

Lista de exercícios

Enunciado: Perguntar o nome com `prompt()` e cumprimentar com `alert()`. Tratar caso o usuário não informe nada.

Enunciado: Ao clicar em um botão, alterar cor, tamanho e texto de um `<h1>`.

Enunciado: Ler um número e mostrar o dobro com duas casas decimais.

Enunciado: Ler dois números e exibir a soma.

Enunciado: Ler duas notas e calcular a média.

Enunciado: Criar contador que incrementa a cada clique e mostra o total.

Enunciado: Campo para Celsius; botão converte para Fahrenheit; mostrar com 2 casas decimais.

Enunciado: Verificador de faixa etária - Input idade; botão indica "Permitido" ou "Proibido".

Enunciado: Botão que mostra o dia da semana por extenso (ex.: "Segunda-feira").

Enunciado: Pedra, Papel ou Tesoura - Jogador escolhe; computador escolhe aleatório; mostrar resultado.

Enunciado: Dado N, calcular a soma de todos os números pares $\leq N$.

Enunciado: Um formulário com `nome` e `email`. Ao enviar, validar na página (sem recarregar) e mostrar mensagens.