

Exercício: Módulo 2

Vídeo 1

Etapas:

- 1- Declarar uma variável chamada **codar**, sem valor.
- 2- Após declarada, atribua o seu nome à variável **codar**.
- 3- Declare uma nova variável chamada **nota** e atribua o valor 10 .
- 4- Exibir no console o valor da variável **nota**.
- 5- Declare uma variável chamada **souDev**, atribuindo à ela o valor booleano que representa verdadeiro.
- 6- Declare uma variável chamada **churrasco** que recebe um vetor com os valores **picanha, alcatra e maminha**.
- 7- Exibir no console o valor alcatra da variável **churrasco**.
- 8- Declare uma variável chamada **festa** que recebe um objeto com os atributos **local** e **hora**. Atribua valores em do tipo **string** para esses atributos.
- 9- Declare uma variável convidados, que recebe um vetor (array) de convidados, sendo cada convidado um objeto com dois atributos: **nome** e **idade**.
- 10- Crie um atributo **convidados** no objeto **festa**, e atribua a ele o vetor **convidados**.