



Podstawy języka JavaScript

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE ZADANIA #1

© Piotr Siewniak, wersja: 14.XI.2020 r.

Zadanie 1

Napisać aplikację, której zadaniem jest obliczenie pola i obwodu prostokąta.

Zadanie 2

Napisać aplikację pozwalającą na zapamiętanie we właściwościach obiektu danych pracownika szkoły: imię, nazwisko, PESEL.

UWAGI do zadań 1 – 2

- 1) Wykonać aplikacje zgodnie z zasadami programowania obiektowego.
- 2) Wykonać aplikacje w dwóch wariantach. Zadeklarować obiekty na podstawie:
 - a) literałów (*variant I*);
 - b) klasy (*variant II*);
 - c) wbudowanego konstruktora `Object` (*variant III*);
 - d) konstruktora własnego programisty (*variant IV*).
- 3) Dane wejściowe wprowadzić z klawiatury za pośrednictwem formularza. Wyniki zaprezentować w konsoli przeglądarki.

Zadanie 3

Jak w zadaniu 1 z tym, że uwzględnić w aplikacji hermetyzację danych (prostokąta).

Zadanie 4

Jak w zadaniu 2 z tym, że uwzględnić w aplikacji hermetyzację danych pracownika.

Zadanie 5

Napisać aplikację pozwalającą na zapamiętanie we właściwościach obiektu danych nauczyciela (imię, nazwisko, PESEL, przedmiot) oraz wychowawcy (imię, nazwisko, PESEL, klasa).

Wykorzystać mechanizm dziedziczenia od klasy `Pracownik`, zdefiniowanej w aplikacji z zadań 2 oraz 4.