

<!DOCTYPE html>

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

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

//------------ Функція-Конструктор для трикутника -------------------

function Triangle(a, b, c) //Що треба знати при створенні об"єкта

{

//---------- Опис властивостй

this.A = a;

this.B = b;

this.C = c;

}

//-------------- Опис методи

Triangle.prototype.Perimeter = function () {

return this.A + this.B + this.C;

}

Triangle.prototype.btnClick = function () {

var P = this.Perimeter();

document.getElementById("rez").value = P;

}

Triangle.prototype.render = function (containerID) {

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

input.type = "button";

input.value = "Знаходити периметер";

input.onclick = this.btnClick.bind(this);

document.getElementById("forPerimeter").appendChild(input);

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

input.type = "text";

input.setAttribute("id", "rez");

document.getElementById("forPerimeter").appendChild(input);

}

//------------------- Start click

function startClick() {

var a = parseFloat(document. getElementById("sideA").value);

var b = parseFloat(document.getElementById("sideB").value);

var c = parseFloat(document.getElementById("sideC").value);

var tr = new Triangle(a, b, c);

tr.render("forPerimeter");

}

</script>

</head>

<body>

A <input id="sideA" type="text" value="1" /> <br />

B <input id="sideB" type="text" value="1" /> <br />

C <input id="sideC" type="text" value="1" /> <br />

<input type="button" value="start" onclick="startClick()" />

<div id="forPerimeter">

</div>

</body>

</html>

<!DOCTYPE html>

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

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

//------------ Функція-Конструктор для покемона-------------------

function Pocemon(x,y) //Що треба знати при створенні об"єкта

{

//---------- Опис властивостей

this.X = x;

this.Y = y;

}

//---------------------- ДІЇ

//-- ім"я\_функції\_конструктора .prototype . назва\_дії =function(){....}

//-------- дія переміщення

Pocemon.prototype.run = function () {

// min+Math.random()\*(max-min+1)

this.X += Math.floor(-5 + Math.random() \* 11);

this.Y += Math.floor(-5 + Math.random() \* 11);

}

//---------- Спроба зловити (задаємо координати, де ми думаємо він є)

Pocemon.prototype.catch = function (catchX, catchY) {

if (catchX == this.X && catchY == this.Y)

alert("Ok. Catch");

else

alert("No. Did't catch");

}

//---------- Дія виведення координат

Pocemon.prototype.showPosition = function () {

document.write(` X= ${this.X} Y=${this.Y}`);

}

//=================================================

var pocemon1 = new Pocemon(10, 10);

pocemon1.run();

var userX = parseInt(prompt("X="));

var userY = parseInt(prompt("Y="));

pocemon1.catch(userX, userY);

pocemon1.showPosition();

</script>

</head>

<body>

</body>

</html>