

Atividade 1 – JavaScript

1 - Crie um jogo onde o computador gera um número aleatório de 1 a 20, e o usuário precisa adivinhar qual é. O jogo deve dar dicas se o número digitado for maior ou menor que o número secreto. O jogo só termina quando o usuário acertar.

2 – Crie um jogo de Pedra, Papel ou Tesoura onde:

- O usuário escolhe uma das três opções digitando no prompt().
- O computador escolhe uma opção aleatória.
- O programa deve determinar o vencedor e exibir o resultado no console.log().

3 - Crie um programa que pede ao usuário para digitar um número e, em seguida, exibe a tabuada desse número de 1 a 10 no formato de uma tabela.

Exemplo de saída:

Se o número escolhido por 5, a saída será:

5 x 1 = 5

5 x 2 = 10

5 x 3 = 15

...

5 x 10 = 50

4 - Crie um programa que desenha um triângulo de asteriscos (*) no console, onde o número de linhas é especificado pelo usuário.

Exemplo de saída:

Se o usuário digitar 5 para o número de linhas, o resultado será:

*

**

5 - Escreva um programa para encontrar a soma da série 1 + 11 + 111 + ... n termos. Conforme a entrada a seguir:

Exemplo da saída:

Se o usuário digitar a quantidade de termos igual a 5, o resultado será:

1 + 11 + 111 + 1111 + 11111

A soma é: 12345