



Lista de exercícios - Objetos



1. Catálogo de Produtos

Crie um array com objetos representando produtos de uma loja. Implemente uma função que recebe um nome e retorna o produto correspondente.

2. Sistema de Biblioteca

Crie um objeto `livro` com título, autor e status de empréstimo. Implemente métodos `emprestar()` e `devolver()` que atualizam o status.

3. Conversor de Temperatura

Crie um objeto com métodos `celsiusParaFahrenheit` e `fahrenheitParaCelsius`, que retornem os valores convertidos.

4. Agenda de Contatos

Crie um objeto `agenda` que contenha uma lista de contatos. Implemente funções para adicionar, remover e listar contatos.

5. Relatório de Notas

Crie um objeto `aluno` com notas em várias disciplinas. Implemente um método `media()` que retorna a média geral.

6. Carrinho de Compras

Implemente um objeto `carrinho` com um array de itens. Cada item tem nome, quantidade e valor. Crie métodos para `adicionarItem`, `removerItem` e `total`.

7. Filtrar Alunos Aprovados

Dado um array de objetos `alunos`, filtre apenas os que têm média acima de 6 e retorne seus nomes.

8. Conversor de Moedas com Objeto

Crie um objeto `moeda` com taxas de conversão e um método `converter(valor, de, para)` que retorna o valor convertido.



1. Banco com Múltiplas Contas

Crie um objeto `banco` com várias contas. Cada conta tem nome, saldo e métodos `depositar`, `sacar`. Implemente um relatório que mostre saldo total do banco.

2. Sistema de Votação

Crie um objeto que armazene votos por candidato. Implemente funções para votar e retornar o candidato mais votado.

3. Agenda Semanal de Compromissos

Crie um objeto com os dias da semana como chaves e arrays de compromissos como valores. Implemente métodos para adicionar, remover e listar compromissos.

4. Gerador de Fichas de RPG

Crie uma função que retorna objetos representando personagens com atributos aleatórios (força, destreza, vida). Permita criar múltiplos personagens e armazenar em um array.

5. Validador de Formulário com Objeto

Crie uma função que recebe um objeto com campos (`nome`, `email`, `idade`) e valida cada campo com regras diferentes, retornando um objeto com mensagens de erro ou sucesso.

6. Sistema de Gestão de Projetos

Crie uma estrutura com objetos `projeto`, cada um contendo nome, status e uma lista de `tarefas`. Cada tarefa tem nome, data e status. Implemente métodos para alterar status e listar tarefas por status.

7. Simulador de Jogo de Dados

Crie um objeto `jogoDeDados` com métodos para rolar dois dados, registrar histórico e contar quantas vezes saiu um número específico.
