

# Übungen zu „Web Technologie“

## JavaScript III

Prof. Dr. Kunz

Benutzen Sie zur Bearbeitung der Aufgaben die Dateien im Zip-Ordner!

### Aufgabe 1: Sitzplatz-Reservierungen

Damit auf unserer Website Sitzplätze für Filme reserviert werden können, muss eine Möglichkeit gefunden werden, Sitzplätze Personen zuzuordnen. Hierfür soll die eindeutige Mailadresse genutzt werden, welche jede Person hat.

Erstellen Sie eine JavaScript Klasse `Reservations` für die Verwaltung und Zuweisung von Sitzplätzen. Die Klasse soll im Konstruktor den Parameter `aMailadress` entgegennehmen und eine Methode `addSeatReservation()` besitzen, welche eine Closure `seatReservation()` als Parameter übernimmt. Die Closure soll den nicht veränderbaren Parameter `seat` kapseln. Um die Sitzplätze auf der Konsole ausgeben zu können, soll zudem eine Methode `printReservations()` implementiert werden:

1. Definieren Sie eine Funktion `seatReservation()`, welche einen Sitzplatz `aSeat` als Parameter erhält und als "Secret" speichert sowie eine Closure-Funktion zurück gibt, welche seinerseits den Inhalt des Secrets zurück liefert. Nutzen Sie dafür den Funktionsrumpf aus "JavaScript.js".
2. Erweitern Sie in den Klassenrumpf aus "JavaScript.js" um den Konstruktor `aMailadress` als Parameter. Speichern Sie den Parameter `aMailadress` in einer privaten Klassenvariable. Vergeben Sie einen sinnvollen Namen für die Klassenvariable.
3. Erweitern Sie die Klasse `Reservations` mit einer weiteren privaten Klassenvariablen `mySeatList`, in welcher als Liste jeder `seat` gespeichert wird.
4. Erstellen Sie eine Methode `addSeatReservation(aSeat)` für die Klasse `Reservations`.
5. Erstellen Sie eine Methode `printReservations()`, welche jeden `seat` der `mySeatList` auf der Konsole ausgibt.

Folgender Aufruf soll möglich sein:

```
const list = new Reservations('peter@web.de');  
list.addSeatReservation(new myReservierung('D3'));  
list.addSeatReservation(new myReservierung('F6'));
```

Nächste Seite --

```
list.printReservations();
```

Dieser soll zu folgender Ausgabe auf der Konsole führen:

```
D3  
E6
```

## Aufgabe 2: Exception handling

In der Funktion `showMe()` soll mittels einem `try-catch`-Block die Exception aus Übung II abgefangen und der Inhalt der Exception als Alert ausgegeben werden..