

## Desafio 03

// Declarar uma variável qualquer, que receba um objeto vazio.

?

/\*

Declarar uma variável `pessoa`, que receba suas informações pessoais.

As propriedades e tipos de valores para cada propriedade desse objeto devem ser:

- `nome` - String

- `sobrenome` - String

- `sexo` - String

- `idade` - Number

- `altura` - Number

- `peso` - Number

- `andando` - Boolean - recebe "falso" por padrão

- `caminhouQuantosMetros` - Number - recebe "zero" por padrão

\*/

?

/\*

Adicione um método ao objeto `pessoa` chamado `fazerAniversario`. O método deve

alterar o valor da propriedade `idade` dessa pessoa, somando `1` a cada vez que

for chamado.

\*/

?

/\*

Adicione um método ao objeto `pessoa` chamado `andar`, que terá as seguintes

características:

- Esse método deve receber por parâmetro um valor que representará a quantidade
- de metros caminhados;
- Ele deve alterar o valor da propriedade `caminhouQuantosMetros`, somando ao

valor dessa propriedade a quantidade passada por parâmetro;

- Ele deverá modificar o valor da propriedade `andando` para o valor booleano que representa "verdadeiro";

\*/

?

/\*

Adicione um método ao objeto `pessoa` chamado `parar`, que irá modificar o valor

da propriedade `andando` para o valor booleano que representa "falso".

\*/

?

/\*

Crie um método chamado `nomeCompleto`, que retorne a frase:

- "Olá! Meu nome é [NOME] [SOBRENOME]!"

\*/

?

/\*

Crie um método chamado `mostrarIdade`, que retorne a frase:

- "Olá, eu tenho [IDADE] anos!"

\*/

?

/\*

Crie um método chamado `mostrarPeso`, que retorne a frase:

- "Eu peso [PESO]Kg."

\*/

?

/\*

Crie um método chamado `mostrarAltura` que retorne a frase:

- "Minha altura é [ALTURA]m."

\*/

?

/\*

Agora vamos brincar um pouco com o objeto criado:

Qual o nome completo da pessoa? (Use a instrução para responder e comentários

inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta retornada)

\*/

?

/\*

Qual a idade da pessoa? (Use a instrução para responder e comentários

inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta retornada)

\*/

?

/\*

Qual o peso da pessoa? (Use a instrução para responder e comentários

inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta retornada)

\*/

?

/\*

Qual a altura da pessoa? (Use a instrução para responder e comentários

inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta retornada)

\*/

?

/\*

Faça a `pessoa` fazer 3 aniversários.

\*/

?

/\*

Quantos anos a `pessoa` tem agora? (Use a instrução para responder e comentários inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta retornada)

\*/

?

/\*

Agora, faça a `pessoa` caminhar alguns metros, invocando o método `andar` 3x,

com metragens diferentes passadas por parâmetro.

\*/

?

/\*

A pessoa ainda está andando? (Use a instrução para responder e comentários inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta retornada)

\*/

?

/\*

Se a pessoa ainda está andando, faça-a parar.

\*/

?

/\*

E agora: a pessoa ainda está andando? (Use uma instrução para responder e comentários inline ao lado da instrução para mostrar a resposta retornada)

\*/

?

/\*

Quantos metros a pessoa andou? (Use uma instrução para responder e comentários

inline ao lado da instrução para mostrar a resposta retornada)

\*/

?

/\*

Agora vamos deixar a brincadeira um pouco mais divertida! :D

Crie um método para o objeto `pessoa` chamado `apresentacao`. Esse método deve

retornar a string:

- "Olá, eu sou o [NOME COMPLETO], tenho [IDADE] anos, [ALTURA], meu peso é [PESO] e, só hoje, eu já caminhei [CAMINHO QUANTOS METROS] metros!"

Só que, antes de retornar a string, você vai fazer algumas validações:

- Se o `sexo` de `pessoa` for "Feminino", a frase acima, no início da apresentação, onde diz "eu sou o", deve mostrar "a" no lugar do "o";
- Se a idade for `1`, a frase acima, na parte que fala da idade, vai mostrar a palavra "ano" ao invés de "anos", pois é singular;
- Se a quantidade de metros caminhados for igual a `1`, então a palavra que deve conter no retorno da frase acima é "metro" no lugar de "metros".
- Para cada validação, você irá declarar uma variável localmente (dentro do método), que será concatenada com a frase de retorno, mostrando a resposta correta, de acordo com os dados inseridos no objeto.

\*/

?

// Agora, apresente-se ;)

?