

Projeto Marvin

FASE 07

Objeto não identificado

Capítulo I

Instruções

- Somente esse material serve como referência. Não acredite em rumores.
- Fique atento, esse material pode mudar a qualquer hora antes da submissão.
- Os exercícios são cuidadosamente organizados em ordem de dificuldade, do mais fácil para o mais difícil. Esse mesmo raciocínio é aplicado para as correções, portanto não adianta completar um exercício mais difícil se os anteriores estão errados.
- Tenha certeza que possui as permissões necessárias para acessar arquivos e comandos.
- Você precisa seguir os procedimentos de envio para todas as atividades.
- Suas atividades serão corrigidas e avaliadas pelos seus colegas.
- Exercícios em Shell devem ser funcionais através do `/bin/bash`
- Você não pode deixar nenhum outro arquivo na pasta, a não ser o que foi expressamente pedido.
- Tem uma pergunta? Pergunte ao seu colega à direita. Caso contrário, tente o seu colega à esquerda.
- Seu guia de referência se chama Google / man / Internet
- Procure por conteúdo no Youtube para introduzir ao assunto.
- Examine os exemplos cuidadosamente. Eles estão sempre corretos e podem pedir por detalhes que não foram mencionados explicitamente na atividade.
- A função não deve ser chamada no arquivo, apenas definida.
- O objeto sempre terá as propriedades pedidas no exercício, exceto quando explicitamente informar o contrário;
- “No início, o universo foi criado. Isso irritou profundamente muitas pessoas e, no geral, foi encarado como uma péssima idéia”.

Capítulo II

Exercício 0: Quem sou eu

_M	Exercício: 00
Quem sou eu	
Diretório de submissão: fase07/ex00	
Arquivo a ser submetido: eu.js	

- Escreva uma função chamada “eu”;
- A função deve retornar um objeto com a propriedade **nome** com valor “Marvin” e a propriedade **idade** com valor 42;

Capítulo III

Exercício 01: Olha esse nome

_M	Exercício: 01
Olha esse nome	
Diretório de submissão: fase07/ex01	
Arquivo a ser submetido: meuNome.js	

- Escreva uma função chamada “meuNome”, que sempre recebe um objeto como argumento;
- A função deve retornar o valor da propriedade **nome** do objeto recebido, com a primeira letra em maiúsculo e o restante em minúsculo;

Capítulo IV

Exercício 02: Um pouco mais sobre mim

_M	Exercício: 02
Um pouco mais sobre mim	
Diretório de submissão: fase07/ex02/	
Arquivo a ser submetido: informacoes.js	

- Escreva uma função chamada “informacoes”, que sempre recebe um objeto e uma string como argumento;
- A função deve retornar o valor da propriedade do objeto passada como argumento;
- Deverá retornar **false** caso a string recebida não corresponda a nenhuma propriedade do objeto;

```
function informacoes(obj, prop) {  
  ...  
}  
console.log(informacoes({olhos: 2, cabelo: "loiro"},  
  "olhos"))
```

ao ser executado:

```
$> 2
```

Capítulo V

Exercício 03: Nós amamos animais

_M	Exercício: 03
Nós amamos animais	
Diretório de submissão: fase07/ex03/	
Arquivo a ser submetido: animais.js	

- Crie um função chamada “animais”, que sempre recebe uma array de objetos;
- A função deve remover a propriedade altura e adicionar a propriedade idade, começando do 5 e acrescentando um para cada objeto;
- Exemplo: a idade do primeiro animal é 5, a do segundo animal é 6 e assim por diante;
- Deve retornar a array de objetos, com as devidas alterações;

Capítulo VI

Exercício 04: Parece ser caro

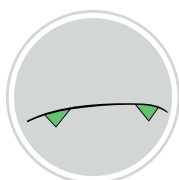
_M	Exercício: 04
Parece ser caro	
Diretório de submissão: fase07/ex04/	
Arquivo a ser submetido: precoMedio.js	

- Escreva uma função chamada “precoMedio”. Essa função vai receber vários objetos como argumento, cada objeto corresponde a um produto com várias propriedades, dentre elas, *preco* e *nome*;
- A função deve retornar a média de preço desses objetos;
- Deve também exibir qual o nome do produto mais caro, com o texto **O produto mais caro se chama “**nome do produto**”**

```
function precoMedio...  
...  
}  
console.log(precoMedio(...))
```

ao ser executado:

```
$> O produto mais caro se chama “Martelo de ouro”  
$> 4427.844444444444
```



Preste atenção nas aspas!

Capítulo VII

Exercício 05: Diário de viagem

<code>_M</code>	Exercício: 05
Diario de viagem	
Diretório de submissão: fase07/ex05/	
Arquivo a ser submetido: organizarDatas.js	

- Escreva uma função chamada “organizarDatas”, que sempre recebe uma array de objetos como argumento. Cada objeto corresponde a um planeta visitado;
- A função deve retornar a array recebida, porém classificado em ordem crescente pela data de chegada m cada planeta;
- A propriedade em questão deve se chamar ***dataDeChegada***, e deve estar em formato de string MM/DD/YYYY. Exemplo: “08/14/2001” (14 de agosto de 2001);

Capítulo VIII

Exercício 06: Os pinguins também são estilosos

_M	Exercício: 06
Os pinguins também são estilosos	
Diretório de submissão: fase07/ex06/	
Arquivo a ser submetido: pinguins.js	

- Escreva uma função chamada “pinguins”, que sempre recebe uma array de objetos. Cada objeto corresponde a um pinguim;
- A função deve adicionar, em cada pingum, a propriedade **roupa**, que por sua vez é um objeto com as seguintes propriedades:
 - na **cabeça** um ‘óculos de sol’,
 - a **camisa** é uma ‘jaqueta polar’,
 - e nos **pés** um ‘tênis’
- A função deve retornar a array de objetos, com as alterações feitas;