

Atividades de Javascript - Parte 1

01 - Escreva uma função em Javascript que retorne uma String contendo uma sequência de 100 mensagens de texto repetidas e formatado em HTML. A mensagem é recebida por parâmetro. *Exemplo: “<p>Alô Mundo 1</p><p>Alô Mundo 2</p>...”*.

02 - Escreva uma função que receba 2 valores e uma operação básica: adição, subtração, multiplicação e divisão e retorne o resultado da operação. *Observação: Faça a validação para prevenir a divisão por 0.*

03 - Escreva uma função que retorne um vetor contendo o resultado da tabuada de um número recebido por parâmetro. Cada resultado na respectiva posição do índice.

04 - Escreva uma função que mostre na tela um número fornecido pelo usuário, porém invertido. *Por exemplo, o usuário fornece o número 875 e a função retorna o número 578.*

05 - Escreva uma função que permita contar o número de vogais contidas em uma string fornecida por parâmetro. *Por exemplo, o usuário informa a string “Brocolis”, e a função retorna o número 3 (há 3 vogais nessa palavra).*

06 - Escreva uma função em JavaScript que conte quantas vezes um caractere aparece em uma string. Tanto o caractere quanto a string são recebidos por parâmetro.

07 - Selecione 3 das atividades anteriores e integre-as na página, de tal modo que o usuário informa os parâmetros, aciona um botão, a função é chamada e o resultado é apresentado como conteúdo da página.

08 - Implemente uma estrutura de árvore contendo o mapa de um site fictício e mostre a estrutura da árvore diretamente na página.

Atividades de Javascript - Parte 2

01 - Desenvolva uma classe Produto, contendo identificador, nome, imagem e preço. O construtor da classe deve gerar o identificador automaticamente por meio do uso de uma lista estática e privada contida na própria classe. A imagem não é obrigatória, de tal forma que uma imagem default deve ser utilizada quando a mesma não for informada. Crie também um método estático em produto para buscar um produto por ID.

02 - Crie uma classe de Carrinho de compras que contém uma lista de produtos, a quantidade individual de cada um e o valor total da compra. O carrinho deve possuir os métodos de incluir, excluir, aumentar a quantidade e diminuir a quantidade de cada produto. Se ao diminuir a quantidade o produto ficar com o valor 0, o mesmo deve ser removido do carrinho. Estes métodos devem funcionar com polimorfismo para atender as operações de um produto por código ou pelo próprio objeto produto.

03 - Consuma uma das APIs REST disponível em <https://apiipheny.io/free-api/#apis-without-key> e gere produtos aleatórios com os dados obtidos.