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

a) Usuário vai cadastrando os nomes de seus filmes favoritos. Digita num campo e clica em "Cadastrar";

b) Ele pode cadastrar quantos filmes quiser;

c) Na medida que vai cadastrando, deve ser exibido ou atualizado um "painel" como neste exemplo:

Seu filme favorito: 50 tons de cinza

Seu 3º filme favorito: A era do gelo 1

Total de filmes cadastrados: 5

OBS: no "3º filme", caso não tenham sido cadastrados ainda 3 filmes, exibir "Ainda não existe".

OBS: o "filme favorito" é o primeiro cadastrado

2. Crie um programa onde o usuário vá cadastrando os lugares para onde já viajou. Ele digita o nome do lugar e vai clica em "Cadastrar local".

Deve haver um outro campo, onde ele digita apenas um número, indicando o local para onde viajou, a partir do número 1 (porque os usuários comuns contam as coisas a partir do 1) e clica em "Relembrar viagem". Se ele informar 1, exiba o primeiro local cadastrado e assim por diante.

Porém, se ele informar um número maior do que a quantidade de viagens, exiba: "Você não fez uma Xª viagem!"

3. Crie um programa no qual o usuário informa os nomes dos filmes que mais gosta. Ele digita e clica em "Cadastrar".

Na medida em que vai cadastrando, os filmes vão aparecendo um abaixo do outro abaixo do botão.

4. Crie um programa no qual o usuário informa os nomes dos filmes que mais gosta. Ele digita e clica em "Cadastrar".

Na medida em que vai cadastrando, os filmes vão aparecendo um abaixo do outro abaixo do botão. SÓ QUE, aparecem na cor azul, depois vermelho, depois azul, depois vermelho, e assim por diante.

5. Crie um programa no qual o usuário vai cadastrando nomes de alunos.

Porém, na medida que vai cadastrando, ele vai aparecendo um abaixo do outro na ordem inversa em que foram cadastrados (ou seja, o último sempre fica no topo, o penúltimo em abaixo dele e assim por diante).

6. Crie um programa em HTML/JS em que:

a) Tenha uma lista de alunos e um botão para cadastrar novos (mostre como a lista está a cada novo aluno inserido).

b) Ao tentar inserir um aluno, verifique se já não existe na lista - caso exista, não insira-o.

c) Tenha um campo para pesquisar alunos, onde o usuário possa verificar se o aluno em questão já existe (se existir, exiba um alert com a frase "O aluno X já existe na lista").

\*Obs o campo para pesquisar alunos pode ser o mesmo para inserir novos.

7. Crie um programa em HTML/JS em que:

a) Tenha um campo para cadastrar alunos em uma lista e um botão "Cadastrar" (mostre como a lista está a cada novo aluno inserido).

b) Tenha um campo para pesquisar alunos, onde o usuário possa verificar se o aluno em questão já existe - se existir, mostre também quantas vezes o aluno em questão aparece na lista (pode ser em um alert).

\*Obs o campo para pesquisar alunos pode ser o mesmo para inserir novos.

8. Crie um programa no qual:

a) O usuário vá cadastrando a nota dos alunos. Ele digita a nota e clica em "Cadastrar Nota".

b) Deve haver outros dois campos, onde ele digita dois números, indicando o intervalo de notas que ele quer analisar, e clica em "Rever as notas".

c) O programa deve mostrar todas as notas cadastradas que estão no intervalo informado no item b).

d) Ao final emitir a seguinte mensagem: “Foram cadastras XX notas que estão no intervalo de YY até ZZ e a média dessas notas é MM,M”,

9. Crie um programa no qual:

a) O usuário vá registrando os nomes das linhas de ônibus que ele acaba de pegar. Ele digita e clica em "Gravar buzão" e vai atualizando os nomes de todas as linhas abaixo.

b) Abaixo deve haver outro campo onde ele pesquisa por uma linha que já tenha pego. Ao clicar em "Pesquisar", ele deve ver uma dessas frases, abaixo da lista de linhas de ônibus que já pegou:

Você nunca pegou essa linha (caso não tenha cadastrado ela mesmo)

OU

Você já pegou essa linha 4 vezes, nessa ordem: 2, 4, 8, 9

(supondo que ele cadastrou a mesma linha na 2ª vez, na 4ª vez, na 8ª vez e na 9ª vez).

