

# Methods, this Keyword, Getters, and Setters

---

## Aufgabe 1

---

Erstelle ein Objekt `rectangle` mit den Eigenschaften `width` und `height`. Füge eine Methode `getArea` hinzu, die die Fläche des Rechtecks berechnet und zurückgibt.

## Aufgabe 2

---

Erstelle ein Objekt `car` mit der Eigenschaft `speed`. Füge eine Methode `increaseSpeed` hinzu, die die Geschwindigkeit um einen bestimmten Wert erhöht. Verwende `this` in der Methode.

## Aufgabe 3

---

Erstelle ein Objekt `book` mit einer verschachtelten Eigenschaft `author`, die eine Methode `getInfo` hat. Die Methode soll den Namen des Autors zurückgeben. Verwende `this` korrekt in der verschachtelten Methode.

## Aufgabe 4

---

Deklariere ein Objekt `thermometer` mit einer privaten Eigenschaft `_temperature` und einem Getter für `temperature`. Stelle sicher, dass der Getter die Temperatur in Grad Celsius zurückgibt.

## Aufgabe 5

---

Erstelle ein Objekt `student` mit den Eigenschaften `firstName`, `lastName` und einem Getter `fullName`. Füge einen Setter für `fullName` hinzu, der `firstName` und `lastName` auf Basis eines vollständigen Namens ändert.

## Aufgabe 6

---

Erstelle ein Objekt `wallet` mit einer privaten Eigenschaft `_balance` und einem Getter und Setter für `balance`. Der Setter sollte sicherstellen, dass der Wert von `_balance` nicht negativ wird.

## Aufgabe 7

---

Erstelle ein Objekt `point` mit den Eigenschaften `x` und `y`. Füge eine Methode `move` hinzu, die beide Werte um die angegebenen Beträge verschiebt und die neuen Koordinaten zurückgibt.