

Universidade de Aveiro



DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE

LABORATÓRIO MULTIMÉDIA V

FICHA PRÁTICA 4

Objetivos:

- ECMAScript 6

1 Objetivos

Início do estudo da ECMAScript 6.

2 Tarefas:

1. Crie uma const e verifique não pode alterar o seu conteúdo.
2. Crie uma variável utilizando a palavra reservada let e teste a sua utilização com uma variável global e uma variável local (de uma função) com o mesmo nome. Valide utilizando, por exemplo, `console.log(..)`; Tente testar o comportamento da definição de variáveis em múltiplas situações.
3. Considere que pretende escrever uma mensagem composta por strings que variam. Utilize o conceito de *template strings* para o fazer. No exemplo seguinte altere a forma de fazer o `console.log`:
`var nome = "teste";`
`console.log("o meu nome é" + nome)`
4. Crie uma função que utilize "default parameters". Experimente a função e confirme a utilidade de utilizar funções com esta funcionalidade. Execute a função com parâmetros com o valor null e undefined.
5. Crie a mesma função utilizando o conceito de Arrow function.
6. Crie um objeto que possa guardar a informação de uma receita. Deve ter Nome, Número de pessoas e Ingredientes (um array de strings). Mostre o conteúdo da receita (utilize **console.log** e garanta que os ingredientes aparecem listados linha a linha).
7. Considere o seguinte array de objetos

```
var aprovados = [  
  {candidato: "Maira Soares", nota: 16, idade: 17},  
  {candidato: "Manuel Marques", nota: 14, idade: 20},  
  {candidato: "Nuno Gomes", nota: 15, idade: 19},  
  {candidato: "Patrícia Oliveira", nota: 14, idade: 21},  
  {candidato: "Adriana Pedrosa", nota: 17, idade: 22}  
];
```

Crie uma função que possa ser utilizada para ordenar este array segundo as notas dos candidatos. Considere a utilização do método sort do array. Caso as notas sejam iguais, o candidato mais novo será colocado em 1 lugar. Utilize o conceito de *arrow functions*.