#### Desafios – javascript alura

1. Mostre um alerta com a mensagem "Boas vindas ao nosso site!".
2. Declare uma variável chamada nome e atribua a ela o valor "Lua".
3. Crie uma variável chamada idade e atribua a ela o valor 25.
4. Defina uma variável numeroDeVendas e atribua a ela o valor 50.
5. Defina uma variável saldoDisponivel e atribua a ela o valor 1000.
6. Exiba um alerta com o texto "Erro! Preencha todos os campos"
7. Declare uma variável chamada mensagemDeErro e atribua a ela o valor "Erro! Preencha todos os campos" Agora exiba um alerta com o valor da variável mensagemDeErro.
8. Use um prompt para perguntar o nome do usuário e armazená-lo na variável nome.
9. Peça ao usuário para digitar sua idade usando um prompt e armazene-a na variável idade.
10. Agora, caso a idade seja maior ou igual que 18, exiba um alerta com a mensagem "Pode tirar a habilitação!".

#### Desafios - Respostas

1. Mostre um alerta com a mensagem "Bem-vindo ao nosso site!".

alert('Bem-vindo ao nosso site!');

1. Declare uma variável chamada nome e atribua a ela o valor "Lua".

let nome = "Lua";

1. Crie uma variável chamada idade e atribua a ela o valor 25.

let idade = 25;

1. Defina uma variável numeroDeVendas e atribua a ela o valor 50.

let numeroDeVendas = 50;

1. Defina uma variável saldoDisponivel e atribua a ela o valor 1000.

let saldoDisponivel = 1000;

1. Exiba um alerta com o texto "Erro! Preencha todos os campos."

alert('Erro! Preencha todos os campos');

1. Declare uma variável chamada mensagemDeErro e atribua a ela o valor "Erro! Preencha todos os campos." Agora exiba um alerta com o valor da variável mensagemDeErro.

let mensagemDeErro = 'Erro! Preencha todos os campos';

alert(mensagemDeErro);

1. Use um prompt para perguntar o nome do usuário e armazená-lo na variável nome.

let nome = prompt('Digite o seu nome');

1. Peça ao usuário para digitar sua idade usando um prompt e armazene-a na variável idade.

let idade = prompt('Digite a sua idade');

1. Peça ao usuário para digitar sua idade usando um prompt e armazene-a na variável idade. Agora, a idade seja maior ou igual que 18, exiba um alerta com a mensagem "Pode tirar a habilitação!".

let idade = prompt('Digite a sua idade');

if (idade >= 18) {

alert('Pode tirar a habilitação!');

}

## Aqui está um resumo dos tópicos ensinados nesta aula:

* Preparamos o ambiente de desenvolvimento com a instalação do Visual Studio Code para criar programas utilizando a linguagem JavaScript;
* Entendemos o conceito de variável para guardar informações, como números ou palavras, para usar mais tarde no nosso programa;
* Usamos o alert para exibir uma mensagem passando algumas instruções sobre o programa e usamos o prompt para interagir com a pessoa permitindo inserir um valor e armazenando em uma variável;
* Criamos um if, que é uma instrução em programação que permite ao computador tomar decisões ao executar um bloco de código apenas se uma condição específica for verdadeira.

alert('Boas vindas ao jogo do número secreto');

// Adicione um console.log para verificar o valor de "chute" após a entrada do usuário

let chute = prompt('Escolha um número entre 1 e 10');

console.log('Valor do chute:', chute);

let numeroSecreto = 4;

// Adicione um console.log para verificar a comparação entre "chute" e "numeroSecreto"

console.log('Resultado da comparação:', chute == numeroSecreto);

if (chute == numeroSecreto) {

alert('Acertou');

} else {

// Adicione um console.log para verificar o valor de "numeroSecreto" quando o jogador erra

console.log('Valor do número secreto:', numeroSecreto);

alert('O número secreto era ' + numeroSecreto);

}

#### Desafios 2

1. Pergunte ao usuário qual é o dia da semana. Se a resposta for "Sábado" ou "Domingo", mostre "Bom fim de semana!". Caso contrário, mostre "Boa semana!".
2. Verifique se um número digitado pelo usuário é positivo ou negativo. Mostre um alerta informando.
3. Crie um sistema de pontuação para um jogo. Se a pontuação for maior ou igual a 100, mostre "Parabéns, você venceu!". Caso contrário, mostre "Tente novamente para ganhar.".
4. Crie uma mensagem que informa o usuário sobre o saldo da conta, usando uma template string para incluir o valor do saldo.
5. Peça ao usuário para inserir seu nome usando prompt. Em seguida, mostre um alerta de boas-vindas usando esse nome.

#### Desafios - Respostas

1. Pergunte ao usuário qual é o dia da semana. Se a resposta for "Sábado" ou "Domingo", mostre "Bom fim de semana!". Caso contrário, mostre "Boa semana!".

diaDaSemana = prompt('Qual é o dia da semana?');

if (diaDaSemana == 'Sábado') {

alert('Bom fim de semana!');

} else if (diaDaSemana == 'Domingo') {

alert('Bom fim de semana!');

} else {

alert('Boa semana!');

}

1. Verifique se um número digitado pelo usuário é positivo ou negativo. Mostre um alerta informando.

numero = prompt('Digite um positivo ou negativo');

if (numero > 0) {

alert('Número positivo!');

} else {

alert('Número negativo!');

}

1. Crie um sistema de pontuação para um jogo. Se a pontuação for maior ou igual a 100, mostre "Parabéns, você venceu!" no console do navegador. Caso contrário, mostre "Tente novamente para ganhar.".

pontuacao = 105;

if (pontuacao >= 100) {

console.log('Parabéns, você venceu!');

} else {

console.log('Tente novamente para ganhar.');

}

1. Crie uma mensagem que informa o usuário sobre o saldo da conta, usando uma template string para incluir o valor do saldo.

let saldoConta = 500; // Exemplo de saldo

alert(`Seu saldo é de R$${saldoConta}.`);

1. Peça ao usuário para inserir seu nome usando prompt. Em seguida, mostre um alerta de boas-vindas usando esse nome.

let nome = prompt('Qual o seu nome?');

alert(`Boas vindas ${nome}`);

[https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Lexical\_grammar#automatic\_semicolon\_insertion](https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Lexical_grammar" \l "automatic_semicolon_insertion)–documentação javascript