

```
t[1])===>!1&&e.stopOnFalse){r=!1;break}n=!1,u&=o=u.length:r&&(s=t,c(r))>return this},remove:function(){return u=[],this},disable:function(){},fire:function(){return p.fireWith(this,arguments)},pending",r={state:function(){return n},always:function(){return e.promise().done(n.resolve).fail(n.reject).promise()},done:function(){n=s},t[1^e][2].disable,t[2][2].length=0,n=h.call(arguments),r=n.length,i=1!=r||e&&e[r],l=Array(r);r>t;t++)n[t]&&bisFunction(n[t])?n[t].call(l):n[t].apply(l,e[i++])},cancel:function(){return r.length>0?r[0].cancel():void 0},trigger:function(e,t){var n=e.state();if(t){var r=t[1];if(r&&r.length>0){for(var s=0,s=r.length;s<s;s++)r[s].call(this,t[0]);return this}}else return n}},on:function(e,t){var n=t.state();if(n){var r=t[1];if(r&&r.length>0){for(var s=0,s=r.length;s<s;s++)r[s].call(this,t[0]);return this}}else return n}},off:function(e,t){var n=t.state();if(n){var r=t[1];if(r&&r.length>0){for(var s=0,s=r.length;s<s;s++)r[s].call(this,t[0]);return this}}else return n}},once:function(e,t){var n=t.state();if(n){var r=t[1];if(r&&r.length>0){for(var s=0,s=r.length;s<s;s++)r[s].call(this,t[0]);return this}}else return n}},promise:function(){return new Promise(function(e,t){var n={state:function(){return e},done:t,fail:t};r.push(n),n.promise()})}}
```



*Exercícios

1 = Declare uma variável de nome weight.

```
let weight = 1.70;
```

2 = Que tipo de dado é a variável acima ? (escreva o código)

```
//
```

3 = Declare uma variável e atribua valores para cada um dos dados.

```
carBrand: String  
year: Number (integer)  
Km: Km (float)
```

```
color: String  
isSubscribed: Boolean
```

4 = A variável “car” abaixo é de que tipo de dados

```
let car = {}
```

4.1 = Atribua a ela (car) as mesmas propriedades do exercício 3.

```
//
```

4.2 = Mostre no console a seguinte mensagem.

Atenção, substitua <carBrand> , <color> , <year>:

```
0 <carBrand> selecionado possui a <color> e é do ano <year>
```

5 = Declare uma variável do tipo array, de nome cars e atribua a ela nenhum valor, ou seja, somente um array vazio.

```
//
```

6 = Reatribua valor para a variável acima, colocando dentro dela o objeto car da questão 4.

Não copiar e colar o objeto, mas usar o objeto criado e inserir ele no array

```
//
```

7 = Coloque no console o valor da posição zero do array acima

```
//
```

8 = Crie um novo car e coloque na posição 1 do array student

```
//
```

9 = Sem testar o código responda. Qual a resposta do código abaixo e porque?

Após sua resposta, pode rodar o código e veja se você acertou.

```
//console.log(a);
//var a = 1;
```