



## Aula 04 - Lógica de Programação

---

### Exercícios para fazer em casa até 20/07

- Faça os exercícios a seguir no <https://repl.it>
- O vídeo com as resoluções encontra-se em <https://drive.google.com/drive/folders/18kZOTzINoZtkliJnBx7G57KxLkcfbAYL?usp=sharing>
- Qualquer dúvida, entre em contato conosco pelo **Discord**.

1. **Pedra, papel ou tesoura.** Duas pessoas estão jogando pedra, papel ou tesoura. Você deve imprimir o nome da jogadora vencedora, ou "empate", em caso de empate.

```
const jogadora1 = {  
  nome: "Maria",  
  jogada: "pedra"  
}  
  
const jogadora2 = {  
  nome: "Clara",  
  jogada: "tesoura"  
}  
  
//seu código aqui
```

A resposta deste exemplo é **Maria**. Lembre-se de testar seu código para outras variações de entrada.

2. **Par ou ímpar.** Duas pessoas estão jogando par ou ímpar. Você deve imprimir o nome da jogadora vencedora.

```
const jogadora1 = {  
  nome: "Maria",  
  jogada: 5,  
  escolha: "par"  
};  
  
const jogadora2 = {  
  nome: "Clara",  
  jogada: 3,  
  escolha: "impar"
```

```
};  
  
//seu código aqui
```

A resposta deste exemplo é **Maria**. Lembre-se de testar seu código para outras variações de entrada.

3. **Dominó**. Num jogo de dominó toda pedra tem dois números. Quando uma pedra tem o mesmo número dos dois lados, dizemos que essa pedra é uma bucha. Faça um programa que imprima se uma pedra é uma bucha ou não.

```
const pedra1 = {  
  ladoA: 5,  
  ladoB: 3  
};  
  
const pedra2 = {  
  ladoA: 4,  
  ladoB: 4  
};  
  
//seu código aqui
```

Neste exemplo a pedra 1 NÃO é uma bucha. A pedra 2, é.

4. **Dando nome as pedras** Modifique o código anterior para que, quando a pedra for uma bucha, digamos qual o "nome" da bucha. Para quem não costuma jogar dominó, segue um glossário:

Bucha de	Nome
0	Branco
1	Ás
2	Duque
3	Terno
4	Quadra
5	Quina
6	Sena

4. **Variando**. Modifique o código anterior para utilizar switch case (ou if, caso já tenha usado switch).