

Resolução Exercício Função JavaScript

- 1) Primeiro, criei um vetor para armazenar os 3 números a serem dobrados. Depois, criei a função “dobrarNumero”, informando o parâmetro “n” e pedindo para que ela retornasse “n * 2”, ou seja, o dobro de “n”. Ao final, apenas utilizei um loop “for” para imprimir as mensagens no navegador.

```
let lista = [3,5,7]

function dobrarNumero(n) {
    return n*2
}

for (numero of lista) {
    alert(`Dobro de ${numero} é: ${dobrarNumero(numero)}`)
}
```

- 2) Criei a função “elevarNumeroPeloOutro” e informei os parâmetros “x” e “z”, informando que a função deveria retornar o elemento “x” elevado a “z” (x^z). Por fim, utilizei o “alert” para imprimir a mensagem, informando para a função os números 2 e 5, que retornaram 32.

```
function elevarNumeroPeloOutro(x,z) {
    return x**z
}

alert(`2 elevado a 5 é: ${elevarNumeroPeloOutro(2,5)}`)
```

- 3) Primeiro, defini as variáveis “n1” e “n2”, informando um número de dois algarismos em cada uma.

Assim, criei a função “unirAlgarismo”. Para obter o primeiro algarismo, subtraí o módulo de “n1” por 10 de “n1”. No meu caso, informei o número 65. Assim, o programa irá calcular o módulo de 65 por 10, que será igual a 5, e depois subtrair esse valor do número original, obtendo 60.

Depois disso, para obter o algarismo 2, fiz um processo semelhante, mas apenas calculando o módulo de “n2” por 10. Nesse caso, utilizei o número 29, que dividido por 10 tem um resto de 9.

Ao final, retornei a soma do algarismo 1 pelo algarismo 2, imprimindo o resultado com o comando “alert”.

```

let n1 = 65;
let n2 = 29;

function unirAlgarismos(a, b) {
  let algarismo1 = n1 - (n1 % 10);
  let algarismo2 = n2 % 10;

  return algarismo1 + algarismo2
}

alert(unirAlgarismos())

```

- 4) Primeiro, criei 3 variáveis, que guardam o valor das notas de um aluno.

```

let n1 = 9;
let n2 = 7;
let n3 = 8.5;

```

Após isso, criei a função “calcularMedia”, que necessita de 4 parâmetros para funcionar: valor1, valor2, valor3 e a letra, que representa se a média deve ser aritmética ou ponderada.

Logo após, criei o vetor números para adicionar as notas a lista.

Utilizando uma condicional “if”, caso o valor do parâmetro “l” seja “A”, a média deve ser calculada de forma aritmética. Então, os 3 valores serão adicionados a lista, através do método “push”. Abaixo, utilizei o método “reduce” para reduzir o array números a um único valor, informando os parâmetros “a” e “b” e sinalizando que os valores devem ser somados, partindo de 0. Para finalizar, dividi esse valor pelo comprimento da lista, que resulta na média aritmética, armazenada na variável “media”, que é retornada ao programa.

Entretanto, caso “l” corresponda a “P”, a média deve ser calculada de forma ponderada. Assim, criei mais 3 variáveis, “nota1”, “nota2” e “nota3”. Dentro de cada uma delas, o valor dos parâmetros será multiplicado pelo seu peso. Ao final, no cálculo da média, os valores ponderados são somados e divididos por 10, que é a soma dos pesos. Com isso, o programa retorna a média.

```

function calcularMedia(v1,v2,v3,l) {
  let numeros = [];
  if (l.toUpperCase() === 'A') {
    numeros.push(v1,v2,v3);
    let media = (numeros.reduce((a,b) => a+b, 0)) / numeros.length;
    return media
  } else if (l.toUpperCase() === 'P') {
    let nota1 = v1*5;
    let nota2 = v2*3;
    let nota3 = v3*2;
    let media = (nota1+nota2+nota3)/10
    return media
  }
}

```

Por fim, utilizei o “alert” para imprimir a média dos 3 valores nos dois casos, seja ela ponderada ou aritmética.

```
alert(`Média aritmética de ${n1}, ${n2} e ${n3}: ${calcularMedia(n1,n2,n3, 'A').toFixed(2)}\n\nMédia ponderada de ${n1}, ${n2} e ${n3}: ${calcularMedia(n1,n2,n3, 'P').toFixed(2)}`)
```

- 5) De início, criei 3 variáveis: “n1”, para armazenar o valor do primeiro número, “n2”, para armazenar o valor do segundo número, e “op”, para armazenar o símbolo correspondente a operação matemática.

