

Atividade 1 - Variáveis

1. Construa um programa, seguindo os seguintes passos:
 - a) Declare uma variável para armazenar um nome, sem atribuir um valor.
 - b) Declare uma variável para armazenar uma idade, sem atribuir um valor.
 - c) Imprima na tela o tipo dessas variáveis que acabou de criar, usando o comando `typeof`.
 - d) Reflita: por que esse tipo foi impresso? Escreva a resposta em um comentário de código.
 - e) Pergunte ao usuário seu nome e sua idade, atribuindo esses dois valores às variáveis que acabou de criar.

▼ 💡 Dica



Se você receber um erro de código nessa etapa, reflita sobre o tipo de declaração que utilizou.

- f) Novamente, imprima na tela o tipo dessas variáveis. O que você notou? Escreva em um comentário de código.
- g) Para finalizar, imprima na tela a mensagem: "Olá `nome`, você tem `idade` anos". Onde `nome` e `idade` são os valores que o usuário inseriu

▼ 💡 Dica



Dica: para imprimir mais de um valor na mesma linha, você pode usar essa sintaxe:

```
console.log(valor1, valor2)
```

2. Escreva um programa que faça 3 perguntas de Sim ou Não, armazenado em uma variável. Por exemplo: "Você está usando uma roupa azul hoje?". Depois, siga os

passos:

- a) Crie três novas variáveis, contendo as respostas
 - b) Imprima na tela todas as perguntas seguidas por suas respectivas respostas.
- Por exemplo:

```
Você está usando uma roupa azul hoje? - SIM
```

3. Suponha que temos duas variáveis `a` e `b`, cada uma com um valor inicial

```
let a = 10  
let b = 25
```

Agora, queremos trocar os valores delas, de forma que `a` passe a ter o valor de `b` e `b` passe a ter o valor de `a`.

Ou seja, no caso desse exemplo acima, `a` passaria a ser 25 e `b` passaria a ser 10.

```
let a = 10  
let b = 25  
  
// Aqui faremos uma lógica para trocar os valores  
  
// Depois de trocados, teremos o seguinte resultado:  
console.log("O novo valor de a é", a) // O novo valor de a é 25  
console.log("O novo valor de b é", b) // O novo valor de b é 10
```

Crie a lógica que deve ser inserida no código para que os valores de `a` e `b` sejam trocados, independente de qual valor essas variáveis assumam inicialmente (ou seja: não basta dizer que `a = 25` e `b = 10` porque se os valores iniciais mudarem, a lógica do seu programa teria que mudar também).

▼ 💡 Dica 1



Podemos começar fazendo com que o valor de `a` seja igual ao que está no `b`, então ficaria assim: `a = b`

Nesse ponto, se déssemos um `console.log` no `a` e no `b`, teríamos que `a = 25` e `b = 25`

Mas desse jeito, a gente perdeu o valor anterior que estava no `a`! E agora, como você poderia guardar esse valor para atribuir à variável `b`? 😞

▼ 💡 Dica 2



Vamos supor que você tem dois copos: um copo A que tem suco de laranja e um copo B que tem coca-cola. Como você faria para trocar o conteúdo dos dois?



▼ 💡 Dica 3



Para trocar os líquidos de copo sem misturá-los, você pode pegar um copo vazio para te auxiliar!

