TP 01

https://

1. Faça uma função que calcule o mínimo de um vetor de números.

function vetorMin(vetor) {  
 let elemMin = vetor[0]  
 for (let i = 0; i < vetor.length; i++) {  
 elemMin = ***Math***.min(vetor[i], elemMin)  
 }  
 return elemMin  
}

1. Faça uma função que receba, via parâmetro, um vetor de strings e retorne a soma dos tamanhos.

function somaVetorString(vetor) {  
 let somaStrings = 0  
 for (let i = 0; i < vetor.length; i++) {  
 somaStrings += vetor[i].length  
 }  
 return somaStrings  
}

1. Faça uma função que reverta a ordem de uma lista passada por parâmetro.

function inverteVetor(vetor) {  
 let vetorInvertido = []  
 for (let i = vetor.length - 1; i >= 0; i--) {  
 vetorInvertido.push(vetor[i])  
 }  
 return vetorInvertido  
 // Toda função poderia ser substituída por: return vetor.reverse()  
}

1. Faça uma função que verifique se uma palavra é um palíndromo.

function palindromo(palavra, edit=false) {  
 if (edit) {  
 palavra = palavra.toLowerCase().replace(/\s/g, "")  
 }  
 if (palavra[0] === palavra[palavra.length - 1] && palavra.length) {  
 return palindromo(palavra.slice(1, palavra.length - 1))  
 }  
 if (palavra.length > 1) {  
 return "não temos um palíndromo"  
 }  
 else {  
 return "temos um palíndromo"  
 }  
}

1. Faça uma função que calcule a média aritmética e o desvio padrão de um vetor de números.

function media(vetor) {  
 let soma = 0  
 for (let i = 0; i < vetor.length; i++) {  
 soma += vetor[i]  
 }  
 return soma / vetor.length  
}  
  
function dp(vetor) {  
 let variancia = 0  
 let mediaArit = media(vetor)  
 for (let i = 0; i < vetor.length; i++) {  
 variancia += (***Math***.abs((vetor[i] - mediaArit)) \*\* 2) / vetor.length  
 }  
 return [mediaArit, variancia \*\* 0.5]  
 // Raiz quadrada da somatória do quadrado da diferença da media aritmética  
 // por cada elemento, dividido pela quantidade de elementos.  
}