



10

Atividade Objects (Lista 8)

1. **(OBRIGATÓRIO)** Crie um programa que receba 3 entradas do usuário. A cor, o modelo e a marca, crie um objeto Carro e atribua as entradas do usuário neste objeto. No final o programa deve imprimir as informações do carro. Utilize a criação de objetos para resolver este problema
2. **(OBRIGATÓRIO)** Adicione no programa anterior, após a impressão dos dados, a funcionalidade de salvar o objeto carro em formato JSON. Utilize o `JSON.stringify` para transformar o objeto em string e após isso utilize os métodos da biblioteca `'fs'` para salvar o arquivo. Salve o json como `'carro.json'`
3. **(OBRIGATÓRIO)** Faça um programa que lê o arquivo `carro.json` utilizando a biblioteca `'fs'` para ler o arquivo e após isso utilize o método `JSON.parse` para deserializar o objeto em string. Após isso imprima os valores lidos do json do arquivo. OBS: altere o arquivo salve e rode o programa novamente e veja os dados sendo mudados a cada execução.
4. Faça um programa que pergunte ao usuário se ele quer adicionar ou apenas exibir, caso o usuário escolha adicionar, altere o programa inicial de cadastro de carro para que não salve 1 objeto carro e sim uma coleção de carros (utilizando arrays, em vez de serializar/deserializar o objeto será o array que possui os carros).

Após cadastrar o carro o programa deve novamente solicitar o usuário se quer exibir ou adicionar, caso o usuário escolha exibir deve ser exibido todos os carros cadastrados.