



Exercícios

1. Crie um objeto que será nosso personagem, que possui um nome (uma string qualquer que representa o nome do personagem), a energia (um valor positivo numérico) e um método dano, que recebe como parâmetro de entrada um valor numérico positivo e reduz a energia do personagem. Finalmente, temos o método status, que retorna 1 caso o personagem ainda possua energia e -1 caso a energia tenha chegado a zero.
2. Baseado no exercício anterior, crie para o objeto do tipo Personagem um atributo força, que possui um valor positivo que representa o máximo ataque que o personagem pode executar e o método ataque, que gera um valor aleatório entre 0 e força.
3. Ainda baseado no exercício 3, crie um segundo personagem e customize sua energia e força.
4. Verificamos em aulas anteriores que uma igualdade com dois objetos idênticos (com mesmos valores de atributos) resulta false, pois o JavaScript interpreta não se tratar do mesmo objeto. Crie uma função que compara dois vetores e, caso eles possuam mesmo conteúdo, retorne true.
5. Similarmente ao exercício anterior, crie uma função que verifica se dois objetos são idênticos.