

ATIVIDADE – JavaScript

Atividade prática – Object Oriented Programming

Instruções gerais:

1. Utilize o VS Code para desenvolver os projetos JavaScript.
2. Crie um repositório no Github para esta atividade
3. Ao concluir uma nova etapa do projeto, envie todas as alterações para o Repositório do projeto criado na sua conta pessoal do Github (a pasta inteira)
4. Envie o link do repositório no Github através da Plataforma da Generation na data indicada
5. Caso seja solicitado, adicione os links individuais dos arquivos .js indicados, no item:
Adicione um dos links da sua entrega, localizada depois do link do Repositório, na tela de entrega da atividade na plataforma, para validação da atividade.

Mantenha as entregas das Atividades em dia na Plataforma da Generation

EXERCÍCIOS

Boas práticas:

- 1) Crie um repositório chamado Object Oriented Programming JavaScript no Github
- 2) Desenvolva a aplicação abaixo
- 3) Ao final desta atividade, inicialize a pasta do projeto como um repositório git e faça a conexão com o repositório remoto
- 4) Envie o projeto para o repositório remoto

ATIVIDADE 1

Crie uma classe cliente e apresente os atributos e métodos referentes a esta classe, em seguida crie um objeto cliente, defina as instâncias deste objeto e apresente as informações deste objeto no console.

ATIVIDADE 2

Crie uma classe avião e apresente os atributos e métodos referentes a esta classe, em seguida crie um objeto avião, defina as instâncias deste objeto e apresente as informações deste objeto no console.

ATIVIDADE 3

Crie uma classe produto eletrônico e apresente os atributos e métodos referentes a esta classe, em seguida crie um objeto produto eletrônico, defina as instâncias deste objeto e apresente as informações deste objeto no console.

ATIVIDADE 4

Crie uma classe funcionário e apresente os atributos e métodos referentes esta classe, em seguida crie um objeto funcionário, defina as instâncias deste objeto e apresente as informações deste objeto no console.