**Exercício 01 – Solicitar ao usuário digitar 2 números, e após verificar qual é o Maior entre eles, caso os dois números sejam iguais, o programa deve informar também.**

**Exercício 02 - Utilize as funções: getFullYear, getDay, etc, Para apresentar na tela o Dia, Mês, Ano, dia da Semana, hora, minutos e segundos, como tela abaixo.**

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

**Exercício 03 - Calcular a idade aproximada de uma pessoa. Exemplo, se uma pessoa nasceu no ano 2000, emitir uma mensagem: Quem nasceu no ano 2001 vai completar 23 anos em 2024**

**Exercício 04 - Análise o Programa a seguir, responsável por sortear números e responda as questões.**

<!DOCTYPE html>

<html lang="pt-br">

<head>

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<title>Gerador de números</title>

<link rel="stylesheet" href="style.css">

</head>

<body>

<h1>Gerador de números</h1>

<button onclick="gerar()">Clique em mim</button>

<button onclick="limpar()">Limpar</button>

<section id="result">

<p>Cada vez que você apertar o botão acima, eu penso em um número entre 1 e 100.</p>

</section>

<script src="sorteio.js"></script>

</body>

</html>

--- sorteio.js. --------------------

function gerar() {

let min = 1

let max = 100

let dif = max - min

let aleatorio = Math.random() // Essa função gera um valor Real aleatório entre 0 e 1

let num = min + Math.trunc(dif \* aleatorio)

let res = document.querySelector('section#result')

res.innerHTML += `<p>Acabei de pensar no número <mark>${num}</mark>!</p>`

}

function limpar() { // Essa é a funcionalidade do outro botão, pra limpar tudo

let res = document.querySelector('section#result')

res.innerHTML = null // Vai esvaziar a section toda

}

Questões:

1. Qual parte do código é formatado o número para o formato de número absoluto - sem a parte decimal?
2. Analise o trecho de Código abaixo, e responda porque é realizado a multiplicação de “aletório \* dif” ?

let num = min + Math.trunc(dif \* aleatorio)

1. Em qual parte do código é definido a faixa de números aleatório gerados (ex. 1 a 10, 10 a 20, 1000 a 2000) ?
2. Qual trecho de código seria necessário alterar, para que a faixa de valores de números gerados seja de 0 a 1000 ? Se preferir coloque o código inteiro, grifando em amarelo a parte alterada.

**Exercício 05 – Elabore uma Calculadora com as 4 operações básicas: soma, subtração, multiplicação e divisão.**

**Exercício 06 – Faça um programa que solicite a um usuário um número e após exiba a tabuada dele. Como exemplo abaixo, para o número 3. Utilize Formulário para inserção do numero da tabuada (exemplo abaixo).**

Uma imagem contendo Texto

Descrição gerada automaticamente

<!DOCTYPE html>

<html lang="pt-br">

<head>

    <meta charset="UTF-8">

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

    <title>Tabuada</title>

 /head>

<body>

    <h1>Super Tabuada</h1>

    <p>Escreva um número para calcular sua tabuada</p>

    <section id="entrada">

        <form action="#" method="get">

            <p>

                <label for="fnum">Número: </label>

                <input type="number" name="num" id="fnum">

                <input type="submit" value="Tabuada"

                 formaction="javascript:tabuada()">

            </p>

        </form>

    </section>

    <section id="saida">

        <p>Preencha os dados acima e aperte o botão.</p>

    </section>

    <script src="script.js"></script>

</body>

</html>

DICA: Para capturar o dado do formulário dentro do JAVASCRIPT Faça:

let n = Number(document.getElementById('fnum').value)

Parte superior do formulário