

Para os exercícios desta lista, sugere-se o código modelo fornecido abaixo.

```
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <title>Programação Estruturada</title>
  </head>
  <body>
    <script>
      var a=10;
      var b=5;
      var resultado = a+b;
      alert(resultado);
    </script>
  </body>
</html>
```

Nos exercícios, desta primeira semana, vamos nos familiarizar com a linguagem JavaScript. Inicialmente você poderá atribuir os valores de entrada em seus algoritmos diretamente nas variáveis (como no código do modelo acima). No exemplo utiliza-se a função **alert()** para exibir um pop-up com o resultado do algoritmo.

Em seguida, você deverá adaptar seus algoritmos para utilizar os elementos de **input** e **button** (apresentados na aula 01) para tornar as entradas dinâmicas para os seus algoritmos.

Exercício 1

Construa um algoritmo que receberá dois números e que, ao final, apresenta a soma.

Exercício 2

Escreva um programa que irá receber dois números, calcula a média aritmética e apresentar o resultado ao final.

Exercício 3

Faça um programa que irá receber um nome (pode ser o seu) e que ao final apresenta a seguinte frase “**Olá ?, seja bem vindo(a) ao mundo da programação estrutura**”. Substitua a interrogação pelo nome recebido pelo programa. Obs.: O nome deverá ser primeiro armazenado em uma variável.

Exercício 4

Implemente um programa que realizará o seguinte cálculo:

$$média = \frac{(nota1 * 2 + nota2 * 3)}{5}$$

Ao final, o programa deve apresentar a média calculada.

Exercício 5

Construa um programa que realiza o cálculo da área de um ambiente. O algoritmo deve receber a largura e a profundidade e apresentar o cálculo da área através da seguinte frase “O ambiente possui largura de **x** e profundidade de **y**, totalizando **w** metros quadrados”

Exercício 6

Crie um programa que irá receber um número qualquer e que, ao final, apresenta o último dígito do número recebido. Por exemplo, se o número informado ao programa for:

- 123, o programa deve apresentar 3;
- 99986, o programa deve apresentar 6;
- 41, o programa deve apresentar 1.

Exercício 1

O HTML é uma linguagem de marcação utilizada para criação de sites e sistemas web. Sabendo disso, descreva brevemente sua história, destacando seu criador, o contexto da criação.

Exercício 2

Após a difusão da internet, várias empresas batalharam em busca de liderar o mercado dos navegadores. Este período ficou conhecido como a guerra dos browsers. Sabendo disso, disserte sobre esse período destacando os navegadores mais populares de cada período.

Exercício 3

Crie um documento HTML na versão 5, que contenha no título o seu nome, uma seção e dois parágrafos.