

## Exercícios pontuais

1. Criar 5 variáveis e imprimir usando a função **`console.log()`**
  - a. Um número inteiro positivo
  - b. Um número inteiro negativo
  - c. Um número decimal
  - d. Um texto
  - e. O valor **verdadeiro**
2. Abrir e definir 2 variáveis (“nome” e “sobrenome”) e imprimir o nome completo de uma pessoa.
3. Experimente executar o seguinte código:

```
var nome = "Clara";  
console.log(Nome);
```

O que acontece?

4. Experimente executar o seguinte código:

```
var nome = "Clara";  
console.log(nome, sobrenome);
```

O que acontece? Por quê?

5. Escrever um texto em mais de uma linha e imprimir usando a função **`console.log()`**
6. Escrever um texto tabulado e imprimir usando a função **`console.log()`**
7. Combinando os dois exercícios anteriores, escrever um texto tabulado com várias linhas e imprimir usando a função **`console.log()`**
8. Abrir 2 variáveis “valorNulo” e “naodefinido”, definindo os valores respectivamente como “null” e “undefined”, e imprimir as duas variáveis utilizando a função **`console.log()`**.
9. *Abrir 1 variável com qualquer nome e imprimir essa variável utilizando a função `console.log()`. Observar a semelhança com o exercício anterior*
10. Criar um array com 5 frutas diferentes e imprimir utilizando a função **`console.log()`**.
11. Criar um array com os dois valores booleanos
12. Criar uma variável de uma string com o texto: “Digital House, a escola de programação que forma novas gerações de coders e profissionais digitais para imaginar, inovar e criar o que sempre sonharam.”
13. Concatenar seu nome e sobrenome com um espaço no meio utilizando 3 variáveis.



10. Vamos criar um jogo para brincar com os amigos. Na vez de cada jogador, o programa será executado e fará o seguinte:

Para gerar um número inteiro aleatório, utilizamos:

```
Math.floor(Math.random()*11)
```

- a. Será escolhido um número aleatório entre 1 e 10.
- b. De acordo com o número, o jogador receberá uma ordem (por exemplo: cantar uma música, fazer uma cambalhota, etc.)

**Importante:** Recomendamos que o exercício seja resolvido usando um switch.