**7 JS Zadania OOP**

**Zad 1.**

Czym się różni program napisany w podejściu OOP od “zwykłego”.

**Zad 2.**

Jaka jest różnica między klasą a obiektem?

**Zad 3.**

Na jakich założeniach opiera się programowanie OOP?

**Zad 4.**

Stwórz obiekt, który będzie reprezentował kota. Powinien on posiadać takie pola jak: name, level\_hapiness, level\_hunger, level\_lonliness.

Następnie dodaj metody, które będą zwiększały oraz zmniejszały wartości powyższych zmiennych. Nazwij je zgodnie z działaniem, np. “feed”, “sleep”, “play”.

Następnie, stwórz metodę, która będzie wyświetlała informację o statusie kota (wydruk uzależnij od wartości atrybutów kota), np. “Pusia is **not** lonliness, **a bit** hungry and **very** happy”, “Pusia is **a bit** lonliness, **very** hungry and **not** happy” itp.

Rozwiązanie oprzyj o dwa poznane sposoby na tworzenie klas.

Podpowiedź: konstruktor, 4 metody (feed, sleep, play, status)

**Zad 5.**

Jaka jest różnica między poniższymi definicjami klas?

| class Human {  name;   surname;  constructor(name, surname){  this.name = name;  this.surname = surname;  } }; |
| --- |

| class Human {  constructor(name, surname){  this.name = name;  this.surname = surname;  } }; |
| --- |

**Zad 6.**

Czym się różni pole publiczne od prywatnego? W jaki sposób możemy odwołać się do pól prywatnych spoza kontekstu klasy?

**Zad 7.**

Co jest nie tak w poniższym kodzie?

| class Human {  #name = "John";  constructor(name, surname){  this.name = name;  this.surname = surname;  } };  joe = Human("Joe", "Wick"); console.log(john.#name); |
| --- |

**Zad 8.**

Stwórz klasę Order, która będzie reprezentowała zamówienie ze sklepu internetowego. Klasa ta ma zawierać takie pola jak: id (będący kolejnymi liczbami całkowitymi), price, name. Utwórz mapę, do której będziesz dynamicznie dodawał kolejne zamówienia (w sumie 5). Kluczami w takiej mapie mają być wartości odpowiadające id-kom z każdego z zamówień.

Podpowiedź: Klasa Order i Mapa to osobne “byty”. Nie należy tworzyć mapy w klasie. Mapa przechowuje obiekty stworzone przez konstruktor klasy Order.