

Definiowanie obiektów /javascript/

Tworzenie obiektu za pomocą konstruktora

Powiedzmy, że zamiast pojedynczego obiektu chcemy utworzyć ich kilka. Każdy obiekt powinien posiadać jakieś właściwości i metody np. width, height i wypisz().

Aby utworzyć kilka podobnych obiektów posłużymy się klasą obiektu. Czym jest klasa? To rodzaj foremki, która opisuje nam jak będą wyglądać tworzone na jej podstawie nowe obiekty. W JS w przeciwieństwie do innych języków nie mamy mechanizmu konstruktora, ale samą klasę możemy stworzyć za pomocą zwykłej funkcji:

```
function SuperObjectClass(_width,_height) {
    this.width = _width;
    this.height = _height;
    this.print = function() {
        console.log(this.width + 'x' + this.height)
    }
}

var myObject1 = new SuperObjectClass(200, 100);
var myObject2 = new SuperObjectClass(300, 200);

myObject1.print(); //wypisze 200x100

myObject2.width = 600;
myObject2.print() //wypisze 600x200
```

Usuwanie właściwości

Aby usunąć właściwość obiektu, skorzystamy z operatora **delete**:

```
var myObject = {
    color: 'zielony',
    size: 'duzy',
    price: 'wielka'
```

```
}  
  
console.log(price);  
  
delete myObject.price; //Usuwamy właściwość cena  
  
console.log(price); //wypisze błąd
```

Ćwiczenie 1

Utwórz skrypt. Sprawdź jego działanie. Pamiętaj o prawidłowym wywołaniu skryptu javascript.

```
<script>  
var szescian = {  
  krawedz: 1,  
  objetosc : function() {  
    return this.krawedz * this.krawedz * this.krawedz;  
  }  
}  
  
szescian.krawedz = 20;  
alert(szescian.objetosc());  
</script>
```

Ćwiczenie 2

Utwórz skrypt. Sprawdź jego działanie. Pamiętaj o prawidłowym wywołaniu skryptu javascript.

```
<script>  
function Lokomotywa(rok, typ) {  
  this.rok = rok;  
  this.typ = typ;  
}  
  
var ciuchcia1 = new Lokomotywa(1999, 'nowoczesna');  
var ciuchcia2 = new Lokomotywa(1920, 'klasyczna');
```

```
alert(ciuchcia1.typ + ', ' + ciuchcia1.rok);  
alert(ciuchcia2.typ + ', ' + ciuchcia2.rok);  
</script>
```

Zadanie

Utwórz skrypt, w którym stworzony zostanie obiekt auto o trzech cechach: wiek marka oraz kolor. Zadeklaruj dwa różne auta. Wyświetl dane aut w okienkach alert.