

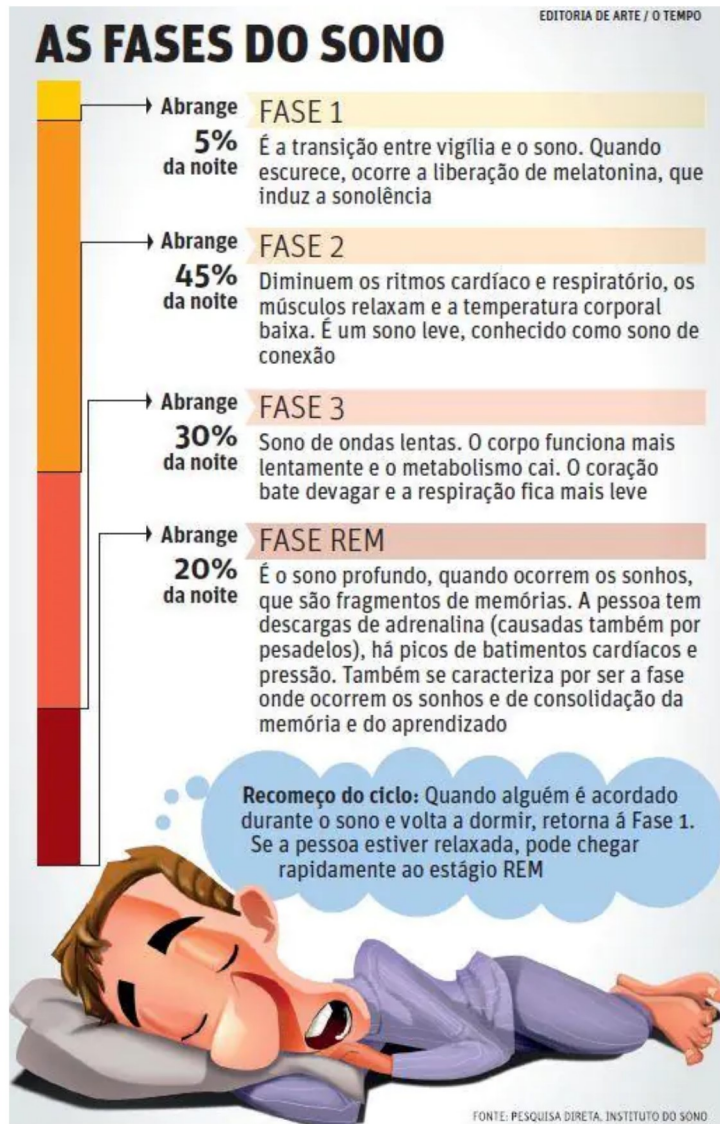
1ADSC - Algoritmos 2023/2

[Página inicial](#) / [Meus cursos](#) / [1ADSC - Algoritmos 2023/2](#) / [Listas de Exercícios](#) / [Lista 03 - Operações aritméticas / innerHTML / variáveis](#)

Lista 03 - Operações aritméticas / innerHTML / variáveis

1. Crie um programa em [HTML/JS](#) que ajude a calcular o tempo de cada fase do sono do ser humano.

Sabendo que nosso sono possui fases como descreve a figura abaixo:



Fonte: <https://www.otempo.com.br/infograficos/as-fases-do-sono-1.1329010>

Vamos considerar que as fases do sono possuem a porcentagens de tempo descritas na figura.

- Solicite ao usuário quantas horas de sono ele dormiu;
- Ao clicar no botão "Calcular Sono", faça os cálculos necessários para exibir o seguinte conteúdo na tela:

Ao dormir X horas, você dormiu:

A horas na fase 1

B horas na fase 2

C horas na fase 3

D horas na fase REM

2. Crie um programa em [HTML/JS](#) o qual:

- a) Solicite a quantidade de votos que o "Candidato A" teve na eleição;
- b) Solicite a quantidade de votos que o "Candidato B" teve na eleição;
- c) Solicite a quantidade de votos brancos que houveram na eleição;
- d) Solicite a quantidade de votos nulos que houveram na eleição;
- e) Ao clicar em "Resultado da Eleição", exibir textos conforme o exemplo abaixo:

Total de votos: 200

Candidato A: 40% (80 votos)

Candidato B: 35% (70 votos)

Inválidos: 25% (50 votos)

A quantidade de votos "Inválidos" é a soma de brancos e nulos - valores colhidos nos itens c) e d) -

Não se preocupe em mostrar primeiro o "vencedor". Não temos como saber isso com o que aprendemos na programação até aqui ;)

Mostre os candidatos na ordem que quiser.

