

Exercícios Práticos – POO em JavaScript

1. Criando Classes

Crie uma classe `Carro` com as propriedades:

- `marca`
- `modelo`
- `ano`

E um método `descricao()` que retorna uma string com as informações do carro.

2. Instanciando Objetos

Utilize a classe `Carro` para criar 3 objetos diferentes. Imprima a descrição de cada um usando o método `descricao()`.

3. Encapsulamento com Campos Privados

Crie uma classe `Banco` com:

- Propriedade privada `#saldo`
- Métodos `depositar(valor)`, `sacar(valor)` e `verSaldo()`

Teste os métodos protegendo o saldo de acesso direto.

4. Getters e Setters

Crie uma classe `Produto` com:

- Propriedade privada `_preco`
- Getter e setter para o preço com validação (não permitir valores negativos).

5. Herança

Crie uma classe `Funcionario` com `nome` e `salario`.

Depois, crie uma classe `Gerente` que herda de `Funcionario` e adiciona a propriedade `departamento`.

Adicione um método `exibirInformacoes()` que imprime todos os dados.

6. Polimorfismo

Usando as classes anteriores, sobrescreva o método `exibirInformacoes()` em `Gerente` para incluir a informação do departamento.

7. Sistema de Cadastro (Mini Projeto)

Implemente um sistema simples de cadastro de usuários com:

- Formulário HTML com campos de nome, idade e email
- Classe `Usuario` com método `descrever()`
- Validação básica (ex: não permitir nome vazio ou idade negativa)
- Exibição dos usuários no console ao clicar no botão 'Cadastrar'

8. Desafio Extra: Lista no HTML

Estenda o sistema de cadastro para:

- Mostrar os usuários cadastrados em uma lista `
` no HTML
- Exibir nome, idade e email de forma formatada.