Webbasierte Anwendungen (SoSe2024)

Praktikum 4

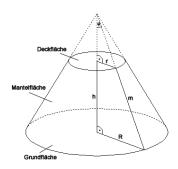
Hinweis: Für die JavaScript-Entwicklung sollten Sie die Debug-Konsole Ihres Browsers nutzen.

- 1. Studieren Sie Kapitel 9. Style aus Crockford, Douglas: JavaScript The Good Parts, O'Reilly, 2008 (Präsenzexemplar in der Bibliothek). Hilfreich wird auch die Seite https://eslint.org/docs/rules/ sein. Schauen Sie sich ebenfalls das Werkzeug JSDoc 3 (https://jsdoc.app/) an. Halten Sie die empfohlenen Style- und Kommentierungsregeln für alle JavaScript-Quelltexte ein.
- 2. Schreiben Sie eine HTML5 Seite, die eine JavaScript Datei im <body>-Teil einbindet. Das JavaScript soll alle Quadratzahlen von 1² bis 25² errechnen und auf der Konsole ausgeben. Geben Sie Ihre HTML5 und JS Datei ab. (8 Punkte)
- 3. Schreiben Sie eine JavaScript Funktion betrag(a), die den Betrag eines Vektors in \mathbb{R}^2 errechnet und zurückgibt. Der Vektor wird als Objektliteral erwartet. Nennen Sie die Eigenschaften a1 und a2. Der Betrag lässt sich wie folgt errechnen:

$$|\vec{a}| = \sqrt{a_1^2 + a_2^2}$$

Testen Sie Ihre Funktion mit geeigneten Eingabewerten. Geben Sie Ihre JS-Funktion ab. (6 Punkte)

4. Schreiben Sie eine JavaScript Klasse Kegelstumpf mit der Klassensyntax nach ECMAScript2015, um einen Kegelstumpf zu berechnen.



Implementieren Sie neben dem Konstruktor (Parameter R, r, h) auch Methoden, die das Volumen volumen() $(V=\frac{\pi h}{3}(R^2+Rr+r^2))$, die Mantelfläche mantelflaeche() $(M=\pi m(R+r);\ m=\sqrt{(R-r)^2+h^2})$ und die

1

Oberfläche oberflaeche() $(O=\pi R^2+\pi r^2+M)$ berechnen. Testen Sie Ihre Methoden mit geeigneten Eingabewerten. Geben Sie Ihre JS-Klasse ab. (17 Punkte)

Die Aufgaben dieses Praktikums sind als Gruppenarbeit abzugeben. Bitte achten Sie darauf, dass Sie sinnvolle Einrückungen und Kommentierungen zur besseren Lesbarkeit vornehmen. Die Lösungen sind in elektronischer Form unter https://wba.cs.hs-rm.de/PraGA/ abzugeben. Bitte beachten Sie das dort angegebene Abgabedatum.