



Projeto Marvin

FASE I

O começo de tudo



Olá, esse sou eu, o Marvin. Vou te ajudar por essa jornada. Para começar, queria deixar claro algumas instruções:

- Somente esse material serve como referência. Não acredite em rumores.
- Fique atento, esse material pode mudar a qualquer hora antes da submissão.
- Os exercícios são cuidadosamente organizados em ordem de dificuldade, do mais fácil para o mais difícil. Esse mesmo raciocínio é aplicado para as correções, portanto não adianta completar um exercício mais difícil se os anteriores estão errados.
- Você precisa seguir os procedimentos de envio para todas as atividades.
- Suas atividades serão corrigidas e avaliadas pelos seus colegas.
- Você não pode deixar nenhum outro arquivo na pasta, a não ser o que foi expressamente pedido.
- Tem uma pergunta? Pergunte ao seu colega à direita. Caso contrário, tente o seu colega à esquerda.
- Seu guia de referência se chama Google / Internet
- Procure por conteúdo no Youtube para introduzir ao assunto.
- Examine os exemplos cuidadosamente. Eles estão sempre corretos e podem pedir por detalhes que não foram mencionados explicitamente na atividade.
- **A função não deve ser chamada no arquivo, apenas definida.**
- “No início, o universo foi criado. Isso irritou profundamente muitas pessoas e, no geral, foi encarado como uma péssima idéia”.

Capítulo I

Objetivo 0: mostrarNome

_M	Exercício 00
mostrarNome	
Diretório de submissão: fase01/ex00	
Arquivo a ser submetido: mostrarNome.js	

- Antes de começar, veja o material de suporte na plataforma ou [clcando aqui](#).
- Escreva uma função que, ao ser executada, exibe “Marvin” no console e não retorna nada

```
function mostrarNome() {  
  //seu código aqui  
}
```

ao ser executado:

```
$>Marvin
```



Lembre-se, a função NÃO DEVE RETORNAR NADA, mas Marvin deve aparecer no console

Capítulo II

Objetivo 01: Meu nome de volta

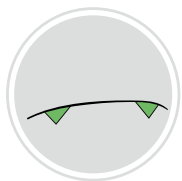
<code>_M</code>	Exercício 01
nomeDeVolta	
Diretório de submissão: fase01/ex01	
Arquivo a ser submetido: nomeDeVolta.js	

- Escreva uma função chamada nomeDeVolta, que ao ser executada, exibe "Marvin" no console;
- A função deve retornar "O andróide paranóide";

```
function nomeDeVolta() ...  
console.log(nomeDeVolta())
```

ao ser executado:

```
$>Marvin  
$>O andróide paranóide
```



Está conseguindo? Espero que sim. Aqui vale a pena uma maior explicação do exemplo: como você já deve ter percebido, o comando `console.log()` exibe os parâmetros na tela. Com o comando `console.log(nomeDeVolta())`, o programa vai primeiro executar a função `nomeDeVolta` e em seguida exibir na tela - pelo `console.log` - o valor retornado.

Capítulo III

Objetivo 02: O que eu gosto?

_M	Exercício 02
O que eu gosto?	
Diretório de submissão: fase01/ex02/	
Arquivo a ser submetido: euGosto.js	

- Crie um função chamada **"euGosto"**, que recebe uma string como argumento e retorna "Eu gosto de " + o argumento recebido

```
function euGosto(atividade)...  
console.log(euGosto("música"))
```

ao ser executado:

```
$>Eu gosto de música
```

Capítulo IV

Objetivo 03: Mostre-me nomes

_M	Exercício 03
Mostre-me nomes	
Diretório de submissão: fase01/ex03/	
Arquivo a ser submetido: nomes.js	

- Escreva uma função chamada “nomes”, que receberá dois nomes como argumento e deverá retorná-los separados por “e”

```
function nomes(nome1, nome2) ...  
console.log(nomes("Arthur", "Zaphod"))
```

Ao executado, deve exibir:

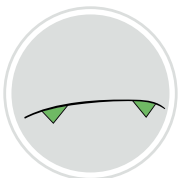
```
> Arthur e Zaphod
```

Outro exemplo:

```
function nomes(nome1, nome2) ...  
console.log(nomes("Marvin", "Cachalote"))
```

Ao executado, deve exibir:

```
> Marvin e Cachalote
```



```
function mostrarNome() {  
    console.log("Marvin")  
}
```