Exercício 1

Peça para o usuário digitar dois números diferentes no prompt (um de cada vez). Faça uma função que verifique e mostre um alert para o usuário com o maior número. Se os números forem iguais você deve mostrar uma mensagem dizendo que eles são iguais.

Utilizar uma função com parâmetros.

Exercício 2

Vamos criar um site de vidência.

Crie uma função que mostre um alert para o usuário:

Você será um ' + nomeDaProfissao + ' em ' + nomeDoLugar + ' e vai se casar com' +

nomeDoNamorado + ' ' + ' e terão ' + quantosFilhos + ' filhos.';

Essa função tem que ter parâmetros. O usuário não vai precisar digitar nada (ou seja, você vai passar os parâmetros da função).

\*Se você quiser incrementar esse exercício, pode fazer uma função randomica para dar uma resposta diferente cada vez que alguém entrar no site.

Exercício 3

Vamos criar um jogo de adivinhação.

Vamos criar página html que contenha um formulário com um campo de texto input. Podemos colocar um estilo css simples na página.

Acima do formulário vamos colocar o seguinte texto:

"Estou pensando em uma letra. Adivinhe qual é: a, b, c, d ou e?"

Se o usuário digitar a letra c, vamos mostrar a mensagem: Você acertou! Como você sabia?

Se o usuário digitar a letra b OU d , vamos mostrar a mensagem: Hmmm, era quase essa…

Se o usuário digitar qualquer outra letra, vamos mostrar a mensagem: Xii, nem perto...

**Exercício 4 (só falta fazer esse)**

Vamos criar um site de venda de (você escolhe o produto).

Podemos colocar um estilo css simples na página.

Abaixo do título do site vamos colocar uma tabela com cada produto, uma pequena descrição e o seu valor (essa tabela vai ser somente para que o consumidor do seu site consiga saber o que você está vendendo).

Vamos criar página html que contenha um formulário com um campo de texto input que vai receber o nome do produto e outro campo que vai receber o valor do produto.

Após o usuário enviar o formulário nós vamos mostrar um alert no site perguntando se o usuário deseja finalizar a compra (confirm ("mensagem");)

Se o usuário clicar em cancel vamos mostrar a mensagem: Você ainda não comprou nenhum produto.

Se o usuário clicar em yes/sim/ok vamos mostrar o nome e o valor do produto que ele escolheu.