

Exercícios de JavaScript sobre estruturas de decisão

1. Escreva um programa que leia um número inteiro e verifique se ele é positivo, negativo ou zero.
2. Escreva um programa que leia dois números inteiros e verifique se eles são iguais ou diferentes.
3. Escreva um programa que leia um número inteiro e verifique se ele é par ou ímpar.
4. Escreva um programa que leia um caractere e verifique se ele é uma vogal ou consoante.
5. Escreva um programa que leia três números inteiros e verifique qual é o maior.
6. Escreva um programa que leia um número inteiro e verifique se ele é primo ou não.
7. Escreva um programa que leia um número inteiro e verifique se ele é um número perfeito ou não. Número Perfeito é um número natural igual à soma de todos os seus divisores, excluindo-se desse grupo de divisores, o próprio número.
8. Escreva um programa que leia um número inteiro e verifique se ele é um número de Armstrong ou não. Número de Armstrong é um número de n dígitos que é igual a soma de cada um dos seus dígitos elevado a n -ésima potência.
9. Escreva um programa que leia um número inteiro e verifique se ele é um número palíndromo ou não. Número Palíndromo, também chamado de capicua, é um número natural que pode ser lido em ordem inversa e continuando a ter o mesmo valor (ex. 202).
10. Escreva um programa que leia um número inteiro e verifique se ele é um número feliz ou não. Número Feliz é o número natural cuja soma dos quadrados do/s seu/s algarismo/s é 1 ou é um número feliz. Exemplos:
 - 1 é um número feliz, porque $1^2=1$
 - 10 é um número feliz, porque $1^2+0^2=1$
 - 13 é um número feliz, porque $1^2+3^2=1+9=10$ que é feliz.