Verkefni 4 -Objects

1. Codeacademy
2. Prototype í javascript er object sem er innifalinn í flestum objectum. Prototype er notað sem eins konar backup fyrir properties. Ef þú kallar í eitthvað í objectinu sem var ekki gert í constructornum reynir javascript að skoða hvort það sé til í prototypinu. Þetta er hægt að nota fyrir inheretance, þar sem þú vísar prototypinu í annað prototype. Þetta er beint úr code academy, en samt gott dæmi um erfðir með því að nota prototype.
3. Það skilar alveg sömu niðurstöðum sama hvort þú býrð til getIsbn() inni í smiðnum eða með prototype, en ef þú ætlaðir að gera margar bækur, þá værir þú að búa til mörg eintök af getIsbn(). Með því að nota prototype í staðinn spörum við minni. Það fá líka allir Book objectar aðgang að getIsbn() aðgerðinni um leið og við bætum því í prototype-ið, það þarf ekki að bæta því við handvirkt.
4. Meðfylgjandi skrár