

TypeScript

INTERFACE

Zadaniem interfejsu jest opisanie kształtu obiekt poprzez określenie jego właściwości i metod.

```
interface domek {
    nazwa:string,
    adres:string
}

//Użycie:

let dom : domek = {
    nazwa: "Anielskie gniazdko",
    adres: "Niebiańska 2"
}
//Użycie
console.log(dom.adres);

//Z polem opcjonalnym
interface osoba {
    imie:string,
    nazwisko:string,
    wiek?:number
}
//wiek jest opcjonalny więc
//nie trzeba go dodawać
let janek:osoba = {
    imie:"Jan",
    nazwisko:"Kowalski"
}
```

Użycie interfejsu z funkcją:

Listing 2.58. Użycie interfejsu

```
interface InFaktura {
    doZapłaty: number;
    od: string;
}

const kwota: InFaktura = {
    doZapłaty: 230,
    od: "Temp"
};

function faktura(a: InFaktura) {
    return `Twoja faktura od ${a.od} opiewa na kwotę ${a.doZapłaty}.`;
}

console.log(faktura(kwota));
```

3adania

Napisz skrypt, który będzie pozwalał rezerwować salę kinową dla określonej liczby osób.

UWAGA: do każdej funkcji/metody dodaj dokumentację w formacie:

```
*****
nazwa funkcji:    <tu wstaw nazwę funkcji>
argumenty:        <nazwa argumentu> - <co przechowuje>
                   < nazwa argumentu> - <co przechowuje>
typ zwracany:     <nazwa typu>, <co jest zwracane>
informacje:       <opis>
autor:            <numer zdającego>
*****
```

ZAŁOŻENIA:

Kino posiada 3 sale. Każda sala posiada 50 miejsc. Codziennie seanse są o godzinach 15:00 18:00 i 20:00.

ZADANIA DO WYKONANIA:

1. Stwórz klasą która będzie posiadała nazwę sali, ilość wolnych miejsc, godzinę seansu oraz nazwę filmu. **Uwaga na odpowiednie typy danych.** [2pkt]
2. Stwórz metodę w klasie, która będzie sprawdzać czy określona ilość osób może dostać bilet na konkretną godzinę w konkretnej sali. Np: 20 osób chce zarezerwować miejsca na seans na godzinę 15:00 w sali nr 1. Wtedy sprawdzany czy ilość dostępnych miejsc jest odpowiednia jeśli tak to metoda zwraca TRUE w przeciwnym wypadku zwraca FALSE. [4pkt]
3. Do tablicy dodaj 10 przykładowych obiektów z zadania 1, o różnej ilości wolnych miejsc. Następnie posortuj dane rosnąco – stwórz do tego funkcję, która przyjmuje tablicę obiektów (z zadania 1) i zwracającą tablicę obiektów z zadania 1. Wyświetl dane przed sortowaniem i po sortowaniu. [4pkt]