

## **Temat 11**

### **Temat: Obiekty2**

#### **Ćwiczenie 1**

- a)** Napisz skrypt, który tworzy obiekt `osoba` zawierający:
- właściwości: `imię`, `nazwisko`, `wzrost`, `waga`
  - metodę `powitanie`, która wyświetla powitanie "Witaj <<Imię>> <<Nazwisko>>"
  - metodę `informacje`, która wyświetli informacje w formacie:

Imię i nazwisko: ... ..

Wzrost: ...

Waga: ...

Następnie skrypt zapyta użytkownika o podanie imienia, nazwiska, wzrostu i wagi, i uruchomi metody obiektu `osoba`.

Zapisz skrypt pod nazwą [l11cw1a.html](#)

- b)** Zmodyfikuj skrypt z podpunktu a) i zbuduj konstruktor pozwalający tworzyć wiele obiektów `osoba`. Zbuduj obiekty: `osoba1` i `osoba2` i wyświetl je na stronie

Zapisz skrypt pod nazwą [l11cw1b.html](#)

- c)** Zmodyfikuj skrypt z podpunktu a) i zbuduj klasę pozwalającą tworzyć wiele obiektów `osoba`. Zbuduj obiekty: `osoba1` i `osoba2` i wyświetl je na stronie

Zapisz skrypt pod nazwą [l11cw1b.html](#)

#### **Ćwiczenie 2**

- a)** Napisz skrypt, który tworzy obiekt `trojkat_prostokatny` zawierający:
- właściwości: `a`, `b` ( `a` i `b` to przyprostokątne)
  - metodę `przeciwprostokatna`, która obliczy jej długość [wykorzystaj konstrukcję: `c=Math.sqrt(this.a*this.a +this.b*this.b)`]
  - metodę `pole`, która wyświetla pole trójkąta
  - metodę `obwód`, która wyświetla obwód trójkąta ( do wstawienie liczby `c`, wywołaj funkcję ją obliczającą)

Następnie skrypt zapyta o podanie wszystkich właściwości trójkąta i uruchomi jego metody.

Zapisz skrypt pod nazwą [l11cw2a.html](#)

- b)** Zmodyfikuj skrypt z podpunktu a) i zbuduj konstruktor pozwalający tworzyć wiele obiektów trójkąt. Zbuduj 3 obiekty i wyświetl je na stronie

Zapisz skrypt pod nazwą [l11cw2b.htm](#)

c) Zmodyfikuj skrypt z podpunktu a) i zbuduj klasę pozwalającą tworzyć wiele obiektów trójkąt. Zbuduj 3 obiekty i wyświetl je na stronie

Zapisz skrypt pod nazwą l11cw1c.html

**Ćwiczenie 3** Napisz skrypt, który obliczy pole i obwód koła, wykorzystując tworzenie obiektu przy pomocy konstruktora lub klasy. Utwórz obiekty i wyświetl efekt obliczeń dla 4 kół jednocześnie.

Zapisz skrypt pod nazwą l11cw3.html

**Ćwiczenie 4** Napisz skrypt, który zbuduje dwa konstruktory obiektów: szkoła i osoba.

Konstruktor **szkoła** powinien zawierać właściwości: nauczyciel, przedmiot, klasa i uczeń.

Konstruktor **osoba** powinien zawierać właściwości: imię, nazwisko, wiek.

Konstruktor **szkoła** wykorzystuje obiekt osoba.

Utwórz dwa obiekty osoba: nauczyciel i uczeń oraz jeden obiekt szkoła: ZSK.

Wyświetl cały obiekt ZSK w konsoli oraz na stronie zawartość obiektu w postaci tekstu:

*Nauczyciel Jan Kowalski uczy przedmiotu tworzenie stron.*

*Uczeń Adam Nowak chodzi do klasy 3IA1 , której wychowawcą jest Jan Kowalski*

Zapisz skrypt pod nazwą l11cw4.html