



10

Atividade Objects (Lista 10)

1. Crie um programa que receba 3 entrada do usuário. A cor, o modelo e a marca, crie um objeto Carro e atribua as entradas do usuário neste objeto.
No final o programa deve imprimir as informações do carro.
Utilize a criação de objetos para resolver este problema
2. Adicione no programa anterior após a impressão dos dados que ele salve o objeto carro em formato JSON.
Utilize o `JSON.stringify` para transformar o objeto em string e após isso utilize os métodos da biblioteca 'fs' para salvar o arquivo.
Salve o json como 'carro.json'
3. Faça um programa que lê o arquivo carro.json utilizando a biblioteca e 'fs' para ler o arquivo e após isso utilize o método `JSON.parse` para deserializar o objeto em string.
Após isso imprima os valores lidos do json do arquivo.
OBS: altere o arquivo salve e rode o programa novamente e veja os dados sendo mudados a cada execução.
4. Faça um programa que pergunte ao usuário se ele quer adicionar ou apenas exibir, caso o usuário escolha adicionar, altere o programa inicial de cadastro de carro para que não salve 1 objeto carro e sim uma coleção de carros (utilizando arrays, em vez de serializar/deserializar o objeto será o array que possui os carros).

Após cadastrar o carro o programa deve novamente solicitar o usuário se quer exibir ou adicionar, caso o usuário escolha exibir deve ser exibido todos os carros cadastrados.