**Desafios ALURA**

**LINK PARA RESOLUÇÃO** [**https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn/JavaScript/First\_steps/What\_is\_JavaScript**](https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript)

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!".

Programação é prática! Criamos mais uma lista de atividades (não obrigatórias) para você exercitar e reforçar ainda mais seu aprendizado.Bora praticar?

**Desafios**

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.

Chegamos em mais uma lista de atividades (não obrigatórias) para você praticar e reforçar ainda mais seu aprendizado.Bora?!

**Desafios**

1. Crie um contador que comece em 1 e vá até 10 usando um loop while. Mostre cada número.
2. Crie um contador que começa em 10 e vá até 0 usando um loop while. Mostre cada número.
3. Crie um programa de contagem regressiva. Peça um número e conte deste número até 0, usando um loop while no console do navegador.
4. Crie um programa de contagem progressiva. Peça um número e conte de 0 até esse número, usando um loop while no console do navegador.

Caso precise de ajuda, opções de solução das atividades estarão disponíveis na seção “Opinião da pessoa instrutora”.

**Desafios finais**

1. Crie um programa que utilize o console.log para exibir uma mensagem de boas-vindas.
2. Crie uma variável chamada "nome" e atribua a ela o seu nome. Em seguida, utilize o console.log para exibir a mensagem "Olá, [seu nome]!" no console do navegador.
3. Crie uma variável chamada "nome" e atribua a ela o seu nome. Em seguida, utilize o alert para exibir a mensagem "Olá, [seu nome]!" .
4. Utilize o prompt e faça a seguinte pergunta: Qual a linguagem de programação que você mais gosta?. Em seguida, armazene a resposta em uma variável e mostre no console do navegador.
5. Crie uma variável chamada "valor1" e outra chamada "valor2", atribuindo a elas valores numéricos de sua escolha. Em seguida, realize a soma desses dois valores e armazene o resultado em uma terceira variável chamada "resultado". Utilize o console.log para mostrar a mensagem "A soma de [valor1] e [valor2] é igual a [resultado]." no console.
6. Crie uma variável chamada "valor1" e outra chamada "valor2", atribuindo a elas valores numéricos de sua escolha. Em seguida, realize a subtração desses dois valores e armazene o resultado em uma terceira variável chamada "resultado". Utilize o console.log para mostrar a mensagem "A diferença entre [valor1] e [valor2] é igual a [resultado]." no console.
7. Peça ao usuário para inserir sua idade com prompt. Com base na idade inserida, utilize um if para verificar se a pessoa é maior ou menor de idade, exibindo uma mensagem apropriada no console.
8. Crie uma variável "numero" e peça um valor com prompt verifique se é positivo, negativo ou zero. Use if-else para imprimir a respectiva mensagem.
9. Use um loop while para imprimir os números de 1 a 10 no console.
10. Crie uma variável "nota" e atribua um valor numérico a ela. Use if-else para determinar se a nota é maior ou igual a 7 e exiba "Aprovado" ou "Reprovado" no console.
11. Use o Math.random para gerar qualquer número aleatório e exiba esse número no console.
12. Use o Math.random para gerar um número inteiro entre 1 e 10 e exiba esse número no console.
13. Use o Math.random para gerar um número inteiro entre 1 e 1000 e exiba esse número no console.