



# Lista de Exercícios – JavaScript

## Dia 1 – Fundamentos

1. Mostrar uma mensagem “Olá, Mundo!” no console e em um `alert`.
2. Perguntar o nome e idade do usuário e exibir uma mensagem formatada no console.
3. Pedir dois números e mostrar a soma.
4. Pedir um número e mostrar o seu antecessor e sucessor.
5. Pedir um valor em metros e mostrar em centímetros e milímetros.

---

## Dia 2 – Operadores

6. Calcular a média de duas notas e mostrar se está aprovado ( $\geq 7$ ) ou reprovado.
7. Calcular o preço de um produto com 10% de desconto.
8. Pedir um número e mostrar se é par ou ímpar.
9. Converter uma temperatura em °C para °F.
10. Calcular o preço de um aluguel de carro: R\$60/dia + R\$0,15/km rodado.

---

## Dia 3 – Condições

11. Ler a velocidade de um carro. Se for maior que 80 km/h, mostrar multa de R\$7 por km acima do limite.
12. Calcular o valor de uma passagem: até 200 km → R\$0,50/km, acima disso → R\$0,45/km.
13. Pedir um ano e verificar se é bissexto.
14. Fazer um jogo de adivinhação: o computador escolhe número de 1 a 10 e o usuário tenta acertar.
15. Pedir três números e mostrar o maior deles.

---

## Dia 4 – Laços

16. Contar de 1 a 10 no console.
  17. Mostrar todos os números pares de 1 a 50.
  18. Pedir um número e mostrar sua tabuada de 1 a 10.
  19. Ler vários números até o usuário digitar 0. Mostrar a soma deles.
  20. Mostrar todos os números primos de 1 a 100.
-

## Dia 5 – Funções

21. Criar uma função que diga se um número é primo.
  22. Criar uma função que calcule o fatorial de um número.
  23. Criar uma função que calcule o IMC e retorne a categoria.
  24. Criar uma função que receba vários números e retorne o maior.
  25. Criar uma função que formate um número para moeda brasileira (R\$).
- 

## Dia 6 – Arrays

26. Pedir 5 números e armazenar em um array. Mostrar o maior e o menor.
  27. Gerar 10 números aleatórios e ordenar em ordem crescente.
  28. Criar uma lista de nomes e sortear um aleatoriamente.
  29. Simular uma fila de atendimento (adicionar com `push`, remover com `shift`).
  30. Criar um cadastro simples: ler nomes e armazenar em array até digitar “fim”.
- 

## Dia 7 – Objetos

31. Criar um objeto representando uma pessoa (nome, idade, sexo) e mostrar no console.
  32. Criar um objeto carro com métodos `ligar()`, `andar()` e `desligar()`.
  33. Criar um array de objetos alunos (nome, notas) e calcular a média da turma.
  34. Criar um objeto tipo dicionário com palavras e significados. Permitir buscar por chave.
  35. Criar um sistema de estoque: produtos (nome, preço, quantidade) e calcular o valor total.
- 

## Dia 8 – DOM

36. Criar uma página com botão que muda a cor de fundo quando clicado.
  37. Criar contador com botões `[+]` e `[-]`.
  38. Criar um formulário onde o usuário digita um número e aparece sua tabuada.
  39. Criar lista onde o usuário pode adicionar e remover itens.
  40. Criar um relógio digital atualizado em tempo real.
-