

Exercícios

1 – Criar formulário com os campos nomes e sobrenome e verificar se os campos têm conteúdo.	2 – Criar um formulário com 4 campos para receber 4 notas dos estudantes em cada bimestre e posteriormente calcular a média aritmética e também a média ponderada com os seguintes pesos: 1.5 (primeiro bimestre), 2.0 (segundo bimestre), 2.5 (terceiro bimestre) e 3.0 (quarto bimestre).
3 – Criar as tabuadas do número 1 até 10.	4 – Ler o valor de entrada de um campo de formulário o qual seja a tabuada a ser gerada. Gere a tabuada desse número lido em forma de tabela, por exemplo: $3 \times 7 = 21$ o valor 3 está contido em uma célula, o “x” em outra, 7 em outra, “=” em outra e por último o 21, necessitando de 5 células para cada linha.
5 – Criar uma calculadora semelhante a figura ao lado (calculadora do Windows). Não necessitando implementar todas as funcionalidades, mas preferencialmente as operações de adição , subtração , multiplicação e divisão .	6 – Criar o jogo 2048 conforme imagem ao lado e a regra contida no endereço visto logo abaixo. Link: https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/03/2048-aprenda-jogar-o-viciante-game-de-raciocinio-para-android-e-pc.ghml
7 – Criar o jogo da memória baseada nas regras contidas no link a seguir. Link: http://www.cp2.g12.br/blog/tijuca1/jogo-da-memoria-artesanal/	8 – Criar um filtro para uma imagem contida em um canvas utilizando as referências: 1 - https://www.w3schools.com/tags/ref_canvas.asp 2 - https://www.w3schools.com/tags/canvas_drawimage.asp 3 - https://www.w3schools.com/tags/canvas_getimagedata.asp 4 - https://www.w3schools.com/tags/canvas_imagedata_data.asp 5 - https://en.wikipedia.org/wiki/Kernel_(image_processing)