Практична робота №10

**1 Тема:** Об’єкти и прототипи. Класи.

**2** **Мета:** Навчитися використовувати об’єкти та класи в JavaScript.

**3** **Технічне забезпечення:** ПК

**4 Завдання:**

**5. Виконання:**

import start from "./BTNS.js";

import Pokemon from "./pokemon.js"

const character = new Pokemon({

name:'Pikachu',

type:'electric',

hp:500,

selectors:'character'

});

const enemy = new Pokemon({

name: 'Charmander',

type: 'fire',

hp:500,

selectors:'enemy'

});

console.log(character);

console.log(enemy);

start(character, enemy);

class Selectors {

    constructor(name) {

        this.elHP = document.getElementById(`health-${name}`);

        this.elProgressbar = document.getElementById(`progressbar-${name}`);

    }

}

class Pokemon extends Selectors{

    constructor({name, hp, type, selectors}) {

        super(selectors);

        this.name = name;

        this.hp = {

            current : hp,

            total: hp,

        };

        this.type = type;

        this.renderHP();    }

**6. Висновок:** Навчився використовувати об’єкти та класи в JavaScript.