

Übungsaufgaben: Klassen und Eigenschaften in JavaScript

Übung 1: Fahrzeug mit Eigenschaften

Erstelle eine Klasse `Vehicle`, die die folgenden Eigenschaften hat: `id`, `latitude`, `longitude` und `status`. Die Methode `setPosition` soll die `latitude` und `longitude` Eigenschaften aktualisieren und die aktuelle Zeit speichern.

1. Erstelle ein Objekt `vehicle1` mit den Werten `id = "AL2023"`, `latitude = 48.8566` und `longitude = 2.3522`.
 2. Aktualisiere die Position auf `latitude = 50.1109` und `longitude = 8.6821`.
 3. Gib die aktualisierte Position in der Konsole aus.
-

Übung 2: Öffentliche Eigenschaften

Erstelle eine Klasse `Laptop`, die eine Eigenschaft `brand` im Klassenkörper deklariert. Der Konstruktor akzeptiert das Modell als Parameter.

1. Erstelle ein Objekt `laptop` mit dem Modell `"Dell XPS 13"`.
 2. Gib die Marke (`brand`) und das Modell des Laptops in der Konsole aus.
-

Übung 3: Private Eigenschaften

Erstelle eine Klasse `BankAccount` mit einer privaten Eigenschaft `#balance`. Die Klasse sollte Methoden haben, um Einzahlungen zu machen und den Kontostand abzurufen.

1. Erstelle ein Objekt `account` mit dem Eigentümer `"John"` und einem anfänglichen Guthaben von 500.
 2. Zahle 200 auf das Konto ein.
 3. Gib den Kontostand in der Konsole aus.
-

Übung 4: Getter und Setter

Erstelle eine Klasse `Book`, die im Konstruktor die Eigenschaften `title` und `author` setzt. Verwende Getter und Setter, um den Titel des Buches zu erhalten und zu ändern.

1. Erstelle ein Objekt `book` mit dem Titel `"The Great Gatsby"` und dem Autor `"F. Scott Fitzgerald"`.
 2. Ändere den Titel des Buches in `"1984"`.
 3. Gib den aktualisierten Titel in der Konsole aus.
-

Übung 5: Fahrzeug mit privater Position

Erstelle eine Klasse `Vehicle` mit privaten Eigenschaften `#latitude` und `#longitude`, die im Konstruktor initialisiert werden. Erstelle Methoden, um die Position zu setzen und abzurufen.

1. Erstelle ein Objekt `vehicle2` mit den Werten `id = "AL1024"`, `latitude = 40.7128` und `longitude = -74.0060`.
 2. Aktualisiere die Position auf `latitude = 34.0522` und `longitude = -118.2437`.
 3. Gib die aktualisierte Position in der Konsole aus.
-

Übung 6: Haus mit Räumen

Erstelle eine Klasse `House`, die die Eigenschaft `rooms` im Klassenkörper deklariert und eine Methode `addRoom` hat, um Räume hinzuzufügen.

1. Erstelle ein Objekt `myHouse` mit der Adresse `"456 Maple St"` und initialisiere es mit 2 Räumen.
2. Füge 3 Räume hinzu.
3. Gib die Anzahl der Räume in der Konsole aus.