## For

***OBS:*** *Resolva as questões abaixo usando o* ***for***

1. Crie um programa o qual:

a) Ao clicar num botão "Contar"...

b) Exiba, debaixo do botão, os números de 1 a 15, um embaixo do outro

1. Crie um programa o qual:

a) Tenha um botão "Diga algo sobre a quarentena"

b) Ao clicar nele, mostre na própria página 7 vezes uma mesma frase a sua escolha

1. Refaça o programa da questão anterior de tal forma que, antes de cada frase apareça um contador a partir do 1. Ex:  
      1. Boa tarde  
      2. Boa tarde  
      ...  
      7. Boa tarde
2. Crie um programa o qual:

a) Ao clicar num botão "Contar"...

b) Exiba, debaixo do botão, os números de 5 a 15, um embaixo do outro

1. Crie um programa o qual:

a) Tenha um botão "Conte de 99 a 1"

b) Ao clicar nele, mostre na tela, um abaixo do outro, os números de 99 a 1

1. Crie um programa o qual:

a) Pergunte ao usuário um número

b) Pergunte ao usuário uma frase

c) Ao clicar num botão "Papagaio", a frase é exibida N vezes em N alerts, onde N é o número informado em a)

1. Crie um programa o qual
2. Receba o limite superior da amostragem. Esse número que ser menor que 100, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.
3. Tenha num botão "Contar" que quando clicado exiba os números de 5 até o limite informado no item a), um embaixo do outro
4. Crie um programa o qual
5. Receba o limite inferior da amostragem. Esse número que ser maior que 1, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.
6. Receba o limite superior da amostragem. Esse número que ser menor que 100, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente
7. Tenha num botão "Contar" que quando clicado exiba todos os números desde o limite inferior (item a.) até o limite superior (item b.)
8. Crie um programa o qual
9. Receba o limite inferior da amostragem. Esse número que ser maior que 1, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.
10. Receba o limite superior da amostragem. Esse número que ser menor que 100, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente
11. Tenha num botão "Contar" que quando clicado exiba somente os números ímpares desde o limite inferior (item a.) até o limite superior (item b.)
12. Crie um programa o qual:

a) Ao clicar num botão "Números cabalísticos"...

c) Exiba, debaixo do botão, os números de 1 a 15, um embaixo do outro, PORÉM, não devem aparecer os números cabalísticos 3, 4, 7, 10 e 12.

1. Crie um programa o qual
2. Receba o limite inferior da amostragem. Esse número que ser maior que 1, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.
3. Receba o limite superior da amostragem. Esse número que ser menor que 100, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente
4. Receba o número para testar a divisibilidade, esse número tem que estar entre 3 e 10, caso contrário, emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.
5. Tenha num botão "Contar" que quando clicado exiba todos os números divisíveis pelo número informado no item c), desde o limite inferior (item a.) até o limite superior (item b.)
6. Crie um programa no qual:

a) O usuário informe quantas "Coca-Cola" ele acha que já bebeu na vida

b) Ao clicar em "Ver a quantidade", devem aparecer na tela N garrafinhas (ou latas, se preferir) de "Coca-Cola" uma ao lado da outra, conforme a quantidade informada em a)

c) Para saber se seu programa está correto, teste algo assim: informe 20 e clique. Depois informe só 3 e clique novamente. Veja se vão aparecer só 3 garrafinhas (ou latas) na tela.

1. Crie um programa no qual:

a) O usuário informa quantas xícaras de café com leite ele já tomou na vida

b) Ao clicar em "Ver a quantidade", devem aparecer na tela X colheres com leite em pó e Y colheres de café em pó. Para cada xícara de café com leite informada em a) considere que o usuário usa 1 colher de leite e 2 de café. Assim você saberá os valores de X e Y.

1. Crie um programa no qual:

a) O usuário informa quantos depósitos ele fez no banco

b) O usuário informa o valor de cada depósito, pois ele sempre depositava exatamente o mesmo valor

c) Ao clicar em "Acompanhar grana", deve aparecer o valor, mês a mês, como neste exemplo

    1º Mês: R$ 500.00

    2º Mês: R$ 1000.00  
    3º Mês: R$ 1500.00  
    4º Mês: R$ 2000.00  
    5º Mês: R$ 2500.00  
    Total guardado: R$2500.00

No exemplo acima, o usuário informou 5 depósitos e 500 por depósito.

1. Refaça o programa anterior de tal forma que, a cada 3 depósitos o banco dê um bônus de 1% sobre o valor acumulado após o depósito. Ex:

    1º Mês: R$ 500.00

    2º Mês: R$ 1000.00  
    3º Mês: R$ 1515.00

    4º Mês: R$ 2015.00

    5º Mês: R$ 2515.00  
    6º Mês: R$ 3045.15

    Total guardado: R$3045.15

Note que nos meses 3 e 6, o valor aumentou em 1% do total após o depósito.

