

Angular - Atividades básicas

1. Peça para o usuário informar três números, retorne o menor deles.
2. O usuário informa um número e o sistema deve retornar a tabuada.
3. Criar um formulário com um campo numérico e uma caixa de combinação (select), contendo as opções: **Pagamento à vista** e **Pagamento a prazo**. Se o valor da compra for de pelo menos R\$100,00 e o pagamento for à vista, será concedido um desconto de 10%.
4. Desenvolver um sistema de conversão de moedas, o usuário informa o valor em real, em seguida poderá escolher o tipo de conversão entre: Dólar, Euro, Libra e Peso Argentino.
5. Desenvolver um sistema para realizar um cálculo fatorial. Vamos supor que seja informado o número 4, a aplicação deverá retornar 24.

O cálculo é simples, basta fazermos o número vezes o antecessor, em seguida o resultado vezes o antecessor do antecessor, o cálculo finaliza quando o antecessor chegar a 1, exemplo:

$$4 \times 3 = 12$$

$$12 \times 2 = 24$$

$$24 \times 1 = 24$$

6. Crie um sistema, onde seja possível realizar uma conversão de temperaturas entre Fahrenheit e Celsius. O usuário informa um valor e o tipo de conversão, o sistema deve retornar o valor convertido.
7. O usuário deve informar dois números, retorne quantos deles são pares ou ímpares.
8. O usuário informa uma palavra ou frase, retorne o número de vogais.

9. Será pedido para informar uma palavra ou frase, o sistema deverá retornar se é um palíndromo.

Palíndromos são palavras ou frases que podem ser lidas de trás para frente com o mesmo significado, exemplo: arara, Ana, radar, tente, entre outras.

10. Desenvolver um sistema de criptografia, onde as seguintes letras devem ser alteradas:

A - V

E - W

I - X

O - Y

U - Z

Exemplos:

Computador - Cympztvdyr

Arroz - Vrryz

Ralf - Rvlf

Larissa - Lvrxssv

11. Criar um sistema para conjugar um verbo terminado em AR, exemplo:

Verbo: Amar

Eu amo

Tu amas

Ele/Ela ama

Nós amamos

Vós amais

Eles/Elas amam

12. Criar um campo de texto, onde será possível enviar vários números separados por vírgula, quando clicado em botão, retorne as seguintes informações:

- Soma dos valores;
- Média dos valores;
- Quais os números são maiores ou iguais a média;
- Quantidade de pares e ímpares.

13. Criar um sistema para cadastrar os seguintes dados: nome, idade e cidade. Deverá ter uma tabela para listar os dados cadastros, além de um botão para poder excluir determinado registro.
14. Desenvolva um sistema para cadastrar os seguintes dados: nome, primeira nota e segunda nota. Haverá uma tabela que irá listar esses dados e também uma coluna contendo a média do aluno e outra coluna com a situação. Se o aluno tiver média 7 ou superior, sua situação será aprovado(a), caso contrário reprovado(a). Cada registro terá um botão para efetuar a remoção do vetor.
15. Criar um carrinho de compras. Haverá um vetor contendo o nome do produto, valor, imagem e quantidade em estoque. Liste todos os itens em cards, contendo o nome do produto, imagem, valor e um botão de compra. Enquanto houver produtos em estoque, o botão deverá estar disponível para cadastrar determinado produto no carrinho, caso contrário deverá estar desabilitado.

O carrinho de compras deve exibir os seguintes dados:

- a. Nome dos produtos selecionados;
- b. Quantidade unitário de cada produto;
- c. Valor de cada produto (valor * quantidade selecionados);
- d. Total da compra.