# Uppgift 7

## Objekt

1. Vad är syntaxen för en objektliteral?
2. På vilka två sätt kn man skapa ett objekt?
3. Vilken av de två sätten bör man använda i vardagen?
4. Skriv ett objekt med två egenskaper (varaiblar) och fyll dem med valfritt värde.
5. Skriv ett objekt med en method som ni kallar på och som i sin tur skriver ut ”hejsan”.
6. Skriv ett objekt med en method som ni kallar på där ni skickar in ett argument som den methoden skriver ut. Exempelvis kan ni skicka in en sträng ”pelle” som skrivs ut med en alert eller console.log.
7. Använd bracket notation för att lägga in ”password1” ”password2” ”password3” med 1, 2 och 3 för respektive egenskap. Se powerpoint (s.13) för insperation.
8. Skapa ett objekt med en method som heter ”init”. Objektet ska innehålla två variabel(egenskap) som heter ”speed” och ”height”. Den methoden anropar i sin tur en method som heter ”speed2” och ”height2”.   
     
   När speed2 anropas av init ska den plussa på speed med 2 och skriva ut resultatet.   
   När height2 anropas av init ska den plussa på height med 1 och skriva ut resultatet.   
     
   Anropa init 3 ggr.
9. Skicka ett objekt till en funktion ni skapar och skriv ut en egenskap från objektet som ni tilldelat den.
10. Skapa ett objekt där ni sen lägger till 3 egenskaper med en sträng, en number och en boolean. Använd dot notation för att göra det.
11. Skriv ett objekt där ni lägger till 3 egenskaper som föregående övning med nu med bracket notation.
12. Skriv en funktion som tar emot ett objekt som parameter och tilldelar tre variabel tre olika värden taget från objektet.   
      
    Se ex: obj = { hairColor:”black” }   
      
    function animation(para){

var hair = para.hairColor || null // eller null används som alt om haircolor inte finns.

}

1. Använd objekt.keys och console.logga ut resultatet.
2. Använd objekt.keys för att få ut längden av nycklarna i ett objekt ni skapar.
3. Skapa en loop som lägger in en kortlek med 52 kort i ett objekt. Ta sen och dela ut kortleken mellan 4 spelare. Korten som delas ut ska vara slumpmässigt valda. Ta även bort korten från objektet medans dem delas ut (se delete property på nätet för insperation).
4. Skapa två objekt och testa lägg ihop med objekt.assign. Skriv sen ut resultatet i en console.log
5. Skapa ett objekt med password och username. Använd sen Object.freeze() för att frysa det objektet så det inte går att ändra.
6. Gissa kortet svart eller rött! Gör ett spel där en spelare får välja en färg (röd eller svart). Sen tas ett kort från en kortlek (kortleken = en objektliteral) och jämför kortet som togs med gissningen från användaren om det var rött eller svart. Skriv ut vilket kort som dök upp och om användaren hade fel. Låt användaren sen gissa igen om denne vill.