Atividades Extras I

Com base no conteúdo sobre javascript. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica:

***Controle Remoto TV:*** *Faça um programa que simule um televisor criando-o como um objeto. O usuário deve ser capaz de informar o número do canal e aumentar ou diminuir o volume. Certifique-se de que o número do canal e o nível do volume permanecem dentro de faixas válidas.*

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet> ). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envio os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira

Atividades Extras II

Com base no conteúdo sobre javascript com objetos. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica com a estrutura de objetos e arquivos:

1. Desenvolva um gerador de tabuada, capaz de gerar a tabuada de qualquer número inteiro entre 1 a 10. O usuário deve informar de qual número ele deseja ver a tabuada. A saída deve ser conforme o exemplo abaixo:

**Tabuada de 5:**

5 X 1 = 5

5 X 2 = 10

...

5 X 10 = 50

1. Altere o programa anterior para que o usuário informe uma tabulada inicial e uma final. E gere as tabuadas deste intervalo. Exemplo:

***Tabuadas***

***Inicial: 2 - Final: 3***

| 2 X 1 = 5  2 X 2 = 10  ...  2 X 10 = 50 | 3 X 1 = 5  3 X 2 = 10  ...  3 X 10 = 5 |
| --- | --- |

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet> ). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envio os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira

Atividades Extras III

Com base no conteúdo sobre javascript com objetos. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica com a estrutura de objetos e arquivos:

***Jogo da Velha:*** *Crie um pequeno jogo da velha para dois jogadores. Com informativos de qual dos dois jogadores ganhou a partida ou deu empate (velha);*

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet> ). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envio os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira

Atividades Extras IV

Com base no conteúdo sobre javascript com objetos. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica com a estrutura de objetos e arquivos:

**Jogo da Forca:** O jogo tradicional da forca é super simples e divertido para fazer com as crianças, em casa, no parque ou até mesmo em viagens de carro! Trabalha a expressão verbal, a compreensão oral e aprendizagem de novo vocabulário. Tudo a postos para adivinhar palavras? Experimente!

**Regras do Jogo da Forca:**

* Monte a estrutura de uma forca;
* Sorteie a palavra e coloque um traço por cada letra;
* Selecione uma letra de cada vez;
* Se acertar escreve-se a letra no respetivo lugar;
* Se errar, começa a desenhar-se o boneco (primeiro a cabeça, depois o tronco, de seguida pernas e braços e termina-se com olhos, nariz e boca);
* O jogador perde se não conseguir identificar a palavra antes do desenho estar completo;

**Melhorias Opcionais…**

* Em qualquer momento o jogador pode tentar adivinhar a palavra, mas se errar acrescenta-se algo ao desenho.
* Forneça dicas para a palavra sorteada.

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet> ). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envio os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira

Atividades Extras V

Com base no conteúdo sobre javascript com objetos. Vamos desenvolver os exercícios de forma lógica com a estrutura de objetos e arquivos:

***Bichinho Virtual:*** *Crie um programa que modele um Tamagotchi (Bichinho Eletrônico):*

*a. Atributos: Nome, Fome, Saúde e Idade*

*b. Métodos para alterar e informar os atributos anteriores: alimentar(), tratar() e envelhecer();*

*c. Os valores dos atributos são alterados de forma dinâmica. Tendo como referência valores predefinidos pelas ações do usuário;*

*Exemplo:*

*alimentar(10): Fome soma mais 10 pontos;*

*tratar(20): Saúde soma mais 20 pontos;*

*envelhecer(): idade soma mais 1 ponto;*

***Obs.: Existe mais uma informação que devemos levar em consideração, o Humor do nosso tamagotchi, este humor é uma combinação entre os atributos Fome e Saúde, ou seja, um campo***

Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Como referência podemos usar o repositório (<https://github.com/fmoreiranet> ). Se tiver dificuldade exponha sua dúvida nos grupos de discussões para que outros integrantes possam ajudá-lo.

Para finalizar a atividade, envio os arquivos (em zip) ou o link (nos comentários) do github do projeto criado por você.

Até mais,

Fabiano Moreira