3. Crie um programa em [HTML/JS](#) o qual:

- a) Solicite ao usuário um número para ver sua "tabuada";
- b) Ao clicar em "Ver Tabuada", aparece na tela algo como isso:

$3 \times 1 = 3$

$3 \times 2 = 6$

$3 \times 3 = 9$

(e assim por diante... até $\times 9$)

$3 \times 9 = 27$

No exemplo, o usuário digitou 3 no item a).

4. Todo mundo gosta de pizza! É um prato super democrático, pois existem sabores veganos, vegetarianos, sem glúten, "low carb" (pouco carboidrato), doces etc.

Crie um programa em [HTML/JS](#) o qual:

- a) Solicite o sabor e o preço da pizza;
- b) Solicite a quantidade de amigos que vão comer;
- c) Ao clicar num botão "Ver valor por amigo", calcule e exiba na tela uma frase como esta:

Cada amigo vai colaborar com R\$X para a pizza de Y.

*Obs: inclua no valor da pizza a caixinha do entregador que é sempre 10% do valor da pizza.

*Obs²: Y é o sabor da pizza;

5. Crie um programa em [HTML/JS](#) o qual:

- a) Solicite o valor da passagem de ônibus;
- b) Solicite a quantidade de viagens que o usuário faz por mês;
- c) Solicite a distância do trabalho dele até sua casa (em km);
- d) Ao clicar em "Calcular VT" calcule e exiba na tela quanto o usuário gastará por mês com transporte com uma frase como esta:

Você vai gastar R\$X por mês com transporte.

*Obs: considere que uma viagem de Uber (99, cabify, etc) custa R\$0,75 por km (ou seja, uma viagem de 10km custará R\$7,50).

*Obs: considere que o número de viagens de Uber (99, cabify, etc) que o usuário faz por mês é de 10% do número de viagens de ônibus (ou seja, se ele indicar que faz 50 viagens, considere 45 de ônibus e 5 de transporte de aplicativo).

6. Crie um programa em [HTML/JS](#) que demonstre como o poder de guerreiros Sayajins da franquia de desenhos animados Dragon Ball aumenta na medida em que se transformam:

- a) Solicite o "ki base" (força base) do guerreiro Sayajin;
- b) Abaixo, deve haver o texto "Transformar em...";
- c) Abaixo, devem haver os botões "SSJ", "SSJ2", "SSJ3", lado a lado entre si;
- d) Ao clicar num dos botões, é calculado o novo ki do Sayajin conforme a regra de cada transformação...

SSJ: $\text{ki base} \times 50$

SSJ2: $\text{ki base} \times 100$

SSJ3: $\text{ki base} \times 200$

- e) O valor do novo ki deve aparecer abaixo com uma frase como esta:

Após se transformar em X, o ki desse Sayajin passa a ser de Y

Onde X é o nome da transformação (SSJ, SSJ2 ou SSJ3) e Y é o valor calculado em d)

7. Crie um programa em [HTML/JS](#) o qual:

- a) Solicite o peso e a altura do usuário;
- b) Ao clicar num botão "Calcular IMC":
 - b.1) Calcule e exiba seu IMC na tela (não num alert), abaixo do botão;

Obs: Pesquise a fórmula simples de IMC na internet;

Última atualização: Friday, 25 Aug 2023, 10:55

[◀ Lista 02 - Introdução a JS](#)

Seguir para...

[Lista 04 - Estrutura de Decisão \(IF\) ▶](#)