



Exercícios Javascript Básico

1. Faça um algoritmo que receba dois números e exiba o resultado da sua soma.
2. Faça um algoritmo que receba dois números e ao final mostre a soma, subtração, multiplicação e a divisão dos números lidos.
3. Faça um algoritmo que receba o preço de custo de um produto e mostre o valor de venda. Sabe-se que o preço de custo receberá um acréscimo de acordo com um percentual informado pelo usuário.
4. A Loja Mamão com Açúcar está vendendo seus produtos em 5 (cinco) prestações sem juros. Faça um algoritmo que receba um valor de uma compra e mostre o valor das prestações.
5. Faça um algoritmo que receba um número e mostre uma mensagem caso este número seja maior que 10.
6. Escrever um algoritmo que leia dois valores inteiros distintos e informe qual é o maior.
7. Escrever um algoritmo que leia o nome e as três notas obtidas por um aluno durante o semestre. Calcular a sua média (aritmética), informar o nome e sua menção aprovado (média ≥ 7), Reprovado (média ≤ 5) e Recuperação (média entre 5.1 a 6.9).
8. A concessionária de veículos "CARANGO VELHO" está vendendo os seus veículos com desconto. Faça um algoritmo que calcule e exiba o valor do desconto e o valor a ser pago pelo cliente de vários carros. O desconto



deverá ser calculado de acordo com o ano do veículo. Até 2000 - 12% e acima de 2000 - 7%. O sistema deverá perguntar se deseja continuar calculando desconto até que a resposta seja: "(N) Não". Informar total de carros com ano até 2000 e total geral.

9. Faça um algoritmo que leia um número de 1 a 5 e escreva por extenso. Caso o usuário digite um número que não esteja neste intervalo, exibir mensagem: número inválido.
10. A concessionária de veículos "CARANGO" está vendendo os seus veículos com desconto. Faça um algoritmo que calcule e exiba o valor do desconto e o valor a ser pago pelo cliente. O desconto deverá ser calculado sobre o valor do veículo de acordo com o combustível (álcool – 25%, gasolina – 21% ou diesel – 14%). Com valor do veículo igual a zero encerra entrada de dados. Informe total de desconto e total pago pelos clientes.
11. Escrever um algoritmo para uma empresa que decide dar um reajuste a seus funcionários de acordo com os seguintes critérios:
 - a. 50% para aqueles que ganham menos do que três salários mínimos;
 - b. 20% para aqueles que ganham entre três até dez salários mínimos;
 - c. 15% para aqueles que ganham acima de dez até vinte salários mínimos;
 - d. 10% para os demais funcionários.
 1. Leia o nome do funcionário, seu salário e o valor do salário mínimo.
 2. Calcule o seu novo salário reajustado. Escrever o nome do funcionário, o reajuste e seu novo salário.
 3. Calcule quanto à empresa vai aumentar sua folha de pagamento.
12. Faça um algoritmo que receba o número do mês e mostre o mês correspondente. Valide mês inválido.
13. Faça um algoritmo que crie um vetor de 30 posições, onde cada elemento corresponde ao quadrado de sua posição. Imprima depois o vetor resultante.



14. Escrever um algoritmo que leia 10 números inteiros e depois imprima em ordem inversa.
15. Faça um algoritmo que leia 10 números reais e depois exiba os números localizados nas posições ímpares.
16. Escreva um algoritmo que leia 10 valores reais e armazene em um vetor. Modifique o vetor de modo que os valores das posições ímpares sejam aumentados em 5%, e os das posições pares sejam aumentados em 2%. Imprima depois o vetor resultante.
17. Faça um algoritmo para criar um vetor real de 10 posições: as 5 primeiras são informados pelo usuário, e as 5 seguintes são os mesmos números em ordem inversa.
18. Crie um programa que solicite uma letra e no final diga se ela é vogal ou não. Esse programa deve utilizar uma função que retorne o resultado para o programa principal. mensagem final deve ser exibida então no programa principal.
19. Crie um programa para uma calculadora. Cada uma das operações deve ser uma função específica. O resultado da operação deve ser exibido dentro da função.
20. Altere o programa da calculadora para que ele realize as 4 operações sempre. No final do programa, o algoritmo deve apresentar a soma do valor de retorno das 4 operações.

21. Você foi contratado por uma loja de venda de livros usados na internet e tem que realizar a simulação do valor de entrega dos pedidos. O seu programa deve solicitar ao vendedor o total a ser pago pelo cliente e qual o prazo de entrega desejado (3, 5, 7 ou 10 dias úteis). Para cada tipo de entrega, deve ser criada uma nova função que receba o valor total pago pelo cliente. As entregas disponíveis são as seguintes: 1 - Entrega em 3 dias úteis (adicionar R\$ 25,00 reais ao valor pago pelo cliente), 2 - Entrega em 5 dias úteis (adicionar R\$ 20,00 reais ao valor pago pelo cliente), 3 - Entrega em 7 dias úteis (adicionar R\$ 15,00 reais ao valor pago pelo cliente) e 4 - Entrega em 10 dias úteis (adicionar R\$ 10,00 reais ao valor pago pelo cliente).
22. Crie um programa para simular a gratificação de um vendedor de uma loja de carros usados. O sistema deve solicitar o salário básico do funcionário e o mês que deseja simular o salário com a gratificação. A gratificação corresponde a 30% do salário básico do funcionário nos meses de janeiro até maio. De junho até novembro a gratificação corresponde a 40% do salário básico. Em dezembro, a gratificação equivale a 60% do salário. O sistema deve apresentar a gratificação dentro de uma função que receba o salário por parâmetro.
23. O IMC (Índice de Massa Corporal), pode ser calculado dividindo-se o peso da pessoa (em kg) pela altura (h em metros) elevada ao quadrado ($IMC = m/h^2$). Escreva um programa que leia o peso e a altura de uma pessoa, calcule e mostre o IMC e a faixa em que o indivíduo se enquadra de acordo com a tabela abaixo:

IMC	Interpretação
Menor que 18,5	Abaixo do peso

Entre 18,5 e menor que 25	Peso normal
Entre 25 e menor que 30	Sobrepeso
Entre 30 e menor que 35	Obesidade grau 1
Entre 35 e menor que 40	Obesidade grau 2
Maior ou igual a 40	Obesidade grau 3

Tabela para interpretação do IMC

DICAS:

Variável Sinalizadora: "FLAG"

Um conceito/técnica interessante usado nas linguagens de programação é o emprego de

uma variável para sinalizar algum tipo de evento, situação ou estado do programa. Esta variável que exerce a função de sinalizar alguma coisa é denominada de FLAG ("bandeira" em inglês).

Em muitas situações, o uso de flags pode simplificar bastante um programa. Podemos

trabalhar com flags que são variáveis booleanas (verdadeiro/falso) ou mesmo podemos usar uma variável corrente do programa e através da atribuição de um valor especial para esta variável usá-la para sinalizar alguma situação.