

DESENVOLVIMENTO WEB II

ATIVIDADE PONTUADA

Aluno(a):

Nº

Teste: _____

Professor: Thiago Paes Silva

Prova: _____

Ano de Escolaridade: 3º

Turma: CTI

Data: 25 / 04 / 2025

Média: _____

Instruções:

1. Esta é uma atividade **prática e pontuada** composta por 10 exercícios em JS.
2. Para cada exercício, crie um arquivo **.js** com o enunciado no topo como comentário.
3. Nomeie os arquivos como **exercicio1.js**, **exercicio2.js**, etc.
4. Após concluir, envie todos os arquivos compactados em **.zip** para o e-mail: tpaessilva@gmail.com.
5. O assunto do e-mail deve ser: Atividade JS - [Seu Nome Completo].

Importante:

- Capriche na indentação e organização do código.
- Use comentários para marcar partes do exercício.
- A atividade será corrigida individualmente e pode haver conferência em sala.

1) Crie uma função chamada **boasVindas()** que:

- Peça o nome do usuário com `prompt()`.
- Exiba no console: "Seja bem-vindo, Fulano!", substituindo Fulano pelo nome informado.

2) Crie um script que:

- Solicite ao usuário o nome e a idade.
- Exiba no console:
 - o "Fulano é maior de idade." se a idade for 18 ou mais.
 - o "Fulano é menor de idade." se for menor.

3) Crie uma função que:

- Recebe três números;
- Calcula a média aritmética entre os três números;
- Exiba no console: "A média entre 7, 8 e 9 é 8";
- Se a média for maior ou igual a 6.0, exiba "Aprovado";
- Caso contrário, exiba "Reprovado".

4) Crie uma função que:

- Recebe do usuário o valor de um produto.
- Se o valor for maior que 100, aplique 10% de desconto.
- Se o valor for maior que 200, aplique 15% de desconto.
- Se o valor for maior que 300, aplique 20% de desconto com desconto máximo de R\$ 100.
- Exiba o valor final com o desconto aplicado, ou o valor original.

5) Crie um script que:

- Receba um número do usuário via `prompt`.
- Exiba a **tabuada desse número de 1 a 10** no console usando um `for`.

6) Crie um **objeto** chamado **produto** com as seguintes propriedades:

- nome
- preco

- `emEstoque` (booleano)
- método `mostrarDescricao()` que exibe uma mensagem no console como:
"O produto Camiseta custa R\$ 59.90 e está disponível para compra."

7) Crie uma função chamada `atendimento()` que recebe um nome e uma opção (1, 2 ou 3).

A função deve:

- Se opção 1: retornar "Olá [nome], você escolheu Falar com Vendas."
- Se opção 2: retornar "Olá [nome], você escolheu Suporte Técnico."
- Se opção 3: retornar "Olá [nome], você escolheu Falar com Financeiro."
- Qualquer outro valor: retornar "Opção inválida."

8) Crie um script que:

- Crie uma variável `saldo` com valor inicial de 1000.
- Peça ao usuário uma ação (`sacar`, `depositar`, `ver saldo` ou `sair`).
- Se for `sacar`: peça o valor, subtraia do saldo (se possível).
- Se for `depositar`: peça o valor e adicione ao saldo.
- Se for `ver saldo`: mostre o saldo atual.
- Se for `sair`: deve exibir uma mensagem de encerramento e sair do loop.
- Qualquer outra opção: mostre mensagem de operação inválida.

Use `prompt`, `if`, `else` e `while`.

9) Crie um objeto `Calculadora` com os seguintes métodos:

- `somar ()` -> que recebe dois valores e retorna a soma entre eles;
- `subtrair ()` -> que recebe dois valores e retorna a subtração entre eles;
- `multiplicar ()` -> que recebe dois valores e retorna a multiplicação entre eles;
- `dividir ()` -> que recebe dois valores e retorna a divisão entre eles (caso o denominador seja 0, exiba uma mensagem de erro informando que não é possível dividir por 0).

10) A cidade de Hawkins guarda segredos que só os fãs mais atentos conhecem!

Crie um **objeto JavaScript** chamado `personagem` que represente o personagem **Eleven**, contendo as seguintes informações:

- `nome`: "Eleven"
- `idade`: 14
- `habilidade`: "Telecinese"
- `status`: "Ativa no Mundo Invertido"

Depois, imprima no console a seguinte frase, utilizando os dados do objeto:

Eleven tem 14 anos, possui a habilidade de Telecinese e está Ativa no Mundo Invertido.

Em seguida, altere o status da personagem para "De volta ao mundo real" e imprima a mensagem novamente.