# Теоретическая часть

* Инкапсуляция в JavaScript
* Наследование в JavaScript
* Наследование свойств
* Наследование методов при помощи прототипов
* Полиморфизм в JavaScript
* Оператор **instanceof**
* Оператор **typeof**

# Практическая часть

Разработайте страницы и скрипты по заданию. На страницах используйте стилизацию, flex, навигацию. Каждая задача должна размещаться на собственной странице, на главной странице разместите задание на разработку.

**Задача 1.** Разработайте иерархию классов (функций-конструкторов) для представления объемных фигур - сферы, конуса и цилиндра. Разработайте методы для вычисления площади поверхности, объема фигуры, вывода данных по фигуре и сравнения фигур по объему. Выводите также изображение фигур.

Сформируйте массив объектов этих классов - по 2 объекта каждого типа. Отсортируйте массив по убыванию объемов. Отсортируйте массив по возрастанию площадей поверхности.

**Задача 2.** Создайте класс **Vehicle** (транспортное средство). На его основе реализовать классы **Plane** (самолет), **Саг** (автомобиль) и **Ship** (корабль).

* Классы должны иметь возможность задавать и получать параметры средств передвижения (географические координаты, цена, скорость, год выпуска) с помощью свойств.
* Дополнительно для самолета должна быть определена высота, для самолета и корабля — количество пассажиров, для корабля — порт приписки.

Создайте массив транспортных средств, состоящий из 2х самолетов, 3х кораблей и 5и автомобилей. В массиве найти:

* самое старое транспортное средство
* самое быстрое и самое медленное транспортные средства (может быть найдено больше 1 транспортного средства)

# Дополнительно

Запись занятия можно скачать по [**этой ссылке**](https://cloud.mail.ru/public/vcZd/VqJ5zvPAo). Материалы занятия в этом же архиве.