

LU07.A01 - Ein Objekt anlegen

Rahmenbedingungen

- Sozialform: individual
- Hilfsmittel:
 - Open books
 - [JavaScript Objects](#)
- Zeit: 20 Minuten
- Erwartetes Resultat: Ein JavaScript-File, das ein Personen-Objekt anlegt und dessen Eigenschaften und Fähigkeiten abbildet.

Ausgangslage

Sie haben erfahren, dass das Konzept der *Objekte* versucht programmiertechnisch die Realität im Programm abzubilden. Relevant dabei sind die Eigenschaften und Fähigkeiten, die für die Applikation von Relevanz sind.

Auftrag

1. Wählen Sie eine Person aus, die Sie als Objekt abbilden wollen (Sie selbst, Freunde, Familie, Arbeitskollegen,)
2. Diese Person soll die nachfolgenden Eigenschaften haben. Die Werte dazu können Sie selbst festlegen.
 - Vorname
 - Nachname
 - Alter
 - Haarfarbe
 - Jahreseinkommen
3. Die Person soll die nachfolgenden Fähigkeiten haben. Achten Sie auf die Parameter der Objektmethoden
 - `singen()`
 - `fluchen(fluchwort)`
 - `schlafen(dauer)` Achten Sie darauf, dass die Fähigkeiten *Funktionen* sind und eventuell Parameter erwarten, sprich wissen wollen, was Sie singen sollen.
4. Legen Sie diese Person nun als Objekt an mit dem realen Namen als Objektname an. Beispielsweise *maxM*
5. Geben Sie die Eigenschaften dieser Person auf der Konsole aus.
6. Lassen Sie diese Person nun auch Ihre Fähigkeiten auf der Konsole demonstrieren, rufen Sie also die Objektmethoden nun auf.

Lösungen

LU07.L01



Volkan Demir

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu07/aufgaben/01>

Last update: **2025/11/19 11:51**

