

Aula 5

Exercícios com if e while, e evolução da última atividade.

Copie o seguinte código:

```
let x = Number(prompt("1º valor"))
let y = Number(prompt("2º valor"))

if(x>y){
  console.log(1)
}else{
  console.log(2)
}
```

Agora vamos trocar a condição do if:

- 1- se x for maior ou igual a y
- 2- se x for menor que y e x for maior que 0
- 3- se x for maior que y e y for menor que 0
- 4- se x for menor que y ou x for menor que 5
- 5- se 8 for maior que x ou y for menor que 10
- 6- se 10 for menor que y e x for maior que y
- 7- se x for o dobro que y
- 8- se x for maior que o triplo de y
- 9- se x for menor que metade de y
- 10- se metade de y for maior que o dobro de x

11- se x for negativo

12- se x for maior que y ou y for negativo

Agora copie o seguinte código:

```
let a = Number(prompt("Digite o número da condição"))
```

```
while(a>0){  
    console.log(a)  
    a--  
}
```

1- Enquanto a for maior do que -3

2- Enquanto a for maior que 5

3- Enquanto a for igual a 10

4- Enquanto a for maior ou igual a 12

5- Enquanto a for maior do que 0 ou a for menor do que 30

6- Enquanto a for maior do que 0 ou a for par

7- Enquanto a for menor que 10 (aqui pense bem no que vai acontecer antes de mudar, se não fizer o navegador vai travar)

8- Enquanto a for menor que 12 e diferente de 6

9- Enquanto a for menor que 13 ou par ou igual a 15

10- Enquanto a.

11- (remova o Number do prompt) Enquanto a for igual a "Marcio" (mude a-- para a="nada")

12- Enquanto a for igual a Marcio independe de maiúsculo ou minúsculo.

Exercícios envolvendo os dois:

Copie:

```
let x = Number(prompt("Número "))
```

```
while(x>0){  
    if (x>3){  
        console.log(x)  
    }  
    x--  
}
```

1- Enquanto x for maior do que 10, se x for menor do que 15

2- Enquanto x for maior do que -135, se x for ímpar

3- Enquanto x for maior do que 1, se x for menor que 100 e par

4- Enquanto x for maior ou igual a 1, se x for igual a 2 ou ímpar.

5- Enquanto x for menor que 100 (**pense bem no que vai acontecer**), se x for maior do que 10 é divisível por 3.

6- Enquanto x for menor que 120, se x for diferente de 5 e for divisível por 5

Atividade final:

Se não conseguiu terminar a atividade final anterior, faça ela, se não, faça a seguinte adição.

1- Coloque um sistema de “poção de força” que dobra seu ataque por 3 rodadas, e você só pode usar um número limitado de vezes, como na de cura.

2- Crie um sistema de dificuldade, onde o inimigo possa ter mais ataque ou mais chances de te acertar, até mesmo mais vida, dependendo da dificuldade selecionada no início.

3- Faça com que o jogo rode em loop, e a cada inimigo derrotado, você ganha um ponto de experiência, após derrotar uma quantia definida por ti, o seu personagem sobe de nível e pelo menos um dos status aumenta.

4- Se chegou até aqui, adicione o que quiser a achar que vai ficar interessante no jogo.