

SÓ PROGRAMA QUEM PROGRAMA!

Exercícios - Módulo 1

Orientações:

- Aqui existem exercícios de diferentes níveis, faça primeiro os que considera mais simples e com o tempo vá evoluindo.
- Tente fazer consultando apenas a documentação e fóruns.
- Não faça tudo de uma vez, estude o que é pedido e dê o seu melhor.
- Crie uma pasta Exercícios M1 e para cada exercício crie uma pasta individual.
- Recomendo que crie um repositório no Github para compartilhar a sua evolução.

1. Concatena strings:

Crie uma função que recebe como parâmetro duas strings. Essa função deve retornar as duas strings concatenadas ("juntadas") separadas por um espaço. Utilize `document.write` para escrever na tela o resultado desta função com os parâmetros de teste "Olá" e "Mundo!"

2. Saudação com nome:

Crie uma função que recebe como parâmetro o nome de uma pessoa. Essa função deve retornar o texto em duas linhas distintas: "Olá {nome}." "Tudo bem {nome}?". Utilize `document.write` para escrever na tela o resultado desta função com os parâmetros a sua escolha.

3. Resto 9:

Crie uma função que recebe como parâmetro um número. Essa função deve retornar o texto "O resto de {número} dividido por 9 é: {resto da divisão}". Utilize `document.write` para Escrever na tela o resultado desta função com os parâmetros à sua escolha.

4. O motorista:

Crie uma função que recebe 2 parâmetros: a idade do usuário e a idade em que é permitido dirigir em algum país. Essa função deve retornar o texto "você pode dirigir" caso a idade do usuário seja maior ou igual a estabelecida para direção no país e "você não pode dirigir" caso contrário. Utilize `document.write` para escrever na tela o resultado desta função com os parâmetros à sua escolha. Teste todas as saídas possíveis.

5. Bebedeira:

Crie uma função que recebe 2 parâmetros: a idade do usuário e a idade em que é permitido beber em algum país. Essa função deve retornar o texto "você pode beber" caso a idade do usuário seja maior ou igual a estabelecida para consumo de bebidas alcoólicas no país e "você não pode beber" caso contrário. Utilize `document.write` para escrever na tela o resultado desta função com os parâmetros à sua escolha. Teste todas as saídas possíveis.

6. Semáforo:

Faça uma função que recebe como parâmetro as strings "verde", "amarelo" ou "vermelho". Caso o parâmetro passado seja "verde", a função deve retornar "pode passar!", caso seja "amarelo", retorna "melhor freiar", caso seja "vermelho", "pare já!". Utilize document.write para escrever na tela o resultado desta função com os parâmetros à sua escolha. Teste todas as saídas possíveis.

7. Exibindo o menu:

Faça uma função que exibe o menu de bebidas de um restaurante (utilizando document.write), com um item em cada linha: 1-Refrigerante, 2-Suco, 3-Água. Exibindo o menu e pegando a resposta do usuário: faça uma função que exibe o menu de bebidas de um restaurante (utilizando document.write), com um item em cada linha: 1- Refrigerante, 2-Suco, 3-Água. Após isso, receba a escolha do cliente (utilizando prompt) e retorne o valor/item escolhido pelo cliente. Utilize document.write para escrever na tela o resultado desta função com os parâmetros à sua escolha. Teste todas as saídas possíveis.

8. A divisão das laranjas:

Joselito está precisando de um programa para ajudar ele na divisão das laranjas entre seus vizinhos. Para obter a quantidade EXATA de laranjas que cada um de seus vizinhos receberá Joselito fornecerá para você a quantidade de laranjas que ele tem e quantos vizinhos entrarão no rateio. A sobra das laranjas: Após a divisão das laranjas, Joselito quer saber quantas laranjas restarão para ele. Para isso, ele continuará fornecendo a quantidade de laranjas que ele possui e quantos vizinhos participarão da divisão.

