

## Regras do Exercicio:

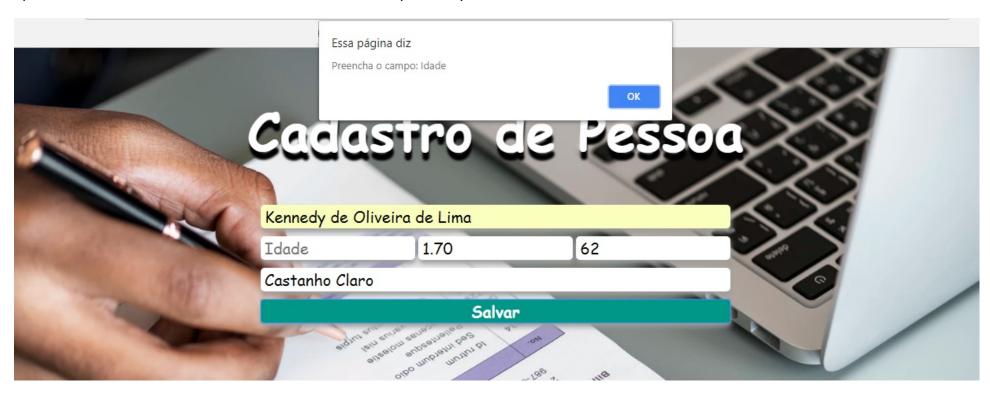
- 1. Devem ser utilizados os conceitos estudados sobre orientação a objetos na última aula
- 2. Deve existir uma classe **JS** para se comunicar com o **HTML** e uma **classe JS** para representar uma pessoa.
- 3. Sua aplicação deve ser capaz de armazenar apenas uma pessoa.
- 4. A classe responsável por representar uma Pessoa deve conter os atributos necessários para receber as informações inseridas em cada input na tela pelo usuário.
- 5. Após clicar no botão "Salvar" deve ser realizada a validação dos campos.
- 6. Todos os inputs devem ser preenchidos, caso algum campo esteja vazio, um alerta deve ser emitido dizendo qual o campo deve ser preenchido.
- 7. Caso o formulário de cadastro esteja totalmente preenchido, insira as informações preenchidas pelo usuário em um objeto que represente a abstração de uma pessoa ( new Pessoa (), então apresente as informações da pessoa cadastradas em uma tabela utilizando componente table HTML de forma dinâmica, usando JavaScript ;D.
- 8. Com a pessoa já cadastrada o botão "Salvar" deve desaparecer dando lugar aos botões de ação "Andar", "Correr" e "Falar".
- 9. Ao clicar em qualquer um dos botões de ação, um alerta deve ser emitido contendo o nome da pessoa seguida da ação, **ex:** "Fulano Andando"
- 10. As ações devem ser emitidas através do objeto do tipo pessoa, pois somente uma pessoa pode andar, correr ou falar de acordo com contexto do exercício.

## Imagens de Referência:

Tela Inicial



Após clicar no botão "Salvar" e existir um ou mais campos não preenchidos



Após clicar no botão "Salvar" e todos os campos estão preenchidos, deve ser apresentado uma tabela contendo os dados cadastrados. O botão "Salvar" deve desaparecer e os botões de ação (Andar, Correr e Falar) devem ser apresentados.

