

Практическая работа:

1. Реализовать функцию-конструктор, создающую объекты людей. Входные параметры: “ФИО”, “Возраст”, “Пол”. Реализовать метод, выводящий в консоль информацию о сотрудниках, обрамленную в рамку из звездочек:

*****	index.html:21
* ФИО: Иванов Иван Иванович *	index.html:22
* Возраст: 44 *	index.html:23
* Пол сотрудника: мужской *	index.html:24
*****	index.html:25
*****	index.html:21
* ФИО: Ким Чен Ын *	index.html:22
* Возраст: 37 *	index.html:23
* Пол сотрудника: мужской *	index.html:24
*****	index.html:25
*****	index.html:21
* ФИО: Сидорова Елена Игоревна *	index.html:22
* Возраст: 32 *	index.html:23
* Пол сотрудника: женский *	index.html:24
*****	index.html:25

2. Реализовать функцию-конструктор, создающую часы. Входные параметры: “часы”, “минуты” и “секунды”. Реализовать следующие методы:

- a) showTime() – выводит время в нормальном формате;
- б) increaseTime() – увеличивает текущее время на 1 сек;
- в) startClock() – с интервалом в 1 сек. выводит время с увеличением на 1 сек;

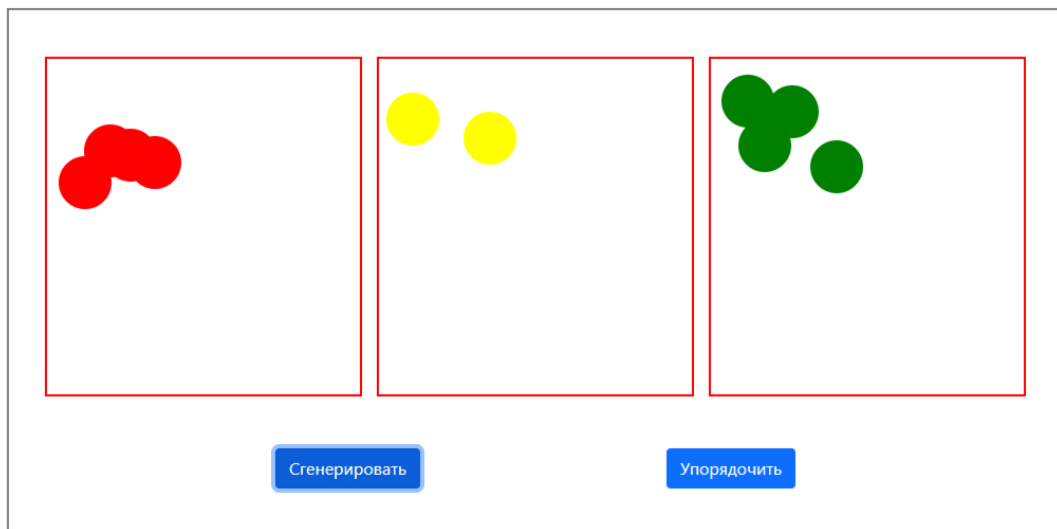
23:59:53	index.html:24
23:59:54	index.html:24
23:59:55	index.html:24
23:59:56	index.html:24
23:59:57	index.html:24
23:59:58	index.html:24
23:59:59	index.html:24
00:00:00	index.html:24
00:00:01	index.html:24
00:00:02	index.html:24
00:00:03	index.html:24

3. Реализовать эмулятор спортивных соревнований по прыжкам в длину. Основная задача: создать объект “Судья”,

входными параметрами которого будут: “Кол-во участников” и “Кол-во прыжков”. И создать объекты спортсменов – входные параметры не нужны (имена задает автоматически при создании: “Спортсмен 1” и т.д.). У судьи реализовать метод “начало соревнований” по запуску которого должна заработать вся логика приложения. А именно, участники по очереди совершают по одному прыжку (со случайным результатом). Так повторять столько раз, сколько передано во входном параметре. Вся информация в реальном времени выводится в консоль. Когда прыжки закончатся, судья выводит в консоль результаты:

Соревнования начались (участников: 3, туров: 3):	index.html:74
Тур 1:	index.html:75
"Спортсмен 1": 3.57	index.html:26
"Спортсмен 2": 2.61	index.html:26
"Спортсмен 3": 3.04	index.html:26
Тур 2:	index.html:60
"Спортсмен 1": 2.15	index.html:26
"Спортсмен 2": 2.05	index.html:26
"Спортсмен 3": 2.40	index.html:26
Тур 3:	index.html:60
"Спортсмен 1": 2.67	index.html:26
"Спортсмен 2": 2.61	index.html:26
"Спортсмен 3": 2.04	index.html:26
Победил "Спортсмен 1" с результатом: 3.57	index.html:46

4. Реализовать функции-конструкторы, создающие следующие объекты:



По нажатию на кнопку “Сгенерировать” со случайным цветом фона создаются шарики, расположенные бессистемно. По

нажатию на кнопку “Упорядочить” шарики должны выстроиться в своих контейнерах по порядку.