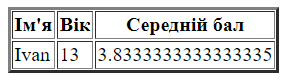
Приклад. Описати клас «Студент» (ім’я, вік, оцінки). Методи знаходження середнього балу, кількості двійок



<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

function Student(name,age,...marks) { //У дужках пишемо, що треба знати при створенні об"єкта

//------Властивості спочатку автоматично this={}

this.Name = name; //Ім"я this={Name:"Ivan"}

this.Age = age; //Вік

this.Marks = marks;//оцінки

}

//------ Методи -----------------------------

Student.prototype.getBadMarksCount = function () { //знаходити кількість 2

//return this.Marks.reduce((prevCount2, x, i, arr) => (x == 2) ? prevCount2 + 1 : prevCount2, 0);

var count2 = 0;

for (var i = 0; i < this.Marks.length; i++) {

if (this.Marks[i] == 2) {

count2++;

}

}

return count2;

}

Student.prototype.getAverageMark = function ()//знаходити середній бал

{

//return this.Marks.reduce((prevSum, x) => prevSum+x)/this.Marks.length;

var sum = 0;

for (var i = 0; i < this.Marks.length; i++) {

sum += this.Marks[i];

}

return sum / this.Marks.length;

}

Student.prototype.toString = function () //toString

{

return ` Студент ${this.Name}, вік ${this.Age}, середній бал

${this.getAverageMark().toFixed(2)} ${(this.getBadMarksCount() == 0 ? 'не двійочник' : 'двійочник')} `;

}

Student.prototype.render = function (containerID) //Генерування розмітки

{

var table = document.createElement("table");

table.border = "2px solid black";

var tr = document.createElement("tr");

var titles = ["Ім'я", "Вік", "Середній бал"];

for (var i = 0; i < titles.length; i++) {

var th = document.createElement("th");

th.innerText = titles[i];

tr.appendChild(th);

}

table.appendChild(tr);

tr = document.createElement("tr");

var values = [this.Name, this.Age, this.getAverageMark()];

for (var i = 0; i < values.length; i++) {

var td = document.createElement("td");

td.innerText = values[i];

tr.appendChild(td);

}

table.appendChild(tr);

document.getElementById(containerID).appendChild(table);

}

//-------------------

</script>

</head>

<body>

<div id="info">

</div>

<script>

var s1 = new Student("Ivan", 13, 3, 4, 2, 5, 4, 5);

//document.write(s1);

s1.render("info");

var s2 = new Student("Petro", 12, 4, 5, 6, 7, 3);

s2.render("info");

</script>

</body>

</html>

Приклад. Гра «Наперстки» ДОРОБИТИ

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

function ThimblesGame(cupsCount=3,imgSrc) { //У дужках пишемо, що треба знати при створенні об"єкта

//------Властивості спочатку автоматично this={}

this.CupsCount = cupsCount;//Кількість стаканів

this.BallPosition = this.getRandomCap();//позиція кульки

}

//------ Методи

ThimblesGame.prototype.getRandomCap = function () { //знаходимо випадково де буде кулька

}

ThimblesGame.prototype.toString = function () //toString

{

}

ThimblesGame.prototype.capClick = function () { //Функція, яку чіпляємо до зображення стакана

}

ThimblesGame.prototype.render = function (containerID) //Генерування розмітки

{

}

//-------------------

</script>

</head>

<body>

<div id="info">

</div>

<script>

var s1 = new Student("Ivan", 13, 3, 4, 2, 5, 4, 5);

//document.write(s1);

s1.render("info");

var s2 = new Student("Petro", 12, 4, 5, 6, 7, 3);

s2.render("info");

</script>

</body>

</html>