



Programowanie 2022 / 2023

Laboratorium 6



Funkcje konstruujące

```
1  function createDog(name, race, weight, age) {  
2      this.name = name;  
3      this.race = race;  
4      this.weight = weight;  
5      this.age = age;  
6      this.wypisz = function() {  
7          console.log(`Imie to: ${this.name}`);  
8          console.log("rasa to: " + this.race);  
9          console.log("masa to: " + this.weight);  
10         console.log("wiek to: " + this.age);  
11     }  
12 }  
13  
14 let azor1 = new createDog("Azor", "Owczarek", 5, 9);  
15 azor1.wypisz();
```

Klasy

```
17 class Dog {  
18  
19     constructor(name, race, weight, age){  
20         this.name = name;  
21         this.race = race;  
22         this.weight = weight;  
23         this.age = age;  
24     }  
25     wypisz() {  
26         console.log(`Imie to: ${this.name}`);  
27         console.log("rasa to: " + this.race);  
28         console.log("masa to: " + this.weight);  
29         console.log("wiek to: " + this.age);  
30     }  
31 }  
32  
33 const azor = new Dog("Azor", "Owczarek", 5, 9);  
34 azor.wypisz();
```



Zadanie 1: Stwórz klasę Prostokąt, posiadającą atrybuty : wysokość, szerokość, nazwa

- a) Stwórz konstruktor parametrowy definiujący wszystkie atrybuty klasy
- b) Stwórz 3 obiekty tej klasy
- c) Stwórz metodę, obliczającą obwód danego prostokąta
- d) Stwórz metodę, obliczającą pole danego prostokąta
- e) Stwórz metodę porównującą dwa prostokąty i zwracającą ten obiekt który ma większe pole

Zadanie 2: Stwórz klasę Trójkąt, posiadającą atrybuty : wysokość, długość podstawy i nazwa

- a) Stwórz konstruktor parametrowy definiujący wszystkie atrybuty klasy
- b) Stwórz 3 obiekty tej klasy
- c) Stwórz metodę, obliczającą pole danego trójkąta
- d) Stwórz metodę porównującą dwa trójkąty i zwracającą ten obiekt który ma większe pole

Zadanie 3: Stwórz klasę Trapez, posiadającą atrybuty: wysokość, podstawa1, podstawa2 i nazwa

- a) Stwórz konstruktor parametrowy definiujący wszystkie atrybuty klasy
- b) Stwórz 3 obiekty tej klasy
- c) Stwórz metodą obliczającą pole danego trapezu

Zadanie 4: Napisz funkcję która pobierze prostokąt, trójkąt oraz trapez, a następnie wypisze na ekran pole i nazwę największej figury.

Zadanie 5: Napisz funkcję która w parametrach pobierze dwa prostokąty i zwróci ten obiekt który ma większy obwód.

Zadanie 6: Napisz metodę która zmieni nazwę prostokąta, na nazwę podaną jako argument.