

```
// Declarar uma variável qualquer, que receba um objeto vazio.
?

/*
Declarar uma variável `pessoa`, que receba suas informações pessoais.
As propriedades e tipos de valores para cada propriedade desse objeto
devem ser:
- `nome` - String
- `sobrenome` - String
- `sexo` - String
- `idade` - Number
- `altura` - Number
- `peso` - Number
- `andando` - Boolean - recebe "falso" por padrão
- `caminhouQuantosMetros` - Number - recebe "zero" por padrão
*/
?

/*
Adicione um método ao objeto `pessoa` chamado `fazerAniversario`. O
método deve
alterar o valor da propriedade `idade` dessa pessoa, somando `1` a
cada vez que
for chamado.
*/
?

/*
Adicione um método ao objeto `pessoa` chamado `andar`, que terá as
seguintes
características:
- Esse método deve receber por parâmetro um valor que representará a
quantidade
de metros caminhados;
- Ele deve alterar o valor da propriedade `caminhouQuantosMetros`,
somando ao
valor dessa propriedade a quantidade passada por parâmetro;
- Ele deverá modificar o valor da propriedade `andando` para o valor
booleano que representa "verdadeiro";
*/
?

/*
Adicione um método ao objeto `pessoa` chamado `parar`, que irá
modificar o valor
da propriedade `andando` para o valor booleano que representa "falso".
*/
?

/*
Crie um método chamado `nomeCompleto`, que retorne a frase:
- "Olá! Meu nome é [NOME] [SOBRENOME]!"
*/
?

/*
```

```

Crie um método chamado `mostrarIdade`, que retorne a frase:
- "Olá, eu tenho [IDADE] anos!"
*/
?

/*
Crie um método chamado `mostrarPeso`, que retorne a frase:
- "Eu peso [PESO]Kg."
*/
?

/*
Crie um método chamado `mostrarAltura` que retorne a frase:
- "Minha altura é [ALTURA]m."
*/
?

/*
Agora vamos brincar um pouco com o objeto criado:
Qual o nome completo da pessoa? (Use a instrução para responder e
comentários
inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta
retornada)
*/
?

/*
Qual a idade da pessoa? (Use a instrução para responder e comentários
inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta
retornada)
*/
?

/*
Qual o peso da pessoa? (Use a instrução para responder e comentários
inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta
retornada)
*/
?

/*
Qual a altura da pessoa? (Use a instrução para responder e comentários
inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta
retornada)
*/
?

/*
Faça a `pessoa` fazer 3 aniversários.
*/
?

/*
Quantos anos a `pessoa` tem agora? (Use a instrução para responder e
comentários inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a
resposta
retornada)

```

```

*/
?

/*
Agora, faça a `pessoa` caminhar alguns metros, invocando o método
`andar` 3x,
com metragens diferentes passadas por parâmetro.
*/
?

/*
A pessoa ainda está andando? (Use a instrução para responder e
comentários
inline ao lado da instrução para mostrar qual foi a resposta
retornada)
*/
?

/*
Se a pessoa ainda está andando, faça-a parar.
*/
?

/*
E agora: a pessoa ainda está andando? (Use uma instrução para
responder e
comentários inline ao lado da instrução para mostrar a resposta
retornada)
*/
?

/*
Quantos metros a pessoa andou? (Use uma instrução para responder e
comentários
inline ao lado da instrução para mostrar a resposta retornada)
*/
?

/*
Agora vamos deixar a brincadeira um pouco mais divertida! :D
Crie um método para o objeto `pessoa` chamado `apresentacao`. Esse
método deve
retornar a string:
- "Olá, eu sou o [NOME COMPLETO], tenho [IDADE] anos, [ALTURA], meu
peso é [PESO] e, só hoje, eu já caminhei [CAMINHO QUANTOS METROS]
metros!"
Só que, antes de retornar a string, você vai fazer algumas validações:
- Se o `sexo` de `pessoa` for "Feminino", a frase acima, no início da
apresentação, onde diz "eu sou o", deve mostrar "a" no lugar do "o";
- Se a idade for `1`, a frase acima, na parte que fala da idade, vai
mostrar a
palavra "ano" ao invés de "anos", pois é singular;
- Se a quantidade de metros caminhados for igual a `1`, então a
palavra que
deve conter no retorno da frase acima é "metro" no lugar de "metros".
- Para cada validação, você irá declarar uma variável localmente
(dentro do

```

método), que será concatenada com a frase de retorno, mostrando a resposta correta, de acordo com os dados inseridos no objeto.
*/
?

// Agora, apresente-se ;)
?