**[Изменяем "prototype"](https://learn.javascript.ru/function-prototype" \l "izmenyaem-prototype)**

важность: 5

В коде ниже мы создаём нового кролика new Rabbit, а потом пытаемся изменить его прототип.

Сначала у нас есть такой код:

function Rabbit() {}

Rabbit.prototype = {

eats: true

};

let rabbit = new Rabbit();

alert( rabbit.eats ); // true

1. Добавим одну строчку (выделенную в коде ниже). Что вызов alert покажет нам сейчас?
2. function Rabbit() {}
3. Rabbit.prototype = {
4. eats: true
5. };
6. let rabbit = new Rabbit();
7. Rabbit.prototype = {};

alert( rabbit.eats ); // ?

1. …А если код такой (заменили одну строчку)?
2. function Rabbit() {}
3. Rabbit.prototype = {
4. eats: true
5. };
6. let rabbit = new Rabbit();
7. Rabbit.prototype.eats = false;

alert( rabbit.eats ); // ?

1. Или такой (заменили одну строчку)?
2. function Rabbit() {}
3. Rabbit.prototype = {
4. eats: true
5. };
6. let rabbit = new Rabbit();
7. delete rabbit.eats;

alert( rabbit.eats ); // ?

1. Или, наконец, такой:
2. function Rabbit() {}
3. Rabbit.prototype = {
4. eats: true
5. };
6. let rabbit = new Rabbit();
7. delete Rabbit.prototype.eats;

alert( rabbit.eats ); // ?

1. **True. 2. False. 3. True. 4. Undefined.**