



Escolas e Faculdades.

## Desenvolvimento de Sistemas Web I

### Atividade 12 – prática sobre JavaScript

**Abra uma tag <script> no seu HTML e desenvolva os algoritmos abaixo:**

- 1 – Crie um algoritmo que receba do usuário dois valores, um inteiro e outro real (com vírgula). O programa deve calcular:
    - A soma entre dois valores
    - A diferença entre os dois valores
    - O produto entre dois valores
    - A divisão entre dois valores
    - O resto da divisão entre os dois valores
    - A potência de um pelo outro
    - A raiz de um pelo outro
  - 2 – Crie um algoritmo que receba do usuário, o nome do funcionário, valor hora, carga horária base do mês. O programa deve mostrar ao final, o nome, o valor hora, carga horária base informados e também o salário bruto do funcionário.
  - 3 – Crie um algoritmo que receba do usuário, o nome do aluno, nota 1 e nota 2. O programa deve mostrar ao final, o nome, a nota 1, a nota 2 informados e também a média final do aluno.
  - 4 – Receber três números do usuário inteiros, e armazená-los em três variáveis A, B e C. O algoritmo deverá trocar os valores das variáveis, e mostrá-las trocadas.
  - 5 – Faça um algoritmo que receba do usuário o peso de uma pessoa em Kg, e mostre:
    - O novo peso se essa pessoa engordar 15%
    - O novo peso se essa pessoa emagrecer 20%
  - 6 – Faça um programa que receba três valores, A, B e C do usuário, e calcule a Báscara, conforme sua fórmula. O programa deverá retornar o valor de X' e X''.
- $$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$
- 7 – Crie um algoritmo que receba um número qualquer do usuário. O programa deve descobrir se esse número é positivo ou negativo.
  - 8 – Crie um algoritmo que receba um número inteiro do usuário. O programa deve descobrir se esse número é par ou ímpar.
  - 10 – Após a resolução de todos os exercícios, crie um arquivo externo .js na pasta js do seu projeto e relacione o seu html a ele, feito isso crie uma função para cada exercício e coloque no arquivo .js e crie um botão para chamar cada uma das funções usando o evento onClick.