

## Desarrollo Web en Entorno Cliente

### EJERCICIOS PRÁCTICOS TEMA 4

1. Crea un tipo de objeto que sirva para representar ordenadores.
  - Sus propiedades son:
    - a. Marca
    - b. Modelo
    - c. Memoria RAM
    - d. Capacidad del disco duro
    - e. Pulgadas de pantalla
  - Tendrá además un método toString, que mostrará en formato de texto los detalles del ordenador.
  - Al crear un ordenador se pueden indicar todos los valores, pero por defecto se toman como valores 17 pulgadas, 512 GB de disco duro, y 4 GB de RAM.
  - Crear otro tipo de objeto que represente ordenadores portátiles, los cuales heredan todo lo de los ordenadores, pero añaden una propiedad llamada autonomía, que es número que expresa las horas de autonomía de su batería. Por defecto si no se indica otro valor, la autonomía será de 4 horas, las pulgadas de la pantalla serán 12 y el disco duro 256 GB. Además también tendrá un método toString, que mostrará la información de los ordenadores portátiles.