

Instruções gerais:

1. Utilize o VS Code para desenvolver as Atividades.
2. Ao concluir os exercícios, envie todos os códigos criados para o Repositório criado na sua conta pessoal do Github, em uma pasta identificada com o tema da sessão
3. Envie o link do repositório no Github através da Plataforma da Generation na data indicada
4. Caso seja solicitado, adicione os links individuais dos arquivos .CS indicados, no item:
Adicione um dos links da sua entrega, localizada depois do link do Repositório, na tela de entrega da atividade na plataforma, para validação da atividade.

Mantenha a entrega das Atividades em dia na Plataforma

EXERCÍCIOS

Boas práticas:

1. Resolva 2 exercícios da lista.
2. Leia o enunciado do exercício com atenção.
3. Observe as indicações de Entrada e Saída esperadas em cada exercício.
4. Observe com atenção os desenhos e diagramas inseridos nos exercícios para facilitar a compreensão.
5. Utilize o Cookbook e os Códigos guia como referências para a resolução dos exercícios.
6. Na entrega das atividades na Plataforma, envie o Link do Repositório principal.
7. Caso ainda fique alguma dúvida, consulte os instrutores da sua turma pelo Discord.

Atividade 01

Utilizando os conceitos de Tipagem Fixa e Funções, construa 3 funções diferentes, ao seu critério. **Cada uma dessas funções receberá um número diferentes de parâmetros, e cada um desses parâmetros devem seguir as instruções abaixo.** Na sequência, execute cada uma das funções, de acordo com sua estrutura, e apresente as informações no Console.

Boas práticas:

- 1) A primeira função **deve receber um parâmetro do tipo string**;
- 2) A segunda função **deve receber dois parâmetros do tipo number**;
- 3) A terceira função **deve receber 2 parâmetros**, um parâmetro do tipo string e, o segundo parâmetro do tipo number;
- 4) O nome e a lógica de cada função ficará ao seu critério, mas devem utilizar os parâmetros pedidos na assinatura da função;
- 5) O resultado gerado em cada função deve ser exibido no console;

Atividade 02

Utilizando os conceitos de Interface, crie a **Interface Usuario** com os seus respectivos atributos, que descrevam os usuários de uma Rede Social. Na sequência, crie **dois objetos usando essa interface** e apresente as informações destes 2 Objetos no Console.

Boas práticas:

- 1) Crie a Interface Usuario e **defina pelo menos 5 Atributos** relevantes aos Usuários de uma Rede Social, a sua escolha;
- 2) Lembre-se de escolher Atributos genéricos, que descrevam as características gerais de qualquer usuário da Rede Social;
- 3) Crie **2 Objetos do Tipo Usuário**;
- 4) Utilize o **Método console.log()** para exibir os dados dos 2 Objetos.

Atividade 03

Utilizando os conceitos de Interface, Array e Spread Operator, do Typescript, crie uma interface chamada Produto com os seus respectivos atributos. Na sequência, crie **dois objetos usando essa interface** e os adicione em um Array. Por fim, apresente as informações desse array usando o Spread Operator através do Console.

Boas práticas:

- 1) Crie a Interface Produto e defina pelo menos 3 Atributos relevantes aos Produtos de uma loja, a sua escolha;
- 2) Lembre-se de escolher Atributos genéricos, que descrevam as características gerais de qualquer produto da Loja;
- 3) Crie **2 Objetos do Tipo Produto**;
- 4) Crie um Array chamado **listaProdutos** e adicione os dois objetos dentro do Array;
- 5) Utilize o **Spread Operator** para exibir os produtos dentro do Array através **Método console.log()**.