Introdução ao Desenvolvimento web

Lista de exercícios

- 1. O que é uma linguagem de script?
- 2. Explique qual é a vantagem de utilizar código JavaScript em uma página HTML.
- 3. Construa uma página em que apareça a mensagem de "Feliz ano novo!!"
- 4. Construa uma página e coloque uma mensagem com quebra de linha.
- 5. Faça um script que pergunta o nome e o sobrenome, e "escreve" no html o sobrenome e o nome da pessoa (nesta ordem).
- 6. Construa uma página que leia o valor de uma compra e calcule 10% de desconto.
- 7. Construa uma página que leia o valor do dólar, a quantidades de dólares a ser trocada e informe o valor em real.
- 8. Construa uma página que leia a temperatura em graus centígrados e converta em Farenheit.
- 9. Continuando o exercício 8, imprima na tela as seguintes mensagem de acordo com a temperatura: "muito frio" (<10); "frio" (10 até 15); "normal" (16 até 22); "quente" (23 até 30);
- 10. Construa uma página que leia 4 números e mostre a média ponderada, sabendo-se que os pesos são respectivamente 1,2,3 e 4.
- 11. Construa uma página que pergunta o tamanho do texto que deve ter o texto do título "Seja bem vindo".
- 12. Construa uma página que leia o saldo de uma aplicação e imprima o novo saldo, considerado o reajuste de 2%.
- 13. Construa uma página que calcule o valor de uma prestação em atraso, utilizando a fórmula:
 - PRESTAÇÃO = VALOR + (VALOR * (TAXA/100) * TEMPO)
- 14. Faça um programa que leia o número do funcionário, o número de horas trabalhadas mensais, o valor que recebe por hora e o número de filhos com idade menor de 14 anos. Ele deve calcular e escrever o salário deste funcionário, sendo que a cada filho menor de 14 anos, acrescenta-se 10% de salário.
- 15. O custo ao consumidor de um carro novo é a soma do custo de fábrica com a percentagem do distribuidor e dos impostos (aplicados ao custo de fábrica). Supondo que a percentagem do distribuidor seja de 28% e os impostos de 45%, escreva um programa que leia o custo de fábrica de um carro e escreva o custo ao consumidor.