

תכנות מונחה עצמים

1. אובייקטים

- א.** האובייקט Child מכיל את השדות: id, name, nickname, bornDate
צרי את האובייקט ב-3 צורות שונות: new Object, function, literal
- ב.** הגדירי מערך והציבי בו את שלושת האובייקטים שהגדרת.
- ג.** הוסיפי לאובייקט שהגדרת כ function פונקציית printObj ע"י prototype: יש להחזיר את פרטי האובייקט במחרוזת.
- ד.** הציגי את רשימת הילדים עם הפרטים
- ה.** בתצוגה טבלאית על הדף, ע"י בניית טבלה בצורה דינמית (כפי שלמדנו ב js).

2. תכנות מונחה עצמים ב ECMA6

- א.** הגדירי מחלקת מחשב:
id, model, company, cpuType (i3,i5,7,i9), cpuSpeed, installedSoftware (array), price
דגם, יצרן, סוג מעבד, מהירות מעבד, זיכרון, רשימת תוכנות מותקנות (מערך), מחיר.
- ב.** הוסיפי את הפונקציות הבאות:
- הדפסת ערכי האובייקט.
 - השוואה בין מהירויות של 2 מחשבים – מחזיר את דגם המחשב המהיר (סטטית).
 - השוואה בין גודל הזיכרון של 2 מחשבים – מחזיר את דגם המחשב בעל הזיכרון הגדול (סטטית).
 - בדיקת כמות הזיכרון פנוי – מקבל את כמות הזיכרון בשימוש ומחזיר ערך מתאים.
- ג.** הגדירי מחלקת מחשב נייד היוורשת ממחלקת מחשב:
size (15, 17, 19), touchScreen
הוסיפי את הפונקציות הבאות:
הדפסת ערכי האובייקט (דריסה).
חישוב מחיר - במידה ולמחשב מסך מגע, מחירו עולה ב 5%.
- ד.** הגדירי מערך של 5 איברים מסוג מחשב / מחשב נייד.
- ה.** צרי דף המציג מפרטים של מספר מחשבים:
הציגי את שמות הדגמים של המחשבים כרשימה של לינקים (בצורה דינמית).
לכל לינק יש להוסיף תכונה בשם data-index השומרת את מיקום האיבר במערך.
בלחיצה על לינק, יש לגשת לאיבר המתאים במערך (ע"י קבלת הערך השמור ב data-index) ולהציג על פסקה את המפרט המלא של המחשב (ע"י שימוש בפונקציית ההדפסה).
רשות:
הוסיפי אפשרות של סינון לפי יצרן, מעבד, זיכרון, מחיר.