

## Actividad 2

En esta actividad crearás un objeto en JavaScript y utilizarás una estructura condicional `if` para evaluar uno de sus valores. El objetivo es practicar la creación de objetos, el acceso a sus propiedades y la toma de decisiones en tu código.

### Instrucciones

1. Crea un objeto llamado `carro` que contenga **cuatro propiedades** a tu elección.
  - o Una de esas propiedades **debe llamarse año**, ya que será la que validaremos.
  - o Las otras tres propiedades pueden ser las que tú decidas (por ejemplo: marca, modelo, color).
2. Una vez creado el objeto, utiliza una sentencia `if` para evaluar la propiedad `año`.
  - o Si el año del carro es **mayor o igual a 2025**, imprime en consola el mensaje:  
**"Tu carro no necesita verificación ambiental, pero debes hacer cita para circular en Ontario."**
  - o En caso contrario, imprime:  
**"Tu carro aún requiere verificación ambiental."**
3. Asegúrate de que el mensaje se imprima correctamente usando `console.log()`.

Guárdalo y luego crea un archivo html con la siguiente estructura y manda llamar tu archivo script en ese documento:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Document</title>
</head>
<body>

</body>
</html>
```