Após isso, criei a função calcular, informando os parâmetros “v1” (valor1), “v2” (valor2) e “s” (sinal).

Utilizando a condicional “if”, fiz a verificação do parâmetro “s”, para que, caso ele corresponda a algum dos sinais matemáticos de soma, subtração, divisão e multiplicação, a função faça o devido cálculo com os valores 1 e 2.

Ao fim, utilizei do comando “alert” para imprimir o números, o símbolo da operação e o resultado obtido pela função.

```
let n1 = 10;
let n2 = 5;
let op = '/';

function calcular(v1, v2, s) {
  if (s === '-') {
    return n1 - n2
  } else if (s === '+') {
    return n1 + n2
  } else if (s === '/') {
    return n1 / n2;
  } else if (s === '*') {
    return n1 * n2
  }
}

alert(`${n1} ${op} ${n2} = ${calcular(n1, n2, op)}`)
```

- 6) Criei uma variável para armazenar a quantidade de dia restantes no ano.

Após isso, criei a função “verificarDiasRestantes” para averiguar a situação. Com a condicional “if”, caso falem menos que 30 dias, o programa irá imprimir a quantidade de dias restantes juntamente com a mensagem de “Oba, quase férias!”. Entretanto, caso falem 30 dias ou mais para o fim do ano, o programa exibirá o tempo restante além da mensagem “Ainda falta muito para o Natal...”.

```
let diasRestantes = 30;

function verificarDiasRestantes(d) {
  if (diasRestantes < 30) {
    alert(`${d} dias restantes - Oba, quase férias!`)
  } else {
    alert(`${d} dias restantes - Ainda falta muito para o Natal...`)
  }
}

verificarDiasRestantes(diasRestantes)
```

- 7) Criei uma função sem parâmetros denominada “mensagem”. A função tem o único propósito de imprimir a mensagem “Ufa! Esse foi o último exercício! Acabei =D”. Ao final, apenas chamei a função.

```
function mensagem() {
  alert('Ufa! Este foi o ultimo exercicio! Acabei =D')
}

mensagem()
```

- 8) Assim como a atividade 7, a atividade 8 tem o único propósito de criar uma função sem parâmetros que imprima a mensagem de “Fui trolado” (tristeza profunda). Ao fim, chamei a função mensagem para exibir o texto.

```
function mensagem() {
  alert('Fui Trolado :( 🥲🥲🥲🥲🥲')
}

mensagem()
```

- 9) Criei a variável “num” para armazenar um número com determinado número de algarismos.

Assim, criei a função “lerQntDeDigitos”, que transforma o número em uma string, e através do método “length” pude verificar a quantidade de caracteres, imprimindo o resultado com o “alert”.

```
let num = 9823;

function lerQntDeDigitos(n) {
  alert(`Número de caractéres do número ${n}: ${String(n).length}`)
}

lerQntDeDigitos(num)
```

10) Inicialmente, criei uma variável para armazenar o número a ser invertido.

Depois, defini a função “inverterNumero”, pedindo o parâmetro “n”. Para começar, “n” será convertido em uma string, informação que é armazenada na variável “numString”. Após isso, criei um vetor vazio, e utilizei o for para percorrer cada caractere de “numString”, adicionando-os a lista.

Depois disso, utilizei o método “.reverse()” para inverter a ordem dos elementos da lista. Ao fim da função, utilizei o comando “alert” para imprimir o número original e o número invertida, que utiliza dos número da lista e do método “.join(””) para juntá-los em uma só string.

```
let num = 7832;

function inverterNumero(n) {
  let numString = String(n);
  let lista = [];

  for (caracter of numString) {
    lista.push(caracter)
  }

  lista.reverse();

  alert(`${n} invertido: ${lista.join('')}`);
}

inverterNumero(num)
```

11) Primeiro, defini a função “jogarDados”. Ela simula o lançamento de dois dados, através da seguinte operação matemática: A função “math.random” gera um número aleatório de 0 a 1. Dessa forma, esse número será multiplicado por 6. Assim, a função “Math.floor” irá arredondar o número quebrado para baixo, podendo gerar um número entre 0 e 5. Ao final, tal valor será acrescentado em um, podendo gerar um número de 1 a 6. Esse processo é feito duas vezes independente, podendo gerar qualquer número entre 2 e 12.

