

5.6 Übungen

Übung 1: Objekte erzeugen und auslesen

Übungsdatei: *kap05/raumschiff_bewegung.html*

Ergebnisdateien: *kap05/uebung1-1.html*,
kap05/uebung1-2.html

1. Erweitern Sie den Konstruktor `Raumschiff` um die Methode `zurueck`. Erzeugen Sie ein neues Objekt in der Variablen `enterprise`.

Der Methodenaufruf `enterprise.zurueck(lichtjahre)` soll die folgenden Ausgaben erzeugen:

Wenn die Entfernung > 0 Lichtjahre ist:

"U.S.S. Enterprise kommt zurück zur Erde: nur noch x Lichtjahre;"

Wenn die Entfernung = 0 Lichtjahre ist:

"Willkommen zu Hause auf der Erde, U.S.S. Enterprise!"

Ansonsten wird ausgegeben:

"U.S.S. Enterprise ist bereits auf der Erde gelandet!"

Und es bewegt sich doch

```
Das Raumschiff ist von der Erde gestartet:  
U.S.S. Enterprise => Aktuelle Reise: 50 Lichtjahre -> Erdentfernung: 50 Lichtjahre  
U.S.S. Enterprise => Aktuelle Reise: 100 Lichtjahre -> Erdentfernung: 150 Lichtjahre  
U.S.S. Enterprise kommt zurück zur Erde: nur noch 100 Lichtjahre;  
Willkommen zu Hause auf der Erde, U.S.S. Enterprise!  
  
U.S.S. Enterprise ist bereits auf der Erde gelandet!
```

Diese Ausgabe wird generiert bei den Methodenaufrufen:

```
enterprise.entfernen(50);  
enterprise.entfernen(100);  
enterprise.zurueck(50);  
enterprise.zurueck(100);  
enterprise.zurueck(50);
```

2. Geben Sie über die `for-in`-Anweisung alle Eigenschaften des Objekts in der Variablen `voyager` aus.

Übung 2: Objekt-Methode mehrfach aufrufen

Übungsdatei: --

Ergebnisdatei: *kap05/uebung2.html*

1. Legen Sie über eine Schleifenfunktion mit dem Raumschiff `voyager` 10-mal die Entfernung von 20 Lichtjahren zurück.