



	Programação Web / 2024
	Programação II - Exercício 1
	Bruno Perry

Instruções:

1. Vai a este [repositório](#)
2. Carrega no botão `<>Code` e faz "Download Zip".
3. Descomprime o ficheiro (*etic-exercicios.zip*) e abre a pasta no VSCode.
4. Realiza os exercícios.
5. Corrigimos na aula de 2ª feira (29-01-2024).

Exercícios:

1. Declaração e Manipulação de Variáveis:

- Declara duas variáveis, **a** e **b**, e atribui valores a elas. Troca os valores de **a** e **b** sem usar uma variável temporária. Faz `console.log` dessas 2 variáveis.

2. Instruções Condicionais:

- Escreve uma função (*isEven*, por ex.) que recebe um parâmetro numérico, o resultado dessa função verifica se o número é par ou ímpar. Faz `console.log` desse resultado.

3. Arrays:

- Escreve uma função que recebe um array de 5 números (por ex: `[2, 123, 34, 65, 48]`). Itera sobre esse array e faz `console.log` apenas dos números pares.

4. Funções:

- Escreve uma função que recebe dois parâmetros, **num1**, **num2**, e retorna a soma deles. Faz `console.log` desse resultado.

5. Objetos:

- Cria um objeto que represente uma pessoa com as propriedades **nome**, **idade** e **genero**. Faz `console.log` dessas propriedades.

6. Loops:

- Escreve um for loop que imprime a sequência de Fibonacci até um número específico de itens (10, por ex.) e faz `console.log` a cada iteração.

7. Manipulação do DOM:

- No ficheiro `index.html`, cria dois elementos do tipo `<button>` e `<p>` dentro do `<body>`. No ficheiro JavaScript cria um evento `onclick` no botão que quando “clicado”, insere o texto “*button clicked*” no elemento `<p>`.

8. Async/Await e Fetch:

- Cria uma função (`onload`, por ex) que faça `fetch` do ficheiro “*data.json*” e transforme o resultado desse `fetch` em formato json. Faz `console.log` desse json.