

LU07.A01 - Ein Objekt anlegen

Rahmenbedingungen

- Sozialform: individual
- Hilfsmittel:
 - Open books
 - [JavaScript Objects](#)
- Zeit: 20 Minuten
- Erwartetes Resultat: Ein JavaScript-File mit mindestens 5 Personen-Objekt anlegt und dessen Eigenschaften und Fähigkeiten auf der Konsole ausgibt.

Ausgangslage

Nachfolgend finden Sie die Vorlage des Personenobjekts *maxM*, das Sie als Vorlage für diese Aufgabe verwenden können.

```
const maxM = {
    // Eigenschaften/Attribute einer Person
    name: "Max",
    nachname: "Mustermann",
    alter: 29,
    jahreseinkommen: 90000,
    haarfarbe: "braun",
    // Fähigkeiten einer Person
    singen() {
        console.log("La la la... (mehr oder weniger schoen)");
    },
    fluchen(wort) {
        console.log(wort, "... schon wieder ein Bug!");
    },
    schlafen(dauer) {
        console.log("Zzz... endlich Ruhe für ", dauer, "Stunden");
    }
};
```

Auftrag

1. Wählen Sie eine Person aus, die Sie als Objekt abbilden wollen (Sie selbst, Freunde, Famile, Arbeitskollegen,)
2. Diese Person soll die nachfolgenden Eigenschaften haben. Die Werte dazu können Sie selbst festlegen.
 - Vorname
 - Nachname

- Alter
 - Haaarfarbe
 - 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 Objektnamen 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/02?rev=1763550112>

Last update: **2025/11/19 12:01**