1. Refaça o programa anterior de tal forma de que, somente nos meses que ganhou o "bônus", apareça uma imagem de uma estrela bem pequena (reduza a imagem para ficar quase do tamanho da fonte) à direita do valor acumulado.
2. Crie um programa o qual:

a) Solicite ao usuário a quantidade de títulos mundiais da FIFA que seu clube tem

b) Ao clicar num botão "Ver troféus de mundiais FIFA"...

c) Devem aparecer, abaixo do botão, N imagens de um troféu, onde N é o valor informado em a). Porém...

d) Caso o valor informado em a) seja 0 ou menos, a imagem que deve aparecer apenas uma vez abaixo do botão é de um torcedor do time chorando

1. Crie um programa o qual:

a) Pergunte ao usuário quantas voltas um carro dará numa corrida

b) Ao clicar num botão "Iniciar corrida!"...

c) Exiba, debaixo do botão, frases como estas:

Carro dando a 1ª volta

Carro dando a 2ª volta

Carro dando a 3ª volta

d) Até que o carro "termine" a corrida. Nesse caso, exiba abaixo de tudo, somente 1 vez, a frase

Corrida finalizada!

1. Crie um programa que vá contando a idade do usuário e descrevendo sua fase na vida, considerando que:

- Primeira Infância: 0 a 4 anos

- Pré-escolar: + de 4 aos 6 anos

- Segunda Infância: + de 6 aos 10 anos

- Adolescência: + de 10 aos 18 anos

- Adulto: + de 18 até os 50 anos

- Melhor idade: + de 50 anos até 100 anos

- Matusalém: + de 100 anos

Assim, sua página HTML deve solicitar a idade do usuário. Na medida que for digitando, deve aparecer uma contagem de idade e indicação de fase da vida abaixo como neste exemplo:

0 anos (Primeira Infância)

1 anos (Primeira Infância)

2 anos (Primeira Infância)

3 anos (Primeira Infância)

4 anos (Primeira Infância)

5 anos (Pré-escolar)

6 anos (Pré-escolar)

7 anos (Segunda Infância)

....

A última linha deve ser a idade informada.

1. Existe um dito popular que diz que se você tem sorte no amor tem azar no jogo e vice-versa. Assim, crie um programa o qual:

a) Tenha um botão "Ver minha sorte".

b) Ao ser clicado, ele exibe 21 imagens, uma ao lado da outra. Essas imagens só podem ser ou de um coraçãozinho ou de uma carta de baralho (deixe todas na mesma altura para ficar mais bonito na tela)

A distribuição das imagens é aleatória. Ao final serão 21 imagens, entre corações e cartas, isso que importa

c) Abaixo de todas a imagens, devem aparecer uma dessas mensagens:

   "Você tem mais sorte no amor" caso tenham sido sorteados mais corações  
   "Você tem mais sorte no jogo" caso tenham sido sorteados mais cartas de baralho

1. Crie um programa que

a) Solicite ao usuário seu número da sorte, entre 0 e 100.

b) Ao clicar em "Valendo!", o programa fica sorteando números aleatórios quantas vezes forem necessárias até que seja sorteado o número informado em a).

c) Quando o número for finalmente sorteado, deve aparecer ou um alerta ou na página mesmo uma frase como esta:

Foram necessários X sorteios

1. Crie um programa o qual:

OBS: Use boolean e for

a) Deve ter um botão chamado "Curto 3 e 5!"

b) Ao clicar nesse botão, devem aparecer QUASE todos os números entre 0 e 100, porém...

c) Se o número for múltiplo de 3, ao invés do número exiba "É TRI!". Se o número for múltiplo de 5, ao invés do número exiba "É PENTA!". Se o número for múltiplo de 3 e também de 5, ao invés do número exiba "É TRI! É PENTA!".

#Ficadica: Use a técnica de dedução de múltiplos por uso do resto da divisão

1. No filme clássico *"Ghost, do outra lado da vida"*, o protagonista, para atazanar a vida da médium canta a seguinte canção...

*1 elefante incomoda muita gente!*

*2 elefantes, incomodam, incomodam, muito mais!*

*1 elefante incomoda muita gente!*

*3 elefantes, incomodam, incomodam, incomodam, muito mais!*

*1 elefante incomoda muita gente!*

*4 elefantes, incomodam, incomodam, incomodam, incomodam, muito mais!*

*... e assim por diante*

Crie um programa o qual:

a) Solicite ao usuário a quantidade elefantes

b) Ao clicar em "Atazanar a médium", exiba sempre o trecho da canção de 1 elefante, seguido do trecho com 2 elefantes e depois 3... até a quantidade de elefantes indicado em a). Note que a palavra "*incomodam*" repete-se conforme essa mesma quantidade.

Por exemplo, o se o usuário informar 4 em a), devem aparecer 3 estrofes, como no enunciado da questão, de "2 elefantes" até "4 elefantes"