

## תרגול 8 - אובייקטים ללא הורשה

### תרגיל 1

1. צרי מערך ובו 3 פירות
  - לכל פרי הגדירי שם, מספר קלוריות, מחיר, פונקציית הצגת פרטי הפרי כמחרוזת
  - 2 פירות תגדירי על ידי ליטרל
  - ופרי נוסף תגדירי בעזרת *Object*
2. הדפיסי בלולאה את פרטי כל הפירות שבמערך
3. הוסיפי לפרי הראשון את השדה צבע
4. כעת הדפיסי שוב את פרטי הפירות - רק פירות שיש להם את השדה צבע
5. הדפיסי את כל תכונות הפרי הראשון בעזרת לולאה שתעבור על כל תכונות הפרי
6. מחקי את השדה מחיר מהפרי השני - לאחר מכן הדפיסי את פרטיו ל-*html*
7. שני את המחיר של הפרי הראשון למחיר שתקלטי מהמשתמש - בתיבת טקסט
8. קלטי מספר קלוריות מהמשתמש על ידי *input* ומחקי את כל הפירות במערך שערכם הקלורי גדול ממספר הקלוריות - סנני את המערך בכל איבוד פוקוס מה-*input*
9. הוסיפי בדיקות תקינות (במאפיין) לשדה מחיר בין 10-10000.

### תרגיל 2

1. צרי בנאי לאובייקטים מסוג *MessageBox*. כל אובייקט יכיל את הפרטים הבאים:
  - צבע כיתוב, צבע רקע, תמונת אייקון, ההודעה (מורכבת מכותרת ומגוף ההודעה - אובייקט).
  - כברירת מחדל ההודעה תהיה ריקה.
  - מתודה בשם *render* שתחזיר אלמנט *html* שמכיל את ההודעה בצורה מעוצבת.
2. צרי 3 מופעים למחלקה זו, עבור הודעת *info* (מידע), *warning* (אזהרה) ו-*error* (שגיאה). ספקי ערכים מתאימים לתכונות.
3. הכניסי את המופעים לאובייקט ליטרלי, שם התכונה יהיה בהתאם לסוג ההודעה.
4. בדף ה-*HTML* צרי טופס להכנסת פרטי הודעה. הטופס יכיל:
  - תיבת בחירה שתכיל את סוג ההודעה.
  - תיבת קלט (*input*) להכנסת הכותרת.
  - תיבת קלט (*textarea*) להכנסת ההודעה.
  - לחצן "אישור"
5. בעת לחיצה על אישור:
  - פרטי ההודעה ייכנסו למופע המתאים.
  - ההודעה תוצג על המסך (בהתאם למופע הנבחר). השתמשי בפונקציה *replaceWith* כדי להציג רק הודעה אחת.