



Podstawy języka JavaScript

Programowanie obiektowe

ZADANIA #2

© 2015-2019 Piotr Siewniak, wersja: 30.IX.2019 r.

Zadanie 1

Napisać aplikację, której zadaniem jest obliczenie objętości, pola powierzchni oraz długości wszystkich krawędzi prostopadłościanu.

Zadanie 2

Napisać aplikację pozwalającą na zapamiętanie we właściwościach obiektu danych:

- a) pracownika szkoły (imię, nazwisko, PESEL);
- b) nauczyciela (imię, nazwisko, PESEL, przedmiot);
- c) wychowawcy (imię, nazwisko, PESEL, przedmiot, klasa).

Wykorzystać mechanizm dziedziczenia.

UWAGI do zadań 1 – 2

- 1) Wykonać aplikacje zgodnie z zasadami programowania obiektowego.
- 2) Wykonać aplikacje w czterech wariantach. Zadeklarować obiekty na podstawie:
 - a) literałów (wariant I);
 - b) wbudowanego konstruktora Object (wariant II);
 - c) konstruktora własnego (wariant III);
 - d) klasy (klas).
- 3) Dane wejściowe wprowadzić z klawiatury za pośrednictwem formularza. Wyniki zaprezentować w konsoli przeglądarki.
- 4) Wykorzystać polimorfizm metod zadeklarowanych w obiektach (*).
- 5) Wykorzystać hermetyzację danych wejściowych (*).
- 6) Wykorzystać metody polimorficzne (*).

(*) Na ocenę dobrą i bardzo dobrą.