Ólafur Ásdísarson 080299-2579

Verkefni 4 – Prototype (6%)

1. 4% Object-oriented JavaScript for beginners https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/JavaScript/Objects/Object-oriented\_JS Object prototype https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/JavaScript/Objects/Object\_prototypes

https://github.com/0802992579/FORR3JS05DU/blob/master/Geimflaug.js

2. 1% Erfðir https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/JavaScript/Objects/Inheritance Útskýrðu hvernig erfir virka útfrá kóðasýnidæminu (Teacher) í ofangreindri grein

Person hefur properties: first, last sem mynda saman name, age, gender, interests. Person hefur eina function: greeting, bio, farewell. Teacher erftir allar properties og functions frá Person en bætir við sig: subject. Functionin greeting er yfirskrifuð þannig að greetings skilar flóknari tetar með titli og hvað subject kennarinn kennir.

3. 1% Classes https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Classes Útskýrðu Class í ES6 útfrá functions og prototypes Komdu með keyrandi kóðasýnidæmi sem sýnir Class notkun.

Class er umskrifun á prototypes í JavaScript og er ekki raunverulegar object oriented erfðir. Class er bara sérstakt fall/function í Javascript.

https://github.com/0802992579/FORR3JS05DU/blob/master/ClassDaemi.js