

MARATONA DE QUESTÕES – LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO COM JS.

● Nível Fácil

1. Verificador de maioridade

Peça a idade do usuário e informe se ele é maior de idade (18 anos ou mais) ou menor de idade.

2. Par ou ímpar

Leia um número inteiro e diga se ele é par ou ímpar.

3. Calculadora de média

Solicite duas notas de um aluno e calcule a média. Se a média for maior ou igual a 7, mostre “Aprovado”, senão mostre “Reprovado”.

● Nível Médio

4. Classificação de idade

Leia a idade de uma pessoa e informe se ela é:

- Criança (0–12 anos)
- Adolescente (13–17 anos)
- Adulto (18–59 anos)
- Idoso (60+)

5. Calculadora de desconto em compras

Peça o valor da compra e aplique o desconto:

- Menor que R\$100 → sem desconto
- Entre R\$100 e R\$200 → 10% de desconto
- Acima de R\$200 → 20% de desconto

Mostre o valor final.

6. Conversor de temperatura inteligente

Peça ao usuário a temperatura e a escala (C para Celsius ou F para Fahrenheit).

- Se for Celsius, converta para Fahrenheit.
- Se for Fahrenheit, converta para Celsius.

● Nível Difícil

7. Classificação de triângulos

Peça os três lados de um triângulo e informe se ele é:

- Equilátero (três lados iguais)

- Isósceles (dois lados iguais)
- Escaleno (três lados diferentes)
- E antes, valide se os lados realmente formam um triângulo.

8. **Caixa eletrônico**

Peça ao usuário um valor de saque e mostre quantas notas de R\$100, R\$50, R\$20 e R\$10 serão entregues, priorizando as notas de maior valor.
(Considere que sempre será possível pagar o valor em notas inteiras).

9. **Jogo Pedra, Papel ou Tesoura**

- Usuário escolhe entre “pedra”, “papel” ou “tesoura”.
- O computador sorteia uma opção aleatória.
- O programa deve informar quem venceu ou se houve empate.