

Lekcja 10

Temat: Obiekty1

Ćwiczenie 1 Utwórz obiekt przy pomocy literału, przechowujący dane pewnej osoby (imię i nazwisko, datę urodzenia) i wypełnij go przykładowymi danymi. Zawartość obiektu wyświetl na ekranie i w konsoli.

Zapisz skrypt pod nazwą T10cw1.html

Ćwiczenie2 Zmodyfikuj obiekt utworzony w Ćw. 1 o dodatkowe właściwości osoby. Dodaj wzrost i kolor oczu, zmodyfikuj jej datę urodzenia. (wykorzystaj gotowy obiekt oraz możliwości jego modyfikacji bez zmiany definicji wyjściowego obiektu.) Zawartość obiektu wyświetl na ekranie i w konsoli.

Zapisz skrypt pod nazwą T10cw2.html

Ćwiczenie3 Utwórz obiekt przy pomocy konstruktora. Zmodyfikuj obiekt utworzony w Ćw. 1 i uzupełnij do o dodatkowe właściwości tej osoby. Dodaj właściwość adres zamieszkania, która będzie składać się z kolejnych właściwości: ulica, nr. domu, nr. mieszkania, kod pocztowy, miejscowość. Zawartość obiektu wyświetl na ekranie i w konsoli.

Zapisz skrypt pod nazwą T10cw3.html