**/\***

**Declare uma variável chamada `isTruthy`, e atribua a ela uma função que recebe**

**um único parâmetro como argumento. Essa função deve retornar `true` se o**

**equivalente booleano para o valor passado no argumento for `true`, ou `false`**

**para o contrário.**

**\*/**

*var isTruthy = function(x) {*

*... return !!x;*

*... }*

**// Invoque a função criada acima, passando todos os tipos de valores `falsy`.**

*isTruthy (false):*

*isTruthy (null);*

*isTruthy (undefinied);*

*isTruthy (NaN);*

*isTruthy (0);*

*isTruthy (-0);*

*isTruthy ( ‘’ );*

*isTruthy ( “” );*

**Invoque a função criada acima passando como parâmetro 10 valores `truthy`.**

*isTruthy (‘amor’);*

*isTruthy ({a: 1, b: 2, c:3});*

*isTruthy (function() {});*

*isTruthy (45);*

*isTruthy (20 \* 30);*

*isTruthy (-8);*

*isTruthy ([1, 2, 3]);*

*isTruthy ( [] );*

*isTruthy ( {} );*

**Declare uma variável chamada `carro`, atribuindo à ela um objeto com as**

**seguintes propriedades (os valores devem ser do tipo mostrado abaixo):**

**- `marca` - String**

**- `modelo` - String**

**- `placa` - String**

**- `ano` - Number**

**- `cor` - String**

**- `quantasPortas` - Number**

**- `assentos` - Number - cinco por padrão**

**- `quantidadePessoas` - Number - zero por padrão**

*var carro = {*

*marca: 'fiat',*

*modelo: 'uno',*

*placa: 'ABC-TR22',*

*ano: 2024,*

*cor: 'branco',*

*quantasPortas: 4,*

*assentos: 5,*

*quantidadePessoas: 0};*

**Crie um método chamado `mudarCor` que mude a cor do carro conforme a cor**

**passado por parâmetro.**

carro.mudarCor = function (x) {

... carro.cor = x;

... }

**Crie um método chamado `obterCor`, que retorne a cor do carro.**

carro.obterCor = function () {

return carro.cor;  
}

**Crie um método chamado `obterModelo` que retorne o modelo do carro.**

*carro.obterModelo = function () {*

*... return carro.modelo;*

*... }*

**Crie um método chamado `obterMarca` que retorne a marca do carro.**

*carro.obterMarca = function () {*

*... return carro.marca;*

*... }*

**Crie um método chamado `obterMarcaModelo`, que retorne:**

**"Esse carro é um [MARCA] [MODELO]"**

**Para retornar os valores de marca e modelo, utilize os métodos criados.**

*carro.obterMarcaModelo = function () {*

*... return `Este carro é um ${carro.obterMarca ()} ${carro.obterModelo ()}.`;*

*... }*

**Crie um método que irá adicionar pessoas no carro. Esse método terá as**

**seguintes características:**

**- Ele deverá receber por parâmetro o número de pessoas entrarão no carro. Esse**

**número não precisa encher o carro, você poderá acrescentar as pessoas aos**

**poucos.**

**- O método deve retornar a frase: "Já temos [X] pessoas no carro!"**

**- Se o carro já estiver cheio, com todos os assentos já preenchidos, o método**

**deve retornar a frase: "O carro já está lotado!"**

**- Se ainda houverem lugares no carro, mas a quantidade de pessoas passadas por**

**parâmetro for ultrapassar o limite de assentos do carro, então você deve**

**mostrar quantos assentos ainda podem ser ocupados, com a frase:**

**"Só cabem mais [QUANTIDADE\_DE\_PESSOAS\_QUE\_CABEM] pessoas!"**

**- Se couber somente mais uma pessoa, mostrar a palavra "pessoa" no retorno**

**citado acima, no lugar de "pessoas".**

*carro.addPessoas = function (quantidade) {*

*var assentosLivres = carro.assentos - carro.quantPessoas;*

*... var palavra = carro.quantPessoas === 4 ? "pessoa" : "pessoas";*

*... if (carro.quantPessoas === carro.assentos) {*

*... return `O carro já está lotado!`;}*

*... if (carro.quantPessoas + quantidade > carro.assentos) {*

*... return `Cabem somente mais ${assentosLivres} ${palavra}!`;}*

*... carro.quantPessoas += quantidade;*

*... return `Já temos ${carro.quantPessoas} no carro!`;}*

**... }Agora vamos verificar algumas informações do carro. Para as respostas abaixo,**

**utilize sempre o formato de invocação do método (ou chamada da propriedade),**

**adicionando comentários \_inline\_ ao lado com o valor retornado, se o método**

**retornar algum valor.**

**Qual a cor atual do carro?**

*carro.obterCor () // 'azul'*

**// Mude a cor do carro para vermelho.**

*carro.mudarCor ("vermelho")*

**// E agora, qual a cor do carro?**

*Carro.obterCor (); // vermelho*

**// Mude a cor do carro para verde musgo.**

*carro.mudarCor ("verde musgo")*

**// E agora, qual a cor do carro?**

*carro.obterCor (); // verde musgo*

**// Qual a marca e modelo do carro?**

*carro.obterMarcaModelo () // 'Este carro é um fiat uno.'*

**// Adicione 2 pessoas no carro.**

*carro.addPessoas (2) // 'Já temos 2 no carro!'*

**// Adicione mais 4 pessoas no carro.**

*carro.addPessoas (4) // 'Cabem somente mais 3 pessoas!'*

**// Faça o carro encher.**

*carro.addPessoas (3) // 'Já temos 5 no carro!'*

**// Tire 4 pessoas do carro.**

*carro.removerPessoas = function (quantidade) {*

*... carro.quantPessoas -= quantidade;*

*... return `Um total de ${quantidade} foram removidas do carro!`;}*

*carro.removerPessoas (4) // 'Um total de 4 foram removidas do carro!'*

**// Adicione 10 pessoas no carro.**

*carro.addPessoas (10) // 'Cabem somente mais 4 pessoas!'*

**// Quantas pessoas temos no carro?**

*carro.quantidadePessoas; // 1*