## 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. 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"