

# Atividades JavaScript

---

## Observações:

- Crie um projeto para as atividades a seguir.
  - No projeto, inclua um arquivo para as funções JavaScript.
  - Cada atividade deve ser realizada em uma página HTML separada no projeto. Cada página deve conter o título da atividade ("Atividade 1", "Atividade 2", ...) e um parágrafo com a descrição da atividade.
1. Inclua em uma página os botões "Botão 1", "Botão 2" e "Botão 3". Ao clicar nos botões, uma mensagem correspondente ao botão pressionado deve ser mostrada ao usuário. Por exemplo: "Você clicou no botão 1".
  2. Escreva uma função que solicite o nome e a idade do usuário. Ao clicar em um botão, deve ser mostrada uma mensagem baseada no seguinte exemplo: "Acabei de conhecer Marcelo Fassina, que tem 53 anos de idade".
  3. Escreva uma função que solicite um número ao usuário. Ao clicar em um botão, deve ser mostrada uma mensagem baseada no seguinte exemplo: "O número informado pelo usuário foi 18. Antes do número 18, temos o número 17. Após o número 18, temos o número 19".
  4. Escreva uma função que solicite ao usuário o nome de um produto, o preço desse produto e o valor em dinheiro entregue ao vendedor. Ao clicar em um botão, deve ser mostrada uma mensagem baseada no seguinte exemplo: "Você comprou um produto (mouse) por R\$ 185,00 e entregou ao vendedor R\$ 200,00 em dinheiro. Você vai receber R\$ 15,00 de troco. Volte sempre!".
  5. Escreva uma função que solicite ao usuário uma temperatura em °C (Celsius) e apresente essa temperatura convertida em °F (Fahrenheit).
  6. Escreva uma função que solicite ao usuário um valor em R\$ e apresente esse valor em US\$, baseada na cotação do dólar informada pelo usuário. O resultado deve ser apresentado em um parágrafo no documento HTML.
  7. Escreva uma função que solicite ao usuário o nome e o preço de um produto. Ao clicar em um botão, deve ser mostrada uma mensagem baseada no seguinte exemplo: "Você comprou um produto (mouse) por R\$ 185,00 e acaba de ganhar um desconto de 10%. Assim você vai pagar apenas R\$ 166,50 pelo seu produto. Volte sempre!". Essa mensagem deve ser apresentada em um parágrafo no documento HTML.
  8. Escreva uma função que calcule a quantidade de litros de combustível gasta em uma viagem, utilizando um automóvel que faz 12km por litro e considerando que são fornecidos o tempo e a velocidade média da viagem. O resultado deve ser apresentada em um parágrafo no documento HTML.
  9. Crie uma página em HTML com 2 botões: "Clicar" e "Zerar o contador". Em um parágrafo na página deverá ser mostrada a seguinte mensagem: "O contador está com **n** cliques". Ao pressionar o botão "Clicar" a variável **n** deve ser incrementada em 1; ao clicar em "Zerar o contador", a variável **n** deve ter seu valor definido com 0.
  10. Escreva uma função que, dado um número informado pelo usuário, apresente os seguintes resultados: o valor ao quadrado, o valor ao cubo, a raiz quadrada e a raiz cúbica. Os resultados devem ser apresentados em um parágrafo para cada cálculo no documento HTML. **Observação:** utilize a biblioteca **Math** para os cálculos dessa atividade. Exemplo: `Math.sqrt(num)`