

Clases JavaScript.

Crea la siguiente estructura de clases.

Las propiedades sólo serán accesibles desde dentro de la clase.

Clase Animal:

Propiedades.

- Peso: Numérico.
- Color: Texto.

Métodos.

- toString(): Devuelve una cadena con toda la información del animal "Peso: peso, Color: color".
- Método constructor.

Clase vacunas.

Propiedades

- Fecha_administración: Texto.
- Nombre: Texto.
- Num_dosis: Numérico. (Almacenará el número de dosis correspondiente)

Clase Perro.

Propiedades.

- Raza: Posibles valores, caniche, labrador, pastor alemán, otros.
- Nombre: Texto.
- Vacunas: Array de vacunas.
- Identificador: Numérico

Métodos.

- Hablar(): Mostrará por pantalla "Guau".
- Vacunar(): Se le añadirá una vacuna.
- MostrarVacunas(): Listará las vacunas que tiene.
- BuscarVacuna(): Permitirá buscar una vacuna y en su caso mostrarla.

Clase Gato.

Propiedades.

- Raza: Texto.
- Nombre: Texto.
- Identificador: Numérico.

Métodos.

- Hablar(): Mostrará por pantalla "Miau".

Crea una página html que nos permita crear 2 animales dos perros y dos gatos, a cada perro se le administrarán 2 vacunas. La página mostrará los siguientes rótulos:

"EJEMPLO DE CLASES Y HERENCIA"

"ANIMALES – PERROS – GATOS – "

Debajo de los rótulos habrá 2 botones en HTML, uno para cargar los datos que se solicitarán por pantalla y otro que los mostrará en una tabla.

Cada vez que se pulse en el botón de cargar datos se comenzará de nuevo el proceso, los datos anteriores desaparecerán; posteriormente, al pulsar de nuevo el botón de mostrar, se mostrarán los datos de los nuevos animales. Los rótulos de la parte superior deberán estar siempre visibles.