

Atividades Extras I

Com base no conteúdo sobre javascript com objetos. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica com a estrutura de objetos e arquivos:

- A) Desenvolva um gerador de tabuada, capaz de gerar a tabuada de qualquer número inteiro entre 1 a 10. O usuário deve informar de qual número ele deseja ver a tabuada. A saída deve ser conforme o exemplo abaixo:

Tabuada de 5:

5 X 1 = 5

5 X 2 = 10

...

5 X 10 = 50

- B) Altere o programa anterior para que o usuário informe uma tabuada inicial e uma final. E gere as tabuadas deste intervalo. Exemplo:

Tabuadas

Inicial: 2 - Final: 3

2 X 1 = 5	3 X 1 = 5
2 X 2 = 10	3 X 2 = 10
...	...
2 X 10 = 50	3 X 10 = 5

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet>). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envio os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira

Atividades Extras II

Com base no conteúdo sobre javascript com objetos. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica com a estrutura de objetos e arquivos:

Controle Remoto TV: *Faça um programa que simule um televisor criando-o como um objeto. O usuário deve ser capaz de informar o número do canal e aumentar ou diminuir o volume. Certifique-se de que o número do canal e o nível do volume permanecem dentro de faixas válidas.*

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet>). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envie os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira

Atividades Extras III

Com base no conteúdo sobre javascript com objetos. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica com a estrutura de objetos e arquivos:

Jogo da Velha: *Crie um pequeno jogo da velha para dois jogadores. Com informativos de qual dos dois jogadores ganhou a partida ou deu empate (velha);*

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet>). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envio os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira

Atividades Extras VI

Com base no conteúdo sobre javascript com objetos. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica com a estrutura de objetos e arquivos:

Bichinho Virtual: *Crie um programa que modele um Tamagotchi (Bichinho Eletrônico):*

- a. Atributos: Nome, Fome, Saúde e Idade*
- b. Métodos para alterar e informar os atributos anteriores: alimentar(), tratar() e envelhecer();*
- c. Os valores dos atributos são alterados de forma dinâmica. Tendo como referência valores predefinidos pelas ações do usuário;*

Exemplo:

alimentar(10): Fome soma mais 10 pontos;

tratar(20): Saúde soma mais 20 pontos;

envelhecer(): idade soma mais 1 ponto;

Obs.: Existe mais uma informação que devemos levar em consideração, o Humor do nosso tamagotchi, este humor é uma combinação entre os atributos Fome e Saúde, ou seja, um campo

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet>). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envio os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira