

Lista de exercícios

1. O Mago dos Tipos

História:

O Mago Merlin está aprendendo JavaScript para conjurar feitiços digitais. Ele escreveu algumas variáveis mágicas, mas precisa saber qual tipo de dado elas são para usar o feitiço correto.

Desafio:

Dado o código abaixo, use `typeof` para identificar os tipos de cada variável e imprima a frase correta.

```
let feitiço = "Lumos";  
let nívelDeMana = 87;  
let invisível = false;  
  
console.log(`O feitiço é do tipo: ???`);
```

2. Dragões e Condições

História:

Um guerreiro encontrou um dragão! Se ele tiver uma espada mágica e mais de 18 anos, ele pode lutar. Se não, deve fugir.

Desafio:

Crie um programa que receba:

```
let idade;  
let temEspadaMagica;
```

E exiba:

- "Você pode lutar contra o dragão!" ou

- "Fuja enquanto é tempo!"

3. A Pizzaria do Código

História:

João quer pedir pizza, mas só se:

- Ele tiver dinheiro e estiver com fome.
- Ou se for sexta-feira (porque é tradição!).

Desafio:

```
let temDinheiro;  
let estaComFome;  
let hojeEhSexta;
```

Exiba:

- "Vamos pedir pizza!" ou
- "Hoje não é dia de pizza."

4. A Máquina de Suco Inteligente

História:

Uma máquina mágica de sucos aceita o nome da fruta e prepara o suco correspondente. Se não reconhecer a fruta, diz que está fora do cardápio.

Desafio:

Use `if/else` com strings.

```
let fruta;
```

Se `fruta` for:

- `"laranja"` → "Preparando suco de laranja 🍊"
- `"uva"` → "Preparando suco de uva 🍇"
- `"morango"` → "Preparando suco de morango 🍓"

- qualquer outro → "Essa fruta não está disponível 😞"

5. Detetive dos Dados

História:

Você é um detetive cibernético e precisa descobrir se dois suspeitos dizem a mesma coisa, mas com tipos diferentes.

Desafio:

```
let suspeito1 = "42";  
let suspeito2 = 42;
```

Use operadores de comparação (`==` e `===`) para responder:

- "Eles dizem a mesma coisa, mas de formas diferentes." ou
- "Eles são exatamente iguais." ou
- "Eles são diferentes."



6. O Carrinho da Loja

História:

Uma loja só dá desconto se o cliente comprar mais de 3 itens **ou** se o valor total for maior que R\$ 100.

Desafio:

```
let quantidadeItens;  
let valorTotal;
```

Mostre:

- "Desconto aplicado!" ou
- "Sem desconto dessa vez."



7. O Robô do Café

História:

Um robô serve café conforme o pedido. Ele só aceita "café", "capuccino" ou "expresso". Qualquer outro pedido, ele responde educadamente.

Desafio:

```
let pedido;
```

Responda com:

- "Servindo café ☕"
- "Servindo capuccino 🍵"
- "Servindo expresso 🔥"
- "Desculpe, não temos esse tipo de café 😞"



8. Missão: Planeta JavaScript

História:

Você é um astronauta tentando pousar no Planeta JavaScript. A nave só pousa se o combustível for maior que 50 e o clima for "bom".

Desafio:

```
let combustivel;  
let clima;
```

Exiba:

- "Pouso autorizado!" ou
- "Abortar missão!"



9. Presente Secreto

História:

Você entrou em um jogo de presente secreto. Se você tirou "Carlos", você deve comprar um livro. Se tirou "Ana", um chocolate. Qualquer outro nome, um presente surpresa!

Desafio:

```
let nomeSorteado;
```

Resultado esperado:

- "Compre um livro 📖"
- "Compre um chocolate 🍫"
- "Compre um presente surpresa 📁"

10. Jogo de Pontuação

História:

Você precisa verificar se um jogador venceu. Se a pontuação for maior ou igual a 100, ele vence.

Desafio:

```
let pontos;
```

Exiba:

- "Você venceu! 🏆" ou
- "Continue jogando! 🎮"

11. Sessão de Cinema

História:

A entrada no cinema é gratuita para crianças até 12 anos ou idosos acima de 60.

Desafio:

```
let idade;
```

Exiba:

- "Entrada gratuita 🎟️" ou
- "Precisa pagar ingresso 🎫"

12. Poção Misteriosa

História:

Para preparar uma poção, o bruxo precisa misturar exatamente dois ingredientes certos.

Desafio:

```
let ingrediente1 = "pele de sapo";  
let ingrediente2 = "asa de morcego";
```

Verifique se os ingredientes são exatamente esses. Se forem, diga "Poção pronta!", senão "Mistura errada!"

13. Festa VIP

História:

Só entra na festa VIP quem estiver na lista de convidados e trouxer convite.

Desafio:

```
let nome = "Joana";  
let temConvite = true;
```

Use `if/else` para dizer se pode entrar ou não.

14. Passeio com o Pet

História:

Você só vai passear com seu cachorro se **não** estiver chovendo **e** se tiver tempo.

Desafio:

```
let estaChovendo;  
let temTempo;
```

Exiba:

- "Hora do passeio! 🐾" ou
- "Hoje não vai dar... 🌧️"

15. Sorveteria Gelada

História:

O cliente quer um sabor de sorvete. Só há: "baunilha", "chocolate" ou "morango".

Desafio:

```
let sabor;
```

Use condicionais para exibir:

- "Servindo sorvete de [sabor] 🍦"
- Ou "Sabor indisponível 😞"

16. MasterChef Lógico

História:

Você precisa preparar um prato especial se o ingrediente principal **ou** o tempero secreto estiver disponível.

Desafio:

```
let temIngredientePrincipal;  
let temTemperoSecreto;
```

Exiba:

- "Prato especial pronto! 🍴" ou
- "Sem os ingredientes necessários. 😞"

17. Laboratório de Comparações

História:

Você está testando o comportamento de operadores `==` e `===` em uma variável string e number.

Desafio:

```
let valor1 = "100";  
let valor2 = 100;
```

Compare com `==` e `===`, e explique o resultado com `console.log()`.

18. Esqui na Montanha

História:

A pista de esqui está liberada apenas para maiores de 16 anos e que tenham equipamento completo.

Desafio:

```
let idade;  
let temEquipamento;
```

Exiba:

- "Pode esquiar 🏂" ou
- "Não liberado."

19. Lista de Material Escolar

História:

Se a criança for do ensino fundamental, precisa levar lápis. Se for do médio, leva caneta. Se for outro, leva ambos!

Desafio:

```
let tipoEnsino = "fundamental";
```

Use `if/else` para mostrar o material adequado.


20. Contato Alienígena

História:

Você está tentando se comunicar com um alien usando sinais booleanos.

Desafio:

```
let sinal1 = true;  
let sinal2 = false;
```

Se ambos forem `true`, envie "Sinal de paz enviado , senão "Sem contato estabelecido."