

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 04

(Funções e Escopo)

1. Liste as funções predefinidas em JavaScript que você conhece e categorize-as por funcionalidade (por exemplo, entrada e saída de dados, manipulação de strings, etc.).
2. Explore outras funções predefinidas em JavaScript lendo a documentação oficial e experimentando-as em seu próprio código.
3. Crie um código JavaScript que utilize pelo menos três funções predefinidas diferentes para realizar uma tarefa específica (por exemplo, calcular a média de três números).
4. Escreva uma função simples que exiba uma mensagem na tela e chame-a para ver o resultado.
5. Crie uma função que receba três números como parâmetros, calcule a média deles e exiba o resultado.
6. Escreva uma função que receba um número como parâmetro e retorne o quadrado desse número.
7. Declare uma variável global e uma local dentro de uma função. Tente acessá-las de diferentes partes do código para entender o escopo.
8. Crie uma função que declare uma variável dentro de um bloco de código (por exemplo, um if) e tente acessá-la fora desse bloco para entender o escopo local do bloco.
9. Reescreva todas as funções anteriores usando a estrutura de arrow function.

10. Usando funções, crie um programa que solicita dois números ao usuário, calcula sua média e exibe o resultado.
11. Use funções para implementar 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.
12. Crie uma calculadora que faça a adição, subtração, multiplicação ou divisão de dois números. Use funções separadas para cada operação e para exibir o resultado.
13. Desenvolva um conversor de moeda que solicita ao usuário o valor em Real e converta-o para Dólar. Use funções para ler os dados de entrada, realizar a conversão e exibir o resultado.
14. Usando funções, escreva um programa que solicita ao usuário sua altura e peso e calcula o IMC. Em seguida, exibe o resultado e uma mensagem indicando se a pessoa está abaixo do peso, dentro do peso normal, com sobrepeso ou obesa