9. Pizzaria Resilia:

A Resilia decidiu expandir os negócios e começaremos a fazer pizzas. Para isso, precisamos implementar uma calculadora de pizzas. Nesse primeiro momento nossa calculadora deverá ser capaz de:

1. Receber o custo da pizza produzida
2. Receber o valor pelo qual a pizza é vendida
3. Receber o nome da pizza que está sendo vendida
4. Calcular o imposto (8,9%) do valor da pizza vendida
5. Calcular o lucro líquido obtido pela Pizzaria Resilia
6. Exibir na tela a mensagem: Para a pizza {nome da pizza} o lucro líquido é de R\$ {valor do lucro} e o imposto é de {valor do imposto}

10. A vidente:

Em variaveis distintas guarde o seu nome, o número de filhos que você que ter, a cidade em que você gostaria de morar e também sua profissão desejada. Exiba na tela a seguinte frase: "A vidente prevê: {seu nome} terá {quantidade de filhos} e viverá em {cidade} trabalhando como {profissão}"

11. Ilha deserta:

Guarde em um array 3 itens que você levaria para uma ilha deserta para sobreviver. Exiba na tela a seguinte frase: "Eu levaria para uma ilha deserta: {item 1}, {item 2} e {item 3}"

12. - Animal:

Crie uma função chamada escolhaAnimal onde você: Guarde o nome de um animal que você gostaria de ser em uma variável Escreva na página (HTML) a seguinte frase: "Num primeiro momento, eu gostaria de ser

um(a): {animal escolhido}". Trocar o valor do animal nesta mesma variável e exiba na tela a seguinte frase na linha de baixo: "Pensando melhor, prefiro ser um(a) {animal escolhido}"

13. Números:

Crie um programa com as seguintes funções:

- Dobro: essa função recebe um número como parâmetro e retorna o dobro dele como resultado
- Metade: essa função recebe um número como parâmetro e retorna a metade dele como resultado
- Saudação: essa função recebe uma string "nome" como parâmetro e retorna o texto "olá {nome}!Tudo bem?"

14. Velocímetro:

Crie uma função que receba a velocidade de um carro e o nome do motorista. Caso a velocidade esteja acima de 80km, o motorista deve receber uma multa e pontos na carteira, caso contrário exiba apenas a quilometragem recebida. Cálculo da multa: para cada KM a mais que o limite permitido, deve ser cobrado \$10. Cálculo de pontos: se o motorista ultrapassou:

- até 10% da quilometragem permitida, receberá 1 ponto na carteira.
- de 11% a 30% receberá 5 pontos.
- de 31% a 50% receberá 10 pontos.
- acima de 50% carteira suspensa.

Exiba todas as respostas na tela.

15. Contador:

Receba um número positivo do usuário, mostre na tela todos os números entre 0 e o número recebido de forma crescente.

16. regressiva:

Receba um número positivo do usuário, mostre na tela todos os números entre 0 e o número recebido de forma decrescente.

17. FizzBuzz:

Escreva um programa para exibir na tela todos os números de 1 a 100, com três exceções. Para números divisíveis por 3, mostre "Fizz" em vez do número, para números divisíveis por 5 (e não 3), mostre "Buzz" e para números divisíveis por 3 e por 5 mostre "FizzBuzz" em vez do número.

18. Nota dos alunos:

Um professor precisa calcular a nota de seus alunos. Criem uma função que receba a quantidade de alunos, o nome dos alunos e para cada aluno, quatro notas, calcule a média dos alunos e mostre na tela o nome de cada aluno com sua média e o resultado final.

Médias:

- 0 - 4.9: Reprovado

- 5 - 6.9: Recuperação
- 7 - 9.9: Aprovado
- 10: Aprovado com louvor.

19. Negativo positivo:

Crie uma função que receba um número negativo e retorne um número positivo. Mostre na tela o resultado

20. Aleatório:

Crie uma função que recebe um número máximo e um número mínimo e retorne 3 números aleatórios entre os números passados como parâmetro. Mostre na tela o resultado.