Com base no que estudamos, escolha dois objetos materiais e dois abstratos. Em seguida, faça uma lista com, pelo menos, três atributos e três métodos para cada tipo de objeto. Para finalizar, demonstre esses objetos em JavaScript e exemplifique as suas características e ações.

Objetos Materiais: Carro e Telefone

Carro:

• Atributos:

1. Modelo

2. Cor

3. VelocidadeAtual

• Métodos:

1. Acelerar

2. Frear

3. TrocarMarcha

Telefone:

• Atributos:

1. Marca

2. Cor

3. BateriaNivel

• Métodos:

1. FazerChamada

2. EnviarMensagem

3. CarregarBateria

Objetos Abstratos: Conta Bancária e Produto

Conta Bancária:

• Atributos:

1. Titular

2. Saldo

3. NúmeroConta

• Métodos:

1. Depositar

2. Sacar

3. ConsultarSaldo

Produto:

• Atributos:

1. Nome

2. Preço

3. QuantidadeEstoque

• Métodos:

1. AdicionarAoCarrinho

2. CalcularTotal

3. AtualizarEstoque

===================================

// Definição da classe Carro

class Carro {

constructor(modelo, cor) {

this.modelo = modelo;

this.cor = cor;

this.velocidadeAtual = 0;

}

acelerar() {

this.velocidadeAtual += 10;

console.log(`Acelerando. Velocidade atual: ${this.velocidadeAtual} km/h`);

}

frear() {

this.velocidadeAtual -= 5;

console.log(`Freando. Velocidade atual: ${this.velocidadeAtual} km/h`);

}

trocarMarcha() {

console.log("Trocar marcha");

}

}

// Exemplo de objeto Carro

const meuCarro = new Carro("Civic", "Prata");

meuCarro.acelerar();

meuCarro.frear();

// Definição da classe Telefone

class Telefone {

constructor(marca, cor) {

this.marca = marca;

this.cor = cor;

this.bateriaNivel = 100;

}

fazerChamada() {

console.log("Fazendo chamada...");

}

enviarMensagem() {

console.log("Enviando mensagem...");

}

carregarBateria() {

console.log("Carregando a bateria...");

this.bateriaNivel = 100;

}

}

// Exemplo de objeto Telefone

const meuTelefone = new Telefone("iPhone", "Preto");

meuTelefone.fazerChamada();

meuTelefone.enviarMensagem();

meuTelefone.carregarBateria();