



DO.DEV SCHOOL

DoDev School

Lista de exercícios - Typescript

1. Faça uma função que receba dois parâmetros do tipo número que representa o tamanho de uma barra de chocolate $n \times m$, o objetivo dessa função é quebrar a barra de chocolate em pedaços 1×1 e retornar o número mínimo de quebras necessárias, se algum dos parâmetros de entrada for 0 você deve retornar -1.

Ex.:

Entrada	Saída
2,1	1
3,2	5

2. Faça uma função que receba uma string como parâmetro, essa string pode conter letras maiúsculas ou minúsculas. A função deve retornar a string apenas com letras minúsculas ou maiúsculas de acordo com a seguinte regra: fazer o mínimo de alterações possíveis, se a contagem de minúsculas e maiúsculas for igual deve retornar apenas minúsculas.

Ex.:

Entrada	Saída
"coDigo"	"codigo"
"CODiGo"	"CODIGO"
"CODigo"	"codigo"

3. Crie uma função que retorne o nome do vencedor em uma luta entre dois lutadores. Cada lutador ataca o adversário no seu próprio turno, quem derrubar o outro primeiro vence, um jogador é derrubado quando sua vida for ≤ 0 .

Cada lutador é um objeto de uma classe Lutador, portanto você deve criá-lo com as seguintes propriedades: Nome: string, Vida: number, Ataque: number.

Tanto vida como ataque devem ser valores inteiros maiores que 0 e a função além dos dois lutadores deve receber um terceiro parâmetro com o nome de quem vai começar atacando.

DeclararVencedor(new Lutador("Fulano", 10, 2), new Lutador("Ciclano", 7, 3), "Ciclano")

*Ciclano ataca Fulano; Fulano agora tem 7 de vida.
Fulano ataca Ciclano; Ciclano agora tem 5 de vida.
Ciclano ataca Fulano; Fulano agora tem 4 de vida.
Fulano ataca Ciclano; Ciclano agora tem 3 de vida.
Ciclano ataca Fulano; Fulano agora tem 1 de vida.
Fulano ataca Ciclano; Ciclano agora tem 1 de vida.
Ciclano ataca Fulano; Fulano agora tem -2 de vida e caiu. Ciclano ganhou!*