

1ADSC - Algoritmos 2023/2

[Página inicial](#) / [Meus cursos](#) / [1ADSC - Algoritmos 2023/2](#) / [Listas de Exercícios](#) / [Lista 02 - Introdução a JS](#)

Lista 02 - Introdução a JS

1. Crie um programa o qual:

- a) Tenha o campo "Cidade Natal"
- b) Tenha o campo "Ano de nascimento"
- c) Tenha o botão "Cadastrar"
- d) Ao clicar no botão, deve aparecer 1 (um) alert com a frase
"Você nasceu na cidade de X em Y" - Onde X é o valor do campo em a) e Y é o valor do campo em b)

(ENTREGAR) 2. Crie uma página que solicite ao usuário que digite seu peso e altura.

- a) Deve haver um botão com o texto "Fale comigo".
- b) Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como está numa caixinha de alerta:
"Você pesa X e tem Y de altura" - Onde X e Y são os valores que o usuário digitou, claro

3. Crie uma página que solicite ao usuário que digite o nome do time que torce e quantos mundiais de clube ele.

- a) Deve haver um botão com o texto "Amo meu time".
- b) Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como está numa caixinha de alerta:
"O time X tem Y mundiais da FIFA" - Onde X e Y são os valores que o usuário digitou, claro

(ENTREGAR) 4. Crie uma página que solicite ao usuário que digite o nome da rua/avenida/vila e o número da casa onde mora.

- a) Deve haver um botão com o texto "Onde eu moro".
- b) Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como esta na página:
"Seu logradouro é X" - Onde X é o valor que o usuário digitou no primeiro campo
- c) Na sequência da mensagem acima deve aparecer:
"O número do seu logradouro é Y" - Onde Y é o valor que o usuário digitou no segundo campo

(ENTREGAR) 5. Crie um programa que:

- a) Solicite a idade do usuário
- b) Deve haver 2 botões abaixo: "Aposentadoria Homem" e "Aposentadoria Mulher"
- c) No primeiro botão, calcule e exiba um alert com o tempo que falta para se aposentar, se homem. Considere que um homem se aposenta com 70 anos
- d) No segundo botão, calcule e exiba um alert com o tempo que falta para se aposentar, se mulher. Considere que um mulher se aposenta com 60 anos

(ENTREGAR) 6. Todo mundo adora pizza! Existem para todos os gostos! Crie um programa que ajude o grupo de amigos "Equipe Lantra" a saber

quanto uma pizza vai custar para cada amigo.

a) Solicite o valor da pizza e a quantidade de amigos que vão dividir o valor.

b) Ao clicar num botão "#lovePizza", exiba um alerta com a frase

"Cada um dos X amigos vai pagar R\$Y"

Onde X é a quantidade de amigos e Y é o resultado do cálculo que seu programa fará

(ENTREGAR) 7. Um estudante recebeu o Bilhete Único de estudante pela primeira vez e deseja saber quanto vai economizar por mês. O valor para estudante é metade do valor da passagem. Crie um programa que:

a) Pergunte a ele o valor da passagem

b) Pergunte a ele quantas viagens fará por mês

c) Ao clicar num botão "Ver economia", deve ver um alerta com uma frase como esta: "Você economizará R\$X por mês"

(ENTREGAR) 8. No desenho animado Dragon Ball, existem personagens de uma raça chamada Sayajins. Eles possuem a seguinte característica: Quando estão em sua "forma normal", sua força (ou "ki") é normal. Quando estão na forma Super Sayajin, sua força (ou "ki") aumenta em 50x. Quando estão na forma Super Sayajin 2, sua força (ou "ki") aumenta em 100x. Crie um programa que ajude a calcular o "ki" de um guerreiro Sayajin.

a) Solicite o nome do guerreiro

b) Solicite o ki normal do guerreiro

c) Ao clicar num botão "Ver ki em cada forma", exiba um alerta para a forma Super Sayajin e outro para Super Sayajin 2, exibindo seus respectivos "ki". Em ambas exiba o nome do guerreiro também

(ENTREGAR) 9. Na faculdade SPTech o aluno tem 2 notas: A da "avaliação continuada" e a da "avaliação semestral". A média final é a soma simples entre 40% da "continuada" e 60% da "semestral". Assim, para ajudar um aluno para saber o quanto precisa para passar e estagiar em empresas como Easynvest, C6Bank, Tivit, Banco Safra, Deloitte, HP etc, crie um programa que:

a) Solicite a nota que ele tirou na "continuada" e na "semestral"

b) Solicite o nome do aluno

c) Calcule sua média

d) Exiba uma frase como esta "A média de NOME será de MEDIA". Onde NOME é o valor informado em b) e MEDIA, o valor calculado em c)

10. Crie um programa que:

a) Solicite 2 números ao usuário

b) tenha um botão para cada operação aritmética. Ao clicar em algum deles, exibir ABAIXO do botão UMA dessas frases:

- A soma entre X e Y é Z

- A diferença entre X e Y é Z

- O produto entre X e Y é Z

- A razão entre X e Y é Z

Última atualização: Monday, 21 Aug 2023, 15:27

◀ Lista 01 - Diagrama de Atividades

Seguir para...

Lista 03 - Operações aritméticas / innerHTML / variáveis ▶

