

**ESS | LSD**  
**Introdução à Programação em Saúde Digital**  
**Ficha de Exercícios nº3 – Objetos**

Use o Visual Studio Code para resolver os próximos exercícios. Os nomes dos ficheiros devem ser **"exN.html"** onde **N** é o número do exercício.

1. Crie um objeto chamado **pessoa** que contenha as propriedades **nome**, **idade** e **profissao**. Preencha o objeto com informações e, em seguida, imprima na consola o nome e a profissão da pessoa.
2. Crie um objeto chamado **cao** com as propriedades **nome** e **raca**. Em seguida, adicione um método chamado **latir** que, quando chamado, imprima "Au Au" na consola.
3. Crie um objeto chamado **carro** com as propriedades **marca**, **modelo** e **ano**. Em seguida, crie um método no objeto chamado **informacoes** que retorne uma string com todas as informações do carro.
4. Crie um objeto chamado **retangulo** com as propriedades **largura** e **altura**. Em seguida, crie um método chamado **calcularArea** que retorna a área do retângulo.
5. Crie um objeto chamado **circulo** com a propriedade **raio**. Adicione um método chamado **calcularArea** que retorna a área do círculo ( $\pi * \text{raio}^2$ ).
6. Crie um objeto chamado **filme** com propriedades como **titulo**, **ano**, **diretor** e um array chamado **atores**. Imprima na consola a lista de atores do filme.
7. Crie um objeto chamado **contaBancaria** com propriedades **saldo** e **titular**. Adicione um método chamado **depositar** que permita adicionar uma quantia ao saldo e um método **levantar** que permita retirar uma quantia do saldo. Após isso, imprima o saldo final na consola.
8. Crie um objeto chamado **restaurante** com uma propriedade chamada **cardapio** que é um array de objetos representando os itens do menu. Cada objeto deve ter propriedades como **nome**, **preco** e **descricao**. Imprima na consola o cardápio do restaurante.
9. Crie um objeto chamado **livro** com propriedades como **titulo**, **autor** e **numeroDePaginas**. Em seguida, crie outro objeto **livro** com dados diferentes. Por fim, indique na consola o título do livro com mais páginas.
10. Crie um objeto chamado **musica** com propriedades como **titulo**, **artista**, **ano** e **duracao**. Em seguida, crie um método para o objeto que imprima todas as propriedades na consola. Crie mais dois objetos **musica**. Em seguida, guarde tudo num array chamado **playList**. Por fim exiba na consola as seguintes estatísticas:
  - a. Título da música mais recente
  - b. Duração total da playlist