# 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 Fährigkeiten auf der Konsole ausgibt.

#### **Ausgangslage**

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

```
const maxM = {
  // Eigenscharten/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. Legen Sie drei weitere Personen gemäss Vorlage an.
- 2. Ergänzen Sie jede Person mit dem Attribut beruf
- 3. Ergänzen Sie jede Person durch die Fähigkeit wiederholen(zuWiederholendesWort, anzahlWiederholungen): Soll das gegegbene Wort so oft wiederholen, wie definiert.
- 4. Lassen Sie die neuen Attribute aller Personen auf der Konsole ausgeben.
- 5. Lassen Sie eine Person ein bestimmte Wort eine beliebige Anzahl wiederholen.

## Lösungen

LU07.L02



From:

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

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu07/aufgaben/02?rev=1763552407

Last update: 2025/11/19 12:40



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/20 00:44