Фишман Денис Борисович Группа: ПВ225

**Задание.**

Сядьте за непустой стол. Посмотрите вокруг себя. Вам необходимо выделить 5 разных объектов, которые попали в ваше поле зрения. Для каждого объекта необходимо указать от трех до пяти свойств и указать значения этих свойств для увиденных вами объектов.

Объе́кт в программировании — некоторая сущность в цифровом пространстве, обладающая определённым состоянием и поведением, имеющая определённые свойства (атрибуты) и операции над ними (методы). Как правило, при рассмотрении объектов выделяется то, что объекты принадлежат одному или нескольким классам, которые определяют поведение (являются моделью) объекта.

Обьект 1 : Ручка

Аттрибуты ( цвет, масса, размер)

Методы ( писать)

Обьект 2 : Пульт кондиционера

Аттрибуты ( наличие батареек, марка кондиционера)

Методы ( включить\выключить кондиционер, прибавить\убавить температуру, прибавить\убавить скорость вентилятора)

Обьект 3 : Ключ от двери

Аттрибуты ( цвет, марка)

Методы ( открывает\закрывает дверь)

Обьект 4 : Мышка компьютерная

Аттрибуты ( марка, размер, кол-во кнопок, подсветка есть\нет)

Методы ( нажатие х кнопки)

Обьект 5 : Телефон

Аттрибуты ( марка, вес, цвет, кол-во оперативной памяти, ко-во постоянной памяти, диагональ экрана, ёмкость батареи)

Методы ( исходящий звонок, входящий звонок, выход в интернет, оплата покупок)

В ответ в текстовом файле отправить названия объектов, описание их свойств и значений этих свойств.

Для двух из этих объектов реализовать программную визуализацию на JavaScript.

// Обьект 4 : Мышка компьютерная

// Аттрибуты ( марка, размер, кол-во кнопок, подсветка есть\нет)

// Методы ( нажатие х кнопки)

// Обьект 5 : Телефон

// Аттрибуты ( марка, вес, цвет, кол-во оперативной памяти, ко-во

// постоянной памяти, диагональ экрана, ёмкость батареи)

// Методы ( исходящий звонок, входящий звонок, выход в интернет, оплата покупок)

// В ответ в текстовом файле отправить названия объектов,

// описание их свойств и значений этих свойств.

// Для двух из этих объектов реализовать программную визуализацию на JavaScript.

let mouse = {                        // объект

    brand: "Delux",                 // под ключом "brand" хранится значение "Delux"

    size: "tower",                 // под ключом "size" хранится значение "tower"

    number\_of\_buttons: "5",       // под ключом "number\_of\_buttons" хранится значение "5"

    backlight: "true"            // под ключом "backlight" хранится значение "true"

};

let Phone = {

    brand : "Xiaomi",

    weight : "215",

    color :  "blue",

    number\_of\_RAM : "8",

    number\_of\_memory : "256",

    screen\_diagonal : "6,67",

    battery\_capacity : "4500"

}

// main - точка входа программы

function main() {

}

main();