

Javascript

VARIÁVEIS DE CONSTANTES – STRINGS

1. Vamos no seu primeiro exercício! Crie uma variável chamada nomeCompleto e atribua a ela uma **string** com o seu nome completo;
2. Criar uma variável chamada minhaIdade e atribuir a ela um número INTEIRO igual a sua idade
3. Criar uma constante chamada NATURALIDADE. Você deve atribuir a ela o nome do país em que nasceu.

TIPOS PRIMITIVOS

4. Aqui você deve criar as seguintes variáveis e atribuir a elas os seguintes valores:

- meuTamanho - sua altura em cm;
- PI = valor da constante PI;
- queroEstudarNaStackX = true;
- computadorLigado = false;

Nota: Lembre-se de utilizar os tipos primitivos corretos para cada variável (Ex: sua altura em cm é um número inteiro)

OPERADORES ARITMÉTICOS

5. O objetivo deste exercício é realizar a multiplicação da 4 por 100:

- crie uma variável multiplicador e atribua a ela o valor 4;
- crie uma variável multiplicando e atribua a ela o valor 10;
- crie uma variável resultadoDaMultiplicacao da variável multiplicador pela variável multiplicando

6. O objetivo deste exercício é realizar a divisão da 100 por 4:

- crie uma variável dividendo e atribua a ela o valor 100;
- crie uma variável divisor e atribua a ela o valor 4;
- crie uma variável resultadoDaDivisao e atribua a ela a divisão da variável dividendo pela variável divisor;

7. Neste exercício você deve atribuir a soma da variável elementoA com a variável elementoB na variável resultadoSoma:

```
var resultadoSoma;  
var elementoA = 2;  
var elementoB = 2;
```

Javascript

Nota: Neste exercício, todas as variáveis necessárias já estão declaradas, você não precisa criá-las, apenas completar o código

8. Neste exercício você deve atribuir a subtração da variável elementoB com a variável elementoA na variável resultadoSubtracao

```
var resultadoSoma;  
var elemmentoA = 2;  
var elemmentoB = 2;
```

Nota: Neste exercício, todas as variáveis necessárias já estão declaradas, você não precisa criá-las, apenas completar o código

OPERADORES ARITIMETICOS – POTENCIA

9. Declare uma variável chamada potencia e atribua a ela o resultado da variável base elevada e variável expoente

```
var base = 2;  
var expoente = 2;
```

OPERADORES ARITIMETICOS – MODULO

10. Complete a expressão atribuindo na variável resultado, o resto da divisão da variável elementoA por 2.

```
var elementoA = 4;  
var resultado;
```

OPERADORES DE COMPARAÇÃO - MAIOR QUE

11. Complete o código deste exercício atribuindo, na variável resultado, a seguinte verificação:
variável elementoA É **MAIOR QUE** variável elementoB?

```
var resultado;  
var elemmentoA = 3;  
var elemmentoB = 2;
```

OPERADORES DE COMPARAÇÃO - MENOR QUE

12. Complete o código deste exercício atribuindo, na variável resultado, a seguinte verificação:

Javascript

variável elementoA É **MENOR QUE** variável elementoB?

```
var resultado;  
var elemmentoA = 3;  
var elemmentoB = 2;
```

OPERADORES DE COMPARAÇÃO – IGUALDADE

13. Complete o código deste exercício atribuindo, na variável resultado, a seguinte verificação:

variável elementoA É **IGUAL A** variável elementoB?

```
var resultado;  
var elemmentoA = "banana";  
var elemmentoB = "banana";
```