Приклад. Камінь-ножиці-папір

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

class Player {

constructor(name,selectItems)

{

this.Name = name;

this.SelectItems = selectItems;

var score = 0;

Object.defineProperty(this, "Score", {

get: function () {

return score;

},

set: function (value) {

if (value) {

score++;

}

}

});

}

getUserChoise()

{

return this.select.value;

}

addScore() {

this.Score++;

this.scoreSpan.innerText = this.Score;

}

compare(compChoise)

{

let userChoise = this.getUserChoise();

if (userChoise + 1 == compChoise || (userChoise == 2 && compChoise==0))

this.addScore();

}

render(containerID)

{

var container = document.getElementById(containerID);

var name = document.createElement("span");

name.innerText = this.Name;

container.appendChild(name);

this.select = document.createElement("select");

for (var i = 0; i < this.SelectItems.length; i++) {

var option = document.createElement("option");

option.innerText = this.SelectItems[i];

option.setAttribute("value", i);

this.select.appendChild(option);

}

container.appendChild(this.select);

var text = document.createElement("span");

text .innerText = "Кількість виграшів: ";

container.appendChild(text);

this.scoreSpan = document.createElement("span");

this.scoreSpan.innerText = "0";

container.appendChild(this.scoreSpan);

}

}

//--------------------------

class Computer {

constructor(selectItems)

{

}

getRandomItemValue() {

}

render(containerId)

{

}

}

//---------------

class Game {

constructor(selectItems, playerCount)

{

this.Players = [];

for (var i = 0; i < playerCount; i++) {

this.Players.push(new Player(`Гравець ${i + 1} `, selectItems))

}

this.Computer = new Computer(selectItems);

}

onClick()

{

}

render(containerId)

{

}

}

</script>

</head>

<body>

</body>

</html>

Приклад. Задача 3. Створити клас TPair, який представляє пару чисел і містить методи для їх збільшення/зменшення на 1. Реалізувати класи нащадки TTime (“години.хвилини”) та TMoney (“гривні.копійки”). Згенерувати поступово випадковим чином  пар (час, гроші), де час – тривалість виконання роботи, а гроші – вартість однієї хвилини роботи працівників. Обчислити витрати на виконання кожної із робіт.

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

class Ctrl\_Number {

constructor(minValue, maxValue, currentvalue)

{

if (minValue > maxValue) throw new Error("Min>max");

Object.defineProperty(this, "MinValue", { value: minValue });

Object.defineProperty(this, "MaxValue", { value: maxValue });

Object.defineProperty(this, "Value", {

get: function () {

return currentvalue;

},

set: function (value) {

if (value < minValue || value > maxValue) throw new Error("out of range");

currentvalue = value;

}

});

this.Value = currentvalue;

}

increase()

{

if (this.Value == this.MaxValue)

{

this.Value = this.MinValue;

return 1;

}

this.Value++;

return 0;

}

decrease()

{

if (this.Value == this.MinValue) {

this.Value = this.MaxValue;

return -1;

}

this.Value--;

return 0;

}

}

//---------------------

class Pair {

constructor(currentValue1, minValue1, maxValue1, currentValue2, minValue2, maxValue2)

{

this.FirstNumber = new Ctrl\_Number(minValue1, maxValue1, currentValue1);

this.SecondNumber = new Ctrl\_Number(minValue2, maxValue2, currentValue2);

}

increase() {

if (this.SecondNumber.increase())

this.FirstNumber.increase();

}

decrease() {

if (this.SecondNumber.decrease()) {

this.FirstNumber.decrease();

}

}

}

//========================================

class Time extends Pair

{

constructor(hours, minutes)

{

super(hours, 0, 23, minutes, 0, 59);

Object.defineProperty(this, "Hours", {

get: function () {

return super.FirstNumber.Value;

},

set: function (value) {

super.FirstNumber.Value = value;

}

});

Object.defineProperty(this, "Minutes", {

get: function () {

return super.SecondNumber.Value;

},

set: function (value) {

super.SecondNumber.Value = value;

}

});

}

}

</script>

</head>

<body>

</body>

</html>