

Exercícios sobre funções

Exercício 1: Crie uma função chamada `soma` que aceite dois números como argumentos e retorne a soma deles.

Exercício 2: Escreva uma função chamada `maiorNumero` que receba três números como argumentos e retorne o maior deles.

Exercício 3: Crie uma função chamada `inverterString` que aceite uma string como argumento e retorne a mesma string invertida.

Exercício 4: Desenvolva uma função chamada `contarVogais` que conte o número de vogais em uma string passada como argumento.

Exercício 5: Escreva uma função chamada `multiplicarArray` que receba um array de números e um número multiplicador como argumentos. A função deve retornar um novo array onde cada elemento é o resultado da multiplicação pelo número multiplicador.

Exercício 6: Crie uma função chamada `fatorial` que aceite um número como argumento e retorne o fatorial desse número.

Exercício 7: Desenvolva uma função chamada `mediaArray` que calcule a média dos valores em um array de números.

Exercício 8: Escreva uma função chamada `contarPalavras` que conte o número de palavras em uma frase passada como argumento.

Exercício 9: Crie uma função chamada `gerarNumeroAleatorio` que retorne um número inteiro aleatório entre um valor mínimo e máximo passados como argumentos.

Exercício 10: Desenvolva uma função chamada `verificarPrimo` que determine se um número passado como argumento é primo e retorne verdadeiro ou falso.

Exercícios sobre Objetos

Exercício 1: Crie um objeto chamado `pessoa` com propriedades para nome, idade e cidade.

Exercício 2: Escreva uma função chamada `mostrarInfo` que aceite um objeto `pessoa` e exiba todas as informações sobre essa pessoa no console.

Exercício 3: Crie um objeto chamado `produto` com propriedades para nome, preço e quantidade em estoque.

Exercício 4: Desenvolva uma função chamada `calcularTotal` que aceite um objeto `produto` e retorne o valor total (preço multiplicado pela quantidade em estoque).

Exercício 5: Crie um objeto chamado `carro` com propriedades para marca, modelo e ano. Em seguida, crie um método no objeto para exibir todas as informações do carro.

Exercício 6: Escreva uma função chamada `contarPropriedades` que aceite um objeto como argumento e retorne o número de propriedades (chaves) no objeto.

Exercício 7: Crie um objeto chamado `aluno` com propriedades para nome, notas (um array de notas) e calcular uma média das notas usando um método do objeto.

Exercício 8: Desenvolva uma função chamada `clonarObjeto` que aceite um objeto como argumento e retorne um novo objeto que seja uma cópia exata do objeto original.

Exercício 9: Crie um objeto chamado `estoque` que represente o estoque de uma loja. Adicione métodos ao objeto para adicionar produtos ao estoque e exibir a quantidade em estoque de um produto específico.

Exercício 10: Escreva uma função chamada `ordenarObjetos` que aceite um array de objetos com propriedades numéricas e ordene o array com base em uma propriedade específica (por exemplo, ordene por idade de forma crescente).