

Feladatok

1. Adott az alábbi objektum:

```
const Walker = {
  name: 'John Doe',
  state: 'dead',
  walk: function(speedInMph) {
    return this.name + ' the ' + this.state + ' walks with ' + speedInMph +
    ' mph!'
  },
  eat: function(foodName) {
    return this.name + ' the ' + this.state + ' eats ' + foodName + '!'
  },
  speak: function(sound){
    return this.name + ' the ' + this.state + ' says ' + sound + '!'
  }
}
```

Alakítsd át a következőket figyelembe véve:

- Legyen külön konstruktor függvény, melynek neve: `Walker`
- A konstruktor függvény paraméterként kapja meg a `name` és `state` értékeket
- A `name` alapértelmezett értéke: "John Doe"
- A `state` alapértelmezett értéke: "dead"
- Készítsd el a `walk`, `eat` és `speak` metódusokat a `Walker prototype`-hoz rendelve
- A metódusoknál a shorthand megadási módot használd
- Mindenhol template stringet használj
- A metódus paraméternek legyen alapértelmezett értéke az alábbiak szerint:
 - `walk()`: `speedInMph = 10`
 - `eat()`: `foodName = "meat"`
 - `speak()`: `sound = "grrrrrr"`
- Legyen egy `firstName`, és egy `lastName` getter/setter. A `firstName` a név első felét adja vissza/módosítja, míg a `lastName` a név második felét adja vissza/módosítja. Ezeket a `defineProperties` metódus segítségével add hozzá a objektumhoz a konstruktor függvényen belül.