

CURSO: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**DISCIPLINA: Programação Web****Profa. Me.: Janaine C. S. Arantes****Tarefa 01 (SEM NOTA): Aula 01**

- 1) Escreva código com ES6 diretamente em uma página HTML para criar uma classe chamada "Carro", que deve ter o seguinte método construtor: **constructor(nome, ano)**. Em seguida, crie um objeto dessa classe e mostre a seguinte mensagem no browser: *<Mostrar a marca e o ano do carro>*. Por exemplo: *Ford 2014*.
- 2) Escreva código com ES6 diretamente em uma página HTML para criar uma classe chamada "Carro", que deve ter os seguintes métodos: **constructor(nome, ano)** e **mostrarIdade()**. Em seguida, crie um objeto dessa classe e mostre a seguinte mensagem no browser: *O meu carro tem <mostrar a idade do carro> anos*. Por exemplo: *O meu carro tem 3 anos*.
- 3) Crie uma classe chamada "**FuncionarioComissionado**" com ES6, que herdará os métodos da classe "**Funcionario**". A classe "**Funcionario**" deve ter os seguintes métodos: **constructor(nome, numCTPS, salario)** e **mostrarDados()** para retornar todos os dados de um funcionário. A classe "**FuncionarioComissionado**" deve ter os seguintes métodos: **constructor(nome, numCTPS, salario, venda, comissao)** e **mostrarDados()** para retornar todos os dados de um funcionário comissionado. Em seguida, crie um objeto de cada uma das classes e mostre os respectivos dados no browser.
- 4) Crie uma classe chamada "**Quadrado**" com ES6, que herdará os métodos da classe "**Poligono**". A classe "**Poligono**" deve ter os seguintes métodos: **constructor(altura, largura)** e **mostrarNome()** para retornar a seguinte mensagem: *Olá, eu sou um Polígono*. A classe "**Quadrado**" deve ter os seguintes métodos: **constructor(comprimento)**, **get area()** e **set area(valor)**. Em seguida, crie um objeto de cada uma das classes e, no final, mostre as seguintes mensagens no browser:
Olá, eu sou um Polígono.
Olá, eu sou um Quadrado.
A área do quadrado é: <mostrar o respectivo valor>.
- 5) Faça uma função anônima com ES6, armazenada na variável **mostrarFrase**, que receba os parâmetros "**nome**" e "**sobrenome**" e imprima a seguinte mensagem no browser: *Olá <mostrar nome e sobrenome>, eu sou uma função anônima*. Exemplo: *Eu sou Fulano de Tal, eu sou uma função anônima*.
- 6) Faça o exercício 5 com a utilização de uma arrow function.
- 7) Faça uma função anônima com ES6, armazenada na variável **descobrirDiametro**, que receba o parâmetro "**raio**" e imprima a seguinte mensagem no browser: *O diâmetro é: <mostrar o respectivo valor>*.
- 8) Faça o exercício 7 com a utilização de uma arrow function.