

Descrição da atividade: fazer os exercícios para praticar. Não precisa entregar as respostas.

Objetivo:

- Praticar a conversão de tipo de dados;
- Praticar estruturas de decisão e repetição while;
- Praticar operadores lógicos && (e) e || (ou);
- Fazer uso de alguns métodos da classe Math.

Exercício 1: No trecho de código a seguir tem-se que a variável `entrada` possui um valor texto. Desta forma, a instrução `console.log` exibirá o texto 1515 como resultado. Complete o código para que o resultado seja o número inteiro 30.

```
let entrada = "15";  
_____  
soma = entrada + entrada;  
console.log( soma );
```

Exercício 2: Complete o código para que o programa imprima de menor quando o usuário fornecer um valor menor que 18 e imprima de maior caso contrário.

```
let entrada = prompt("Entre com a idade:");  
_____  
if( _____ ){  
    console.log("de menor");  
}  
else{  
    console.log("de maior");  
}
```

A classe `Math` possui vários métodos que podem ser acessados da seguinte forma:

- Na instrução `Math.ceil(1.2)` o método `ceil` retornará o primeiro inteiro maior que 1.2, ou seja, retornará o número dois;
- Na instrução `Math.floor(1.9)` o método `floor` retornará o primeiro inteiro menor que 1.9, ou seja, retornará o número um;
- O método `random` retorna um número real aleatório no intervalo `[0, 1[`, ou seja, não inclui o número um. A instrução `Math.random()` retorna um número real aleatório.

Exercício 3: Complete o código para que o programa imprima seis números reais aleatórios no console.

```
let i = _____;  
while( _____ ){
```

```
nro = Math.random();  
console.log(nro);  
i = _____;  
}
```

Exercício 4: Altere o código do Exercício 3 para imprimir seis números inteiros no intervalo $[0, 99]$.

Dica: multiplique o resultado do método `random` por 100. Use o método `floor` para obter apenas a parte inteira do número real.

Exercício 5: Altere o código do Exercício 4 para imprimir no console somente os números pares.

Dica: use a estrutura de decisão `if`.

Exercício 6: O programa do Exercício 5 imprime no console somente os números pares, ou seja, dificilmente teremos seis números sendo impresso no console. Altere o código do Exercício 5 para imprimir na tela seis números pares.

Dica: coloque a instrução `i = i + 1` dentro do corpo da estrutura de decisão `if`.

Exercício 7: Altere o código do Exercício 6 para imprimir na tela seis números que são múltiplos de três ou cinco.

Dica: use o operador lógico `ou` no teste do `if`.

Exercício 8: Altere o código do Exercício 7 para imprimir na tela seis números que são múltiplos de três ou cinco e que seja maior que 20.

Dica: use o operador lógico `e` no teste do `if` e agrupe as operações lógicas usando parênteses.

Exercício 9: Altere o código do Exercício 6 para imprimir na tela seis números aleatórios menores que vinte ou maiores que 80.

Exercício 10: Altere o código do Exercício 6 para imprimir na tela seis números aleatórios. Os números menores que 50 precisam ser ímpares e os maiores ou iguais a 50 precisam ser pares.