**c)** Ao clicar nesse botão, devem aparecer todos os múltiplos de 7 entre 0 e o número informado em a)

**c)** ATENÇÃO! Use a técnica de dedução de múltiplos por uso do resto da divisão e não usando a técnica de incrementar em 7. Para saber se um número é múltiplo de 7, basta descobrir se o resto da divisão dele por 7 é 0.

1. Crie um programa o qual:

**a)** Pergunte ao usuário um número

**b)** Pergunte ao usuário uma frase

**c)** Ao clicar num botão "Papagaio", a frase é exibida N vezes em N alerts, onde N é o número informado em **a)**

1. Crie um programa o qual:
2. Solicite um intervalo crescente de valores numéricos
3. Ao clicar num botão "S2 Pares"...
4. Exiba, debaixo do botão, todos os números pares contidos no intervalor
5. Crie um programa o qual:

**a)** Receber um intervalo crescente de valores numéricos

**b)** Ter um botão chamado "Viva o 7!"

**c)** Ao clicar nesse botão, devem aparecer todos os múltiplos de 7 contidos no intervalo informado em a)

**c)** ATENÇÃO! Use a técnica de dedução de múltiplos por uso do resto da divisão e não usando a técnica de incrementar em 7. Para saber se um número é múltiplo de 7, basta descobrir se o resto da divisão dele por 7 é 0.

1. Crie um programa o qual:

**a)** Solicite ao usuário a quantidade de títulos mundiais da FIFA que seu clube tem

**b)** Ao clicar num botão "Ver troféus de mundiais FIFA"...

**c)** Devem aparecer, abaixo do botão, N imagens de um troféu, onde N é o valor informado em a). Porém...

**d)** Caso o valor informado em a) seja 0 ou menos, a imagem que deve aparecer apenas uma vez abaixo do botão é de um torcedor do time chorando

1. Crie um programa o qual:

**a)** Pergunte ao usuário quantas voltas um carro dará numa corrida

**b)** Ao clicar num botão "Iniciar corrida!"...

**c)** Exiba, debaixo do botão, frases como estas:

**Carro dando a 1ª volta**

**Carro dando a 2ª volta**

**Carro dando a 3ª volta**

**d)** Até que o carro "termine" a corrida. Nesse caso, exiba abaixo de tudo, somente 1 vez, a frase

**Corrida finalizada!**

1. Crie um programa o qual:

**a)** Pergunte, numa combo, qual a tabuada que o usuário quer ver na tela (2 a 9)

**b)** Pergunte até que número a tabuada deve ser construída

**c)** Ao clicar no botão “Ver Tabuada”, exiba abaixo a tabuada como neste exemplo (considerando que o usuário escolheu a tabuada do **3** e para ir até o 12)

    3 x 1 = **3**    3 x 2 = **6**

    3 x 3 = **9**  
    3 x 4 = **12**  
    3 x 5 = **15**  
    3 x 6 = **18**  
    3 x 7 = **21**  
    3 x 8 = **24**  
    3 x 9 = **27**

    3 x 10 = **30**

    3 x 11 = **33**

    3 x 12 = **36**

**d)** Observar que quando o multiplicador for ímpar, a linha apareça na cor vermelha e quando for par, na cor azul. ex: "3 x 1 = 3" aparecer tudo em vermelho, mas "3 x 4 = 12" aparece tudo em azul.

1. Crie um programa 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

ODia 1**sempre** é de "Musculação"

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

1. Crie um programa que vá contando a idade do usuário e descrevendo sua fase na vida, considerando que:

- **Primeira Infância**: 0 a 4 anos

- **Pré-escolar**: + de 4 aos 6 anos

- **Segunda Infância**: + de 6 aos 10 anos

- **Adolescência**: + de 10 aos 18 anos

- **Adulto**: + de 18 até os 50 anos

- **Melhor idade**: + de 50 anos até 100 anos

- **Matusalém**: + de 100 anos

Assim, sua página HTML deve solicitar a idade do usuário. Na medida que for digitando, deve aparecer uma contagem de idade e indicação de fase da vida abaixo como neste exemplo:

0 anos (Primeira Infância)

1 anos (Primeira Infância)

2 anos (Primeira Infância)

3 anos (Primeira Infância)

4 anos (Primeira Infância)

5 anos (Pré-escolar)

6 anos (Pré-escolar)

7 anos (Segunda Infância)

....

A última linha deve ser a idade informada.

1. **(desafio).** No filme clássico *"Ghost, do outra 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 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, o se o usuário informar 4 em **a)**, devem aparacer 3 estrofes, como no enunciado da questão, de "2 elefantes" até "4 elefantes"

1. Crie um programa que simule a entrada de caronas num carro:

**a)** Pergunte ao usuário quantas pessoas, vão entrar no carro

**b)** Ao clicar num botão "#Partiu Carona"...

**c)** Exiba, debaixo do botão, frases como estas:

**Entrou o 1º passageiro (que é o(a) motorista)**

**Entrou o 2º passageiro**

**Entrou o 3º passageiro**

**Entrou o 4º passageiro**

**Entrou o 5º passageiro**

**O 6º passageiro terá que esperar!**

**O 7º passageiro terá que esperar!**

**d)** Note que, sempre na frase do 1º passageiro, deve constar ao lado que é motorista

**e)** A partir do 6º passageiro, a frase muda, pois o carro só comporta 5 passageiros

1. Incremente a questão anterior de tal forma que:

**a)** Também tenha um campo no qual o usuário indique a capacidade de passageiros que o veículo suporta

**b)** Ao clicar no botão, as frases só começam a mostrar que o passageiro terá que esperar quando a capacidade indicada em **a)** for excedida

1. Crie um programa que simule o trajeto que um estudante do extremo leste da capital faz para chegar na SPTech:

**a)** Pergunte ao usuário quantos ônibus precisa pegar

**b)** Pergunte ao usuário quantos trens precisa pegar

**c)** Pergunte ao usuário quantos metrôs precisa pegar

**d)** Ao clicar num botão "#Partiu Trajeto"...

**e)** Deve exibir, abaixo do botão, na cor **vermelha**, frases como estas, de acordo com a quantidade de ônibus indicadas em **a)**

**Pegando o 1º buzão**

**Pegando o 2º buzão**

**f)** Deve exibir, abaixo das frases de **e)**, na cor **verde**, frases como estas, de acordo com a quantidade de trens indicadas em **b)**

**Pegando o 1º trem**

**Pegando o 2º trem**

**g)** Deve exibir, abaixo das frases de **f)**, na cor **azul**, frases como estas, de acordo com a quantidade de metros indicadas em **c)**

**Pegando o 1º metrô**

**Pegando o 2º metrô**

1. Incremente a questão anterior.

**a)** Na **2**ª vez que estiver em determinado meio de transporte, exiba do lada frase o texto "**Começando a cansar**"

**b)** A partir da **3**ª vez que estiver em determinado meio de transporte, exiba do lada frase o texto "**Já cansado!**"

1. **(desafio).** Crie um programa 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!**".

**#Ficadica:** Use a técnica de dedução de múltiplos por uso do resto da divisão