

Property and Object Configuration

Aufgabe 1

Erstelle ein Objekt `laptop` mit der Eigenschaft `brand`. Verwende `Object.defineProperty`, um eine neue Eigenschaft `model` hinzuzufügen, die nicht konfigurierbar und nicht überschreibbar ist. Versuche, den Wert von `model` zu ändern und ihn anschließend zu löschen.

Aufgabe 2

Erstelle ein Objekt `movie` und verwende `Object.defineProperty`, um die Eigenschaft `title` hinzuzufügen, die nicht aufzählbar, aber schreibbar und konfigurierbar ist. Verwende `Object.keys` und `Object.getOwnPropertyNames`, um die vorhandenen Eigenschaften zu untersuchen.

Aufgabe 3

Erstelle ein Objekt `planet` mit der Eigenschaft `name`. Verwende `Object.preventExtensions` und überprüfe mit `Object.isExtensible`, ob dem Objekt neue Eigenschaften hinzugefügt werden können.

Aufgabe 4

Erstelle ein Objekt `album` mit der Eigenschaft `title`. Verwende `Object.seal`, um das Objekt zu versiegeln. Versuche, die Eigenschaft `title` zu löschen und eine neue Eigenschaft `artist` hinzuzufügen. Gib das Objekt aus.

Aufgabe 5

Erstelle ein Objekt `game` mit den Eigenschaften `name` und `genre`. Verwende `Object.freeze`, um das Objekt einzufrieren. Versuche, den Wert von `name` zu ändern und eine neue Eigenschaft `platform` hinzuzufügen. Gib den Status des Objekts aus, um zu überprüfen, ob es gefroren ist.