

Exercícios - Funções

01. Crie um novo projeto com uma página que tenha 1 botão com o rótulo "**Gerar**". Para essa questão, crie um ouvinte de evento (`addEventListener`) no referido botão que realiza uma chamada para uma função `gerarNumero()` que retorna um número aleatório entre **1** e **100** usando a função `Math.random()`. Mostre todos os números gerados, para o usuário em elementos `` dentro de um ``.
02. Crie um novo projeto com uma página que tenha 2 campos de texto com os seguintes rótulos: **base** e **expoente**, e 1 botão com o rótulo "**Calcular**". Para essa questão, crie um ouvinte de evento no referido botão que busca os valores digitados e realiza uma chamada para uma função **calcularPotencia(base, expoente)** que você irá implementar usando **arrow function** e que invoca a função `Math.pow()` e mostra o número gerado para o usuário em uma `<div>`.
03. Crie um novo projeto com uma página e dois campos para que o usuário possa digitar o valor atual da **gasolina** e do **álcool** e um botão para realizar o cálculo e informar ao usuário qual o melhor combustível para abastecer no momento, crie uma função chamada **calcularMelhorCombustivel** que recebe os dois valores e retorna 0 para gasolina e 1 para álcool.
04. Crie um projeto com uma página contendo um campo de texto onde o usuário vai digitar uma temperatura em escala **Celsius**. O que deve ser feito:
 - a. Crie **duas funções**, uma para converter a temperatura para Fahrenheit (**converterFahrenheit**) e outra para converter para Kelvin (**converterKelvin**).
 - b. Crie um ouvinte de evento **'keyup'** no campo de texto para atualizar os elementos do tipo **span** `#temp-fahrenheit` e `#temp-kelvin` com as temperaturas nas respectivas escalas à medida que o usuário digita um valor numérico.
 - c. Caso o usuário não tenha digitado nada ou o valor seja inválido, o valor das temperaturas após a conversão deve ser um "-", logo abaixo deve existir uma mensagem pedindo para o usuário digitar um valor.

05. Crie um projeto com apenas um botão com rótulo “**Simular**”. Esse botão deve estar associado a um evento que vai realizar uma simulação de um rolamento de dados comuns (com valores de 1 a 6) **1 milhão de vezes**. Ao final, deve mostrar na tela quantas vezes cada um dos números apareceu na simulação. Use o método `Math.random()` pra gerar esse número entre 1 e 6, fazendo o arredondamento quando necessário.