

**CENTRO DE ENSINO SUPERIOR E DESENVOLVIMENTO – CESED**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO – UNIFACISA**

**CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**PROFESSOR: JOSÉ ANDERSON RODRIGUES DE SOUZA**

**COMPONENTE CURRICULAR: PROGRAMAR EM LINGUAGEM INTERPRETADA**

## **LISTA DE EXERCÍCIO 02**

*(Operadores e Estruturas de Controle de Fluxo)*

1. Implemente um programa que determine se um número fornecido pelo usuário é par ou ímpar.
2. Escreva um programa que peça ao usuário para inserir três números e, em seguida, imprima o maior deles.
3. Crie um programa que recebe três notas, calcula a média e informe se o aluno foi aprovado (média maior ou igual a 7) ou reprovado (média menor que 7).
4. Desenvolva um programa que receba o ano de nascimento de uma pessoa e informe se ela já é maior de idade ou não.
5. Faça um programa que converte uma temperatura de Celsius para Fahrenheit ou vice-versa, dependendo da escolha do usuário.
6. Escreva um programa que solicite dois números ao usuário e verifique se pelo menos um deles é múltiplo do outro. Se pelo menos um for múltiplo, exiba a mensagem “Pelo menos um dos números é múltiplo do outro”. Caso contrário, exiba a mensagem “Nenhum dos números é múltiplo do outro”.
7. Escreva um programa que peça ao usuário o valor de três lados de um triângulo e classifique-o como triângulo equilátero, isósceles, escaleno ou inválido.
8. Crie um programa que simula um restaurante. O usuário escolhe um prato do menu (opções: pizza, hambúrguer, salada, macarrão) usando a instrução switch. Para cada prato escolhido, exiba o preço e a descrição do prato.
9. Escreva um programa que peça ao usuário sua altura e peso, calcule o IMC (Índice de Massa Corporal) e classifique de acordo com a tabela da OMS (abaixo

do peso, peso normal, sobrepeso, obesidade). Exiba o valor do IMC e a classificação usando a instrução switch.

10. Escreva um programa que solicite ao usuário um número positivo e exiba todos os números pares de 0 até o número informado (use o laço de repetição while).
11. Escreva um programa que solicite ao usuário um número positivo e exiba todos os números ímpares de 0 até o número informado (use o laço de repetição for).
12. Crie um programa que calcule o fatorial de um número fornecido pelo usuário.
13. Implemente um jogo de adivinhação onde o computador gera um número aleatório entre 1 e 100 e o usuário tem que adivinhar qual é em até 10 tentativas. Verifique se cada palpite do usuário está correto, menor ou maior que o número secreto. Exiba mensagens informando o resultado de cada tentativa e forneça pistas (menor/maior) para ajudar o usuário. Para gerar um número aleatório entre 0 e 100 em JavaScript podemos usar `Math.floor(Math.random() * 101)`, onde `Math.random()` retorna um valor entre 0 (inclusive) e 1 (exclusivo), que é multiplicado por 101 para incluir o 100, e `Math.floor()` arredonda o resultado para o número inteiro mais próximo.