Abaixo, a função “jogarCraps” faz toda a lógica do jogo acontecer. Primeiro, a função “jogarDados” é chamada, e o resultado é armazenado na variável “resultado”. Assim, é feito várias verificações através da condicional “if”. Caso o valor dos dados tenha sido 7 ou 11, o programa é encerrado e é exibida uma mensagem de vitória. Caso o resultado seja 2, 3 ou 12, o jogo é encerrado, exibindo uma mensagem de derrota. Caso o número não satisfaça nenhuma dessas duas condições, o loop “while (true)” será iniciado, onde a função “jogarDados” será chamada. Caso o valor seja igual ao do resultado, o jogo encerra com uma mensagem de vitória. Entretanto,

caso o valor seja 7, o jogo encerra, e o jogador perde. Caso não entre nenhum dos casos, os dados serão jogados novamente, até que uma dessas situações aconteça, dando fim ao jogo.

```
function jogarDados() {
    return (Math.floor(Math.random() * 6) + 1) + (Math.floor(Math.random() * 6) + 1);
}

function jogarCraps() {
    let resultado = jogarDados()
    alert(`Os dados indicam o número... ${resultado}!`)

    if (resultado === 7 || resultado === 11) {
        alert('Você é um natural! Ganhou!')
    } else if (resultado === 2 || resultado === 3 || resultado === 12) {
        alert('Craps! Você perdeu!')
    } else {
        alert('Ponto! Guarde seu número!')
        while (true) {
            let dado = jogarDados()
            alert(`Os dados indicam o número... ${dado}!`)
            if (dado === resultado) {
                alert(`Você tirou o número ${resultado} novamente, você ganhou!`)
                break
            } else if (dado === 7) {
                alert(`Você tirou ${dado}, você perdeu!`)
                break
            }
        }
    }
}

jogarCraps()
```

- 12) De início, criei um vetor para armazenar o nome de todos os meses do ano. Abaixo, criei a variável “data” para armazenar uma data aleatória. Com isso, defini a função “dataParaDataPorExtenso”, pedindo o parâmetro “d”, que será a data. De início, criei uma lista, e através do método “.split()”, que transforma uma string em uma lista, dividindo os caracteres com base em um parâmetro (nesse caso a “/”). Assim, foi criada uma lista com 3 itens, sendo eles a data (antes da primeira /), o mês (antes da segunda barra) e o ano (depois da última barra). Dessa forma, criei as variáveis “dia”, “mes” e “ano” para armazenar os índices 0, 1 e 2 da lista, que representam a data, mês e o ano, respectivamente. Por último, fiz uma verificação, mudando o valor do variável mês para o mês por extenso correspondente ao número do mês - 1 (Já que a lista começa em 0). Para finalizar, apenas utilizei o “alert” para imprimir os valores e chamei a função, informando a variável “data” como parâmetro.

```

let meses = ['janeiro', 'fevereiro', 'março',
             'abril', 'maio', 'junho', 'julho',
             'agosto', 'setembro', 'outubro',
             'novembro', 'dezembro']

let data = '22/10/2007';

function dataParaDataPorExtenso(d) {
    let lista = d.split('/');

    let dia = lista[0]
    let mes = lista[1]
    let ano = lista[2]

    mes = meses[parseInt(mes) - 1];

    alert(`${dia} de ${mes} de ${ano}`)
}

dataParaDataPorExtenso(data)

