



LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

MSC SANDIR RODRIGUES CAMPOS

2 EXERCÍCIO I - REVISANDO

- Bella criou a função calculmc durante suas aulas de lógica de programação:

```
<meta charset="UTF-8"> <script> function pulaLinha() {  
document.write("<br>"); } function mostra(frase) { document.write(frase); }  
function calculmc(altura, peso) { return peso / ( altura * altura ); }  
</script>
```

- Completar o código com o resultado do IMC

3

```
<meta charset="UTF-8">
<script>
  function pulaLinha() {
    document.write("<br>");
  }

  function mostra(frase) {
    document.write(frase);
    pulaLinha();
  }

  function calculaImc(altura, peso) {

    var imc = peso / (altura * altura);
    return imc;
  }

  var imcCalculado = calculaImc(1.77, 75);
  mostra("O meu IMC é : " + imcCalculado);
</script>
```

4 INTERAGINDO COM O USUÁRIO

- `prompt (“texto a ser inserido na pergunta”)`
- `prompt("Informe sua altura");`

- `var altura = prompt("Informe sua altura");`
- `var alturaInformada = prompt("Informe sua altura");`
- `var pesoInformado = prompt("Informe seu peso");`

5 EXERCÍCIO 2

Crie um código JS que exiba o resultado de duas funções que leiam dois números do teclado e na primeira função, some os números e na segunda

função divida o primeiro pelo segundo. O resultado final deve ser imprimir a soma dos resultados das funções.

6 CONVERTENDO TEXTO EM NÚMEROS

- A função **parseInt**
- **SINTAXE** : `parseInt("texto a ser convertido")`

```
var vitorias = parseInt(prompt("Entre com o  
número de vitórias.")); var empates =  
parseInt(prompt("Entre com o número de  
empates."));
```

7 FJ – RODANDO

- Nosso objetivo será perguntar ao usuário o número de vitórias e empates do seu time. Se você não gostar de futebol, pode inserir números aleatórios. Criaremos uma variável `vitorias` que receberá um `prompt()`:

```
<meta charset="UTF-8"> <script> function pulaLinha() { document.write("<br>");  
document.write("<br>"); } function mostra(frase) { document.write(frase);  
pulaLinha(); } var vitorias = prompt("Entre com o número de vitórias.");  
var empates = prompt("Entre com o número de empates."); var pontos = vitorias  
* 3 + empates; mostra("Os pontos do seu time são " + pontos);  
</script>
```

8 FJ

Analisar linha a linha

```
<meta charset="UTF-8"> <script> function pulaLinha() {  
document.write("<br>"); } function mostra(frase) {  
document.write(frase); pulaLinha(); } function a(texto) {  
return "(" + texto + ")"; } function b(texto) { return "@" +  
texto + "@"; } function c(nome, sobrenome) { return  
b(nome + " " + a(sobrenome)); } var resultado =  
c("Sandir", "Campos"); mostra(resultado); </script>
```

9 EXERCÍCIO 3

Utilizando o exercício de calcula IMC vamos fazer com que fique interativo, lendo o nome, a altura e o peso de cada usuário

10 COMPARAÇÕES E SELEÇÕES

- Faremos uma comparação do total de pontos calculado com o total de pontos do ano anterior (entrando pelo usuário), e teremos uma mensagem personalizada para cada tipo de situação. Utilizaremos a função mostra() para imprimir a frase "Seu time está melhor

do que no ano passado“, "Seu time está pior que o ano passado”, “seu time está igual ao ano passado”

II EXERCÍCIO 4

- Calculando IMC : a OMS determina que indivíduos com IMC menor que 18.5 estão abaixo da média, com 25 estão acima da média, e entre 18.5 e 25 estão na média aceitável. Utilize os conceitos de seleção para exibir as mensagens corretas