1. Crie um programa em HTML/JS que auxilie uma Autoescola a identificar possíveis novos alunos:

a) Solicite o nome e a idade de uma pessoa;

b) Ao clicar no botão "Avaliar aluno", se a pessoa tiver 18 anos ou mais emita a mensagem "FULANO vamos tirar a CNH?"; Caso contrário emita a mensagem "FULANO, você possui X% da idade necessária para tirar a CNH, vá jogar Playstation!";

Obs: X deve ser comparado á 18.

2. Crie um programa em HTML/JS que auxilie o Banco Xpto a identificar quem entrou no cheque especial.

a) Solicite o saldo da conta do usuário;

b) Solicite o valor do débito (ou seja, valor a tirar da conta);

c) Ao clicar em "Analisar conta", calcule o novo saldo da conta e exiba a mensagem "o saldo atual da conta corrente é XX.XX". Esta frase deverá estar em negrito e em vermelho somente se o saldo for menor que zero ou em itálico e azul caso o saldo for 0 ou mais.

Obs: O saldo atual da conta corrente deve aparecer com 2 casas decimais.

3. Refaça a questão 6 da lista "Estrutura de decisão IF" (da pizza) de tal forma que, caso o valor por amigo fique em até 20,00 deve aparecer a frase "Uhu! Vamos pedir a pizza!".

4. Refaça a questão anterior de tal forma que o valor máximo por amigo não seja fixo em 20,00, mas que seja um campo informado pelo usuário na página. Use esse valor para saber se vai mostrar a frase de lamento ou de compra da pizza.

5. Crie um programa em HTML/JS o qual:

a) Solicita a frequencia do aluno;

b) Ao clicar em "Analisar frequência", deve aparecer, abaixo dele:

A imagem de um turista, caso a frequência for menor que 50 OU

A imagem de um aluno estudioso, caso a frequência for a partir de 50.

6. Crie um programa em HTML/JS o qual:

a) Solicita a temperatura do ambiente;

b) Ao clicar em "Verificar clima", determine se o clima está:

Apropriada p/ conservar alimento - Caso a temperatura for menor que 10;

Inapropriada p/ conservar alimento - Caso a temperatura for a partir de 10;

c) Em caso de temperatura apropriada, exiba a figura de um alimento em bom estado; Caso contrário, exiba a imagem de um alimento estragado.

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

a) Pergunta o tempo que deixou o arroz cozinhando;

b) Ao clicar em "Provar arroz", verifica se o cozimento foi perfeito. Um cozimento perfeito é de 5 minutos, exatamente;

c) Caso o cozimento tenha sido perfeito, exiba a frase "Parabéns! Arroz perfeito!" e, abaixo dela, a imagem de um bonito arroz;

Caso contrário, exiba a frase "Arroz cru ou cozido demais!" e, abaixo dela, a imagem de um arroz "empapado" ou queimado;

8. Crie um programa em HTML/JS que analisa o desempenho de um atacante de futebol, o qual:

a) Solicita quantas partidas um atacante jogou;

b) Solicita quantos gols ele marcou;

c) Ao clicar em "Estudar atacante", calcule sua média de gols/partida;

d) Exiba, abaixo do botão:

A frase "Melhor mudar de posição" e a foto de um jogador de futebol bem ruim, caso a média for menor que 0.2;

A frase "Atacante mediano" e a foto de um jogador de futebol comum, caso a média for entre 0.2 e 0.6;

A frase "Atacante de futuro" e a foto de um bom jogador de futebol, caso a média for acima de 0.6;

e) Abaixo de tudo, exibir a frase "Sua média de gols/partida é de X";

Obs: X deve estar com 1 casa decimal.

Obs²: O desafio aqui é não utilizar 3 IFs e não utilizar nada que não vimos até agora.

Última atualização: quinta-feira, 18 mar 2021, 12:01