# LU07.A01 - Ein Objekt anlegen

#### Rahmenbedingungen

- Sozialform: individual
- Hilfsmittel:
  - Nur Lehrmittel, keine Websuche oder Al
  - JavaScript Objects
- Zeit: 20 Minuten
- Erwartetes Resultat: Ein JavaScript-File, das ein Personen-Objekt anlegt und dessen Eigenschaften und Fährigkeiten 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, Famile, Arbeitskollegen, ....)
- 2. Überlegen Sie sich, welche vier Eigenschaften dieser Person.
- 3. überlegen Sie sich zwei Fähigkeiten dieser Person (Fluchen, Singen, Feiern, ....). 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 *volkan*
- 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



update: 2025/11/19 de:modul:m288:learningunits:lu07:aufgaben:01 https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu07/aufgaben/01?rev=1763548953 11:42

From:

https://wiki.bzz.ch/ - BZZ - Modulwiki

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu07/aufgaben/01?rev=176354895

Last update: 2025/11/19 11:42



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/20 08:50