

## **Exercícios de Programação Orientada a Objetos (POO)**

### **Criação de Objetos e Propriedades**

- 1 - Crie um objeto Carro com propriedades como marca, modelo, ano e cor. Adicione um método descrever que retorne uma string descrevendo o carro.
- 2 - Crie uma classe Forma com um método calcularArea. Crie duas subclasses Quadrado e Circulo, cada uma com sua própria implementação do método calcularArea. Instancie objetos dessas classes e calcule as áreas.

### **Exercícios de Document Object Model (DOM)**

- 3 - Crie uma página HTML simples com três parágrafos. Use JavaScript para selecionar todos os parágrafos e mudar o texto para "Parágrafo alterado pelo JS".
- 4 - Crie uma página HTML com um botão. Ao clicar no botão, o fundo da página deve mudar de cor. Use JavaScript para implementar essa funcionalidade.
- 5 - Crie uma lista não ordenada (ul) em uma página HTML. Adicione um botão que, ao ser clicado, adicione um novo item à lista. Adicione outro botão que remova o último item da lista.
- 6 - Crie um formulário simples com campos de texto para nome e email, e um botão de envio. Use JavaScript para validar que ambos os campos estão preenchidos antes de permitir o envio do formulário. Se o campo de email estiver vazio ou inválido, exiba uma mensagem de erro.