Seja respeitoso com o código que cria, siga as diretrizes abaixo:

* Variáveis sempre iniciam com letra minúscula “**nota” (- 25 % na questão)**
* Variáveis com dois nomes o segundo inicia com maiúsculo “**notaBimestraUm” (- 25 % questão)**
* Para cada atividade um arquivo **“atvUm.ts” (- 5% questão) e uma cancelada**
* Atribua nomes que façam sentido para as variáveis, se vai armazenar idade o nome da variável é **“idade”** ou **“age”. (- 5% questão)**
* Escolha o tipo correto para variável **string, number** ou **boolean (- 25 % questão)**
* Variáveis, nome de arquivos e diretórios não pode ter espaço entre os nomes e acentuação (não pode acentuar variáveis, arquivos, diretórios ...) **(-50% questão)**
* **Versionar a lista de exercícios e configurar o arquivo .gitignore com node\_modules e todos os arquivos .js**
* **Essas regras são básicas na programação fazem parte de boas práticas, violação dessas práticas a nota é penalizada.**
* Mantenha o código endentado **(- 10 pontos da lista de exercícios)**
* Toda atividade tem que ter o enunciado e nome do aluno completo comentado, conforme exemplo atividade 1 **(- 10% questão)**
* **Os descontos por questão fica limitado ao máximo de 45 pontos**
* **O professor pode perguntar sobre alguma questão (ou todas) a fim de confirmar o aprendizado, caso não se confirme é zerada a questão.**

/\* (5 pontos)

1 - Faça um programa que calcule e apresente o valor do volume de uma lata, sabendo que PI é um valor constante de 3.14159, o programa deve pedir os valores de RAIO e ALTURA, utilize a fórmula VOLUME = PI \* RAIO² \*ALTURA.

Nome:

\*/

/\* (5 pontos)

2 - Crie um programa que peça um número ao usuário e armazene ele na variável x. Depois peça outro número e armazene na variável y.

Mostre esses números. Em seguida, faça com que x passe a ter o valor de y, e que y passe a ter o valor de x.

Nome Aluno:

\*/

/\* (5 pontos)

3 – Faça um programa que verifique se uma letra digitada é vogal ou consoante.

Nome Aluno:

\*/

/\* (5 pontos)

4-Escreva um programa que receba três números inteiros e mostre eles em ordem crescente.

Nome Aluno:

\*/

/\* (10 pontos)

5 – Faça um programa que o usuário digite dois números e o programa informe qual é o número maior, com a seguinte frase: `O número maior é ${variavel} e o número menor é ${variavel}`, se ser iguais uma frase: ` Os números ${variavel} e ${variavel} são iguais`.

Nome:

\*/

/\* (15 pontos)

6 – Ler valor de nota de N1 e N2 calcule a média e escrever a nota correspondente, tal que 0 é a menor nota e 10 a maior, e imprimir o conceito equivalente (A, B, C, D ou E), conforme a seguinte tabela:

A - nota=>8,5 nota=<10

B - nota=>7 nota<8,5

C - nota=>5 nota<7

D - nota=>3 nota<5

E - nota>3

Nome Aluno:

\*/

/\* (10 pontos)

7 - As maçãs custam R$ 0,30 cada se forem compradas menos do que uma dúzia, e R$ 0,25 se forem compradas pelo menos doze. Escreva um programa que leia o número de maçãs compradas, calcule e escreva o valor total da compra.

Nome Aluno:

E-mail:

\*/

/\* (10 pontos)

8-Escreva um programa que leia o valor de 3 ângulos de um triângulo e escreva se o triângulo é Acutângulo, Retângulo ou Obtusângulo. Sendo que:

− Triângulo Retângulo: possui um ângulo reto. (igual a 90º)

− Triângulo Obtusângulo: possui um ângulo obtuso. (maior que90º)

− Triângulo Acutângulo: possui três ângulos agudos. (menor que 90º)

Nome Aluno:

E-mail:

\*/

/\* (15 pontos)

9- Para doar sangue é necessário ter entre 18 e 67 anos e possuir mais de 60Kg. Faça um aplicativo que pergunte a idade de uma pessoa e seu peso e diga se ela pode doar sangue ou não, caso não diga o(s) motivo(s).

Nome:

\*/

/\* (10 pontos)

10 - Crie um programa que faça 5 perguntas para uma pessoa sobre um crime. As perguntas são:

"Telefonou para a vítima?"

"Esteve no local do crime?"

"Mora perto da vítima?"

"Devia para a vítima?"

"Já trabalhou com a vítima?"

O programa deve no final emitir uma classificação sobre a participação da pessoa no crime. Se a pessoa responder positivamente a 2 questões ela deve ser classificada/exibida como "Suspeita", entre 3 e 4 como "Cúmplice" e 5 como "Assassino". Caso contrário, ele será classificado como "Inocente".

Aluno:

\*/