

Aufgaben

Übung 1:

Prototype die Methode `addEventListener()` für das Objekt `NodeList`.
(Beachte, dass es sich bei einer `NodeList` um ein arrayartiges Gebilde handelt!)

Übung 2:

Prototype für das `Node`-Objekt eine Methode `html()`, welche bei Übergabe eines Argumentes einen DOM-String schreibt und ohne Argumente den Content eines Elementes liest. Also kurz gesagt, die die Eigenschaft `innerHTML` ersetzt.

Übung 3

Erstelle eine Klasse `Book` mit den Feldern `title`, `author`, `price`, `stock` und den Methoden `shortPrint()` (gibt eine kurze Beschreibung zurück) und `sell(qty)` (reduziert den Bestand, keine negativen Werte zulassen).

Baue Getter/Setter für `price` (nur > 0 erlaubt) und `stock` (nur ≥ 0).

Leite eine Klasse `LimitedBook` von `Book` ab, mit zusätzlichem Feld `limit`. Überschreibe `sell(qty)`, sodass der Bestand nie unter `limit` fällt.

Ergänze eine statische Methode `createSample()` in `Book`, die ein Beispiel-Objekt zurückgibt.

Erzeuge mindestens zwei Instanzen und gib die Ergebnisse der Methoden in der Konsole aus.

Arbeite mit ES6 Modulen