

## ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS  
ATIVIDADE LETIVA

**Programação Orientada a Objetos**

UNIDADE CURRICULAR

**FICHA 02 - Strings & Funções**

FICHA

**Notas:**

Use o **Visual Studio Code** para resolver os exercícios.

Os nomes dos ficheiros devem ser "exN.html", em que N é o número do exercício.

Todos os pedidos ao utilizador devem ser feitos através da função `prompt`.

**▪ Strings e funções declarativas**

1. Implemente uma função **showInverse**(*texto*) que receba um texto (em resultado de um `prompt`) e imprima esse mesmo texto, mas com as palavras por ordem inversa.

Exemplo:

Texto: `showInverse('Este é um exercício de PPSD')`

Resultado pretendido: PPSD de exercício um é Este

2. Implemente uma função **numCitites** que receba como parâmetros de entrada um conjunto variável de cidades (o n° de cidades pode variar de caso para caso) e imprima na consola o n° de cidades recebidas.

```
numberCities('Braga', 'Madrid', 'Aveiro', 'Funchal')
```

3. Altere a função anterior de forma a imprimir na consola os nomes das cidades recebidas como parâmetros de entrada

4. Crie uma função designada **showTabuada**(*numero*) que apresenta a tabela de multiplicação para um determinado número passado como parâmetro (número esse, resultante de um prompt). No caso de nenhum parâmetro ser passado à função, esta deve imprimir a tabela de multiplicação de 10.
5. Crie uma função designada **calcSoma** que adiciona N números passados como parâmetros (o número de parâmetros pode variar) de entrada. Use o objeto **arguments** para resolver esse problema.
6. Faça input de um texto e de uma palavra de pesquisa (através de dois prompts). Implemente uma função **findWord** que receba esses dois parâmetros de entrada e devolva o número de ocorrências da palavra de pesquisa no texto. Imprima o resultado devolvido na consola.

#### ▪ Funções de expressão

7. Implemente uma função de expressão (**função arrow**) que dado um número com 3 dígitos (entre 100 e 999, verifique se esse número é um palíndromo. Se sim, a função deve devolver true, caso contrário false. Imprima o resultado devolvido pela função na consola.
8. Crie uma função de expressão que dado um número (através de um prompt), devolva o seu fatorial. Imprima o resultado na consola.
9. Crie uma função arrow designada **randomNumber** que possa gerar um número inteiro e aleatório entre dois quaisquer limites, passados como parâmetros da função.