Государственный Университет Молдовы

Факультет Математики и Информатики

Департамент Информатики

# **Лабораторная работа №3. Продвинутые объекты в JavaScript**

# 

Выполнил студент группь IA2403:Andrei Boico

1. **Класс Item:**
   1. Это базовый класс для создания предметов с аттрибутами: name (название), weight (вес) и rarity (редкость).
   2. В методе getInfo() возвращается строка с информацией о предмете, включающая название, вес и редкость.
2. **Создание экземпляра Item:**
   1. Создаём объект sword типа Item с названием "Steel Sword", весом 3.5 кг и редкостью "rare".
   2. В консоли выводится информация о предмете, с помощью метода getInfo().
   3. Вес объекта sword изменяется на 4.0 кг, и новый вес выводится в консоль.
3. **Класс Weapon:**
   1. Наследуется от класса Item и добавляет два новых атрибута: damage (урон) и durability (прочность).
   2. Метод use() уменьшает прочность оружия на 10, если прочность больше 0.
   3. Метод repair() восстанавливает прочность до 100.
4. **Создание экземпляров Weapon:**
   1. Создаём объект bow (лук) с характеристиками: вес 2.0 кг, редкость "uncommon", урон 15 и прочность 100.
      1. После использования лука прочность уменьшается на 10 и выводится новый уровень прочности.
      2. Затем выполняется ремонт, и прочность восстанавливается до 100.
   2. Создаём объект axe (топор) с характеристиками: вес 4.5 кг, редкость "legendary", урон 25 и прочность 60.
      1. После использования топора прочность уменьшается, и затем выполняется ремонт.

**Результаты работы программы:**

* В консоли выводятся данные о каждом оружии:
  + Для меча — информация о названии, весе и редкости, затем новый вес.
  + Для лука — информация о названии, весе, редкости и уроне, далее уменьшение прочности и восстановление.
  + Для топора — информация о названии, весе, редкости и уроне, уменьшение прочности и восстановление.