

# ALP

FICHA DE EXERCÍCIOS  
ATIVIDADE LETIVA

## Programação Orientada a Objetos

UNIDADE CURRICULAR

### FICHA 03 - Objetos

FICHA

#### Notas:

- Use o **Visual Studio Code** para resolver os exercícios.
- Crie uma pasta **FICHA03**, com um ficheiro *index.html* e outro *index.js*.
- Documento HTML com o seguinte conteúdo e a apontar (**src**) para o *index.js*.

#### ▼ FICHA 03

<> index.html

JS index.js

## TSIW | Programação Orientada a Objetos

### FICHA DE TRABALHO Nº 03 - Objetos

1. Crie um objeto denominado **compra** com os atributos *nomeProduto* e *catProduto*. Estes, devem ser pedidos ao utilizador através de prompts.
2. Imprima na consola o objeto compra
3. Adicione ao objeto uma nova propriedade designada *precoBase* e atribua-lhe um valor (p.e. 2.10)
4. Acrescente ao objeto uma nova propriedade *txIVA* com o valor de 23. Volte a imprimir na console o objeto, para verificar a sua nova estrutura.
5. Altere a propriedade *precoBase* para 2.50

6. Acrescente ao objeto uma propriedade designada `precoFinal`, que resulta de um **método** que multiplica o `preçoBase` (deste objeto) pela `txIVA`
7. Acrescente ao objeto uma propriedade `dadosEncomenda`, que constitui um **subobjecto** do objeto `compra`.

Este subobjecto deve incluir as seguintes propriedades:

- `dataEncomenda` (2023-03-27)
- `prazoEntrega` (7) dias
- `localEntrega` Avenida do Mar, 74, 4460-810 Matosinhos

8. Crie uma função **`showLength`**, no seu ficheiro `index.js`, que indique (na console) o número de propriedades do objeto `compra`.
9. Crie uma função **`showProperties`** que liste na console, as propriedades (nomes das propriedades) do objeto `compra`
10. Crie uma função **`removeProp(arg)`** que remova uma determinada propriedade do objeto, passada como argumento da função.