10. Crie um programa no qual:

a) Tenha um campo "Digite um número qualquer".

b) Tenha um botão "Analisar histórico". Ao clicar nele, o número é cadastrado em algum lugar e, em seguida, deve aparecer um histórico dos números cadastrados, bem como o maior e o menor, como no exemplo a seguir:

1º Número: 15

2º Número: 22

3º Número: 19

4º Número: 5

Maior: 22

Menor: 5

11. João é um engraxate muito econômico que planeja guardar dinheiro para seus estudos. Todos os dias ele guarda uma parte do seu ganho em um cofrinho. Faça um programa que auxilie o João a controlar seu dinheiro

a) Tenha dois campos de entrada: um para o dia do depósito e o outro para o valor depositado.

b) Tenha um botão “guardar” que vai cadastrando todos os valores do item a)

c) Mais abaixo deve haver outros campos, para o João digitar o intervalo de dias que ele quer analisar, e um botão "Rever Depósitos".

d) Quando o botão “Rever Depósitos” for clicado o programa deve mostrar todos os depósitos cadastrados, um embaixo do outro, que estão no intervalo de dias informado no item c). da seguinte forma:

dia = xx Valor depositado = R$ 9999,99

sendo que o fundo da 1ª linha na cor azul claro e da 2ª na cor verde claro, 3ª na cor azul claro e assim por diante

d) Ao final emitir uma mensagem com: quantidade de dias selecionados, valor total dos depósitos dos dias selecionados e a média do valor dos depósitos dos dias selecionados.

12. A Professora Julia gosta de analisar as notas dos alunos pela média que um grupo obteve. Faça um programa que auxilie Julia a analisar as notas de seus alunos:

a) Tenha dois campos de entrada: um para o RA do aluno e outro para a nota dele.

b) Tenha um botão “guardar” que vai cadastrando todos os valores do item a)

c) Mais abaixo deve haver um campo para a Julia entrar com o valor “P” ou “I” , se ela digitar algo diferente disso emitir um alerta “valor invalido, entre com P ou I”. Deve haver também um botão "Analisar".

d) Quando o botão “Analisar” for clicado o programa deve fazer:

1-Se o valor entrado no item c) for “P” selecionar todos os alunos com RA par e calcular a média de suas notas. Se o valor entrado no item c) for “I” selecionar todos os alunos com RA ímpar e calcular a média de suas notas.

2- Para todas as notas cadastradas que forem maiores ou iguais a média calculada no item acima, mostrá-las uma embaixo da outra, da seguinte forma:

Aluno com RA = xxxxxxx e nota 99,9 foi selecionado pois a média é 99,9

d) Ao final emitir uma mensagem com: quantidade de notas acima da média, e a nova média (média das notas maiores que a média do critério de seleção).

13. Crie um pequeno sistema de loja eletrônica o qual:

a) Tenha um campo "Nome do produto" e outro "Preço de compra"

b) Tenha um botão "Cadastrar". Ao clicar nele, o nome e preço ficam cadastrados em algum lugar, por enquanto invisível ao usuário

c) Tenha um botão "Relatório de estoque". Ao clicar nele, deve aparecer uma listagem dos produtos cadastrados com seu valor para venda, como no exemplo a seguir:

Total de produtos: 2

Produto 1: Leite de arroz

Preço de compra: R$1.50. Vender por R$1,87

Produto 2: Caixa de chocolates

Preço de compra: R$9.00. Vender por R$11,25

O preço de venda é sempre o valor da compra mais XX%.

Quanto é o XX% ? - #descubra.

d) Ao final do relatório exibir:

O nome do produto mais caro

O nome do produto mais barato

A soma dos preços de compra dos produtos

A média de preço de venda dos produtos

Última atualização: quarta-feira, 26 mai 2021, 10:23