Задача 0. Дано два об’єкта. Обидва містять масив цілих чисел. При цьому у одному з них є функція знаходження суми, а у іншому – функція для знаходження добутку тих, які знаходяться між заданими мінімальним і максимальних значенням.

Використати обидва методи стосовно обидвох об’єктів (використати call, apply)

Задача 1. Створити об’єкт «Тир». У масиві зберігаються 1, якщо у цьому квадраті є заєць і 0 в іншому випадку.

|  |  |
| --- | --- |
| Тир |  |
| Поля(властивості) | Масив, у якому зберігається поле з зайцями |
| Методи (дії) | Метод пострілу (задається позиція пострілу)  Виведення ігрового поля |

Задача 2. Створити об’єкт «Авто».

|  |  |
| --- | --- |
| Авто |  |
| Поля(властивості) | Марка  Розмір бака  Кількість наявних літрів  Кількість місць  Кількість пасажирів |
| Методи (дії) | Заправка на вказану кількість літрів  Виведення кількості пасажирів  Додавання пасажирів  Висадка пасажирів |

Задача 3. Розробити клас MultChecker для перевірки таблиці множення

|  |  |
| --- | --- |
| Поля | Число, яке перевіряємо (наприклад, перевірка частини таблиці множення на 7)  Кількість правильних відповідей  Кількість неправильних відповідей |
| Методи | Генерування прикладу (метод випадковим чином визначає друге число, перше число фіксоване)  Перевірка правильності вказаної відповіді  render |

Задача 4. Розробити клас Baner

|  |  |
| --- | --- |
| Поля | Масив об’єктів ( графічних зображень та посилань на сайти) |
| методи | Метод випадкового вибору об’єкта (графічного зображення та посилання)  Метод виведення випадкового банера |

Задача 5. Розробити клас «Керівник танців»

|  |  |
| --- | --- |
| Поля | Масив імен хлопців  Масив імен дівчат |
| Методи | Метод випадкового вибору імені хлопця  Метод випадкового вибору імені дівчини  Метод виведення пари для танців  Метод run , який ініціює через кожні 5 секунд виведення нової пари для танців |