```

- 13) Primeiro, defini a variável palavra, colocando dentro dela a palavra “pernilongo”.
- Após isso, criei a função “embaralhar”, informando o parâmetro “word”, que será substituído pela palavra a ser embaralhada.
- Assim, dentro da função, criei um vetor chamado “lista”, onde a palavra a ser embaralhada, através do método “.split()”, terá seus caracteres transformados em elementos de um array.
- Com isso, criei um loop “for” informando que ele deveria se repetir a quantidade de vezes referentes ao comprimento da lista contendo os caracteres da palavra, de forma que a cada repetição o índice tivesse seu valor subtraído em 1 (i--).
- Dentro do “for”, defini uma constante de “índiceAleatorio”, que funciona através de um cálculo matemática. O comando “math.random()” gera um número aleatório entre 0 e 1. Esse valor será multiplicado pelo valor de “i”, de forma a gerar sempre um número entre 0 e valor do índice. Assim, a função “Math.floor” irá transformar o número quebrado em um número inteiro, arredondando-o para baixo. Por exemplo, se o número gerado pelo comando “Math.random()” for 0.46 e for multiplicado pelo índice 6, irá resultar no número 2,76, que será arredondado para 2, gerando um índice aleatório.
- Dentro do loop, faço a troca de posições entre dois elementos da lista. Criei a constante “elemento”, que guarda o valor do caractere que está sendo embaralhado, e depois troquei as posições do elemento atual com o caractere localizado na posição gerada por “índiceAleatorio”.

Após o loop, utilizei o método “.join(‘’)” para unir os elementos da lista novamente em uma string, formando a palavra embaralhada. Por fim, utilizei o comando “alert” para mostrar a palavra original e a palavra embaralhada.

```
let palavra = 'pernilongo';

function embaralhar(word) {
  let lista = word.split('');

  for (i = lista.length; i; i--) {
    const indiceAleatorio = Math.floor(Math.random() * i);
    const elemento = lista[i - 1];
    lista[i - 1] = lista[indiceAleatorio];
    lista[indiceAleatorio] = elemento;
  }

  alert(`${word} = ${lista.join('')}`)
}

embaralhar(palavra)
```

14) De início, criei 3 variáveis, que irão armazenar os valores de “a”, “b” e “c”.

Logo abaixo, defini a função “bhaskara”, informando os parâmetros “a”, “b” e “c”. Primeiramente, calculei o delta, utilizando a fórmula “ $b^2 - 4ac$ ”. Assim, criei mais duas variáveis, x1 e x2. Dessa forma, para ambas, apenas fiz o cálculo “ $-b \pm \sqrt{\text{delta}} / 2a$ ”, com a única diferença de que a raiz de delta (calculada com a função “Math.sqrt()”) terá seu valor alterado para positivo ou negativo para gerar os valores x1 e x2. Por fim, utilizei o comando “alert” para imprimir os resultados.

Ao final do código, chamei a função “bhaskara”, informando os valores das variáveis criadas no início do código, “num1”, “num2” e “num3”.

```
let num1 = 1;
let num2 = -5;
let num3 = 6;

function bhaskara(a,b,c) {
  let delta = (b**2) - (4*a*c);
  // delta positivo
  let x1 = (-b + Math.sqrt(delta)) / (2*a)
  // delta negativo
  let x2 = (-b - Math.sqrt(delta)) / (2*a)

  alert(`x1 = ${x1}\nx2 = ${x2}`)
}

bhaskara(num1,num2,num3)
```


15) Para começar, criei duas variáveis, “num1” e “num2”, para armazenar o valor dos catetos.

Abaixo, defini a função “hipotenusa”, que tem como parâmetros “cateto1” e “cateto2”. Assim, para calcular a hipotenusa, fiz a raiz da soma (utilizando a função “Math.sqrt()”) dos catetos ao quadrado.

Ao final do bloco de código, imprimi o valor da hipotenusa utilizando o comando “alert”.

No fim do programa, chamei a função “hipotenusa”, informando os valores “num1” e “num2”.

```
let num1 = 4;
let num2 = 3;

function hipotenusa(cateto1, cateto2) {
  let hip = Math.sqrt((cateto1**2) + (cateto2**2))
  alert(`Hipotenusa: ${hip}`)
}

hipotenusa(num1,num2)
```

16) Na atividade 16, tive que escrever uma mensagem agradecendo por ter resolvido toda a lista de exercícios, de forma totalmente espontânea e por vontade própria. Através da função “mensagemAlegreEEmpolgante”, criei um “alert” para imprimir a mensagem. Ao fim, apenas chamei a função.

```
function mensagemAlegreEEmpolgante() {
  alert(` Muito obrigado professor Igor,
`)
}

mensagemAlegreEEmpolgante()
```

(Acesse o documento para visualizar o texto carinhoso que escrevi)

Fontes:

.join():

https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Array/join

.split():

https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/String/split

Math.floor():

https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Math/floor

Math.random():

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Math/random

Math.sqrt():

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Math/sqrt