

En la presente práctica nos vamos a crear un objeto usando una función constructora, que contenga 3 propiedades y 2 métodos. Después, crearemos 2 objetos instancia de esa función constructora.

Crea una web y un script empleando Visual Studio Code, que recorra todos las propiedades y los métodos de cada objeto creado, cuando pulsemos un botón. Deberás crear para ello dos botones, uno para cada objeto, para dar mostrar por pantalla los objetos con sus respectivas propiedades y métodos, cuando se pulsa cada botón. En la salida por pantalla se deberá mostrar de qué objeto se están mostrando las propiedades (objeto 1, objeto 2) ayudándote del operador ***THIS del objeto button***. Igualmente, vamos a comprobar que efectivamente, usando objeto.constructor.name, podemos acceder al tipo primitivo de un objeto de los creados. Muestra por consola esta característica.