

Ejercicio Objetos 2.

Ejercicio 1.

- Crea la clase Amigos usando la función constructora.
- El objeto tendrá los siguientes atributos o propiedades: *nombre*, *apellidos*, *dirección* y *teléfono*.
- El objeto no tendrá métodos.
- Crea 3 amigos (instancias) distintas a partir de la clase Amigos.
- Mostrar por pantalla los datos de todas las instancias en un mensaje que incluya todas las propiedades.
- Variar el ejercicio para crear versiones con o sin parámetros en el constructor y también, con y sin métodos internos que muestren los datos de cada objeto por pantalla.

Ejercicio 2.

- Crea una clase u objeto prototípico llamado *Viajes*.
- El objeto prototípico tendrá las propiedades: *origen*, *destino*, *precio* y *transporte* y el método *datosViaje()*.
- El método mostrará por pantalla con 3 instrucciones:
 - Los datos del origen y el destino.
 - El precio del viaje.
 - El modo de transporte para realizar el viaje.
- Crear 2 instancias *viajes* del objeto prototípico *Viajes*.
- Con ambas instancias llamar al método *datosViaje()*, para consultar sus datos.

Ejercicio 3.

- Crea la clase denominada *Coches* usando la función constructora.
- Sus propiedades serán:
 - *marca*, *modelo*, *cilindrada*, *color* y *precio*.
- Incluye los siguientes métodos:
 - El método *arrancar()*, que sólo mostrará el mensaje "Contacto y arranque".
 - El método *acelerar()*, que incluirá un parámetro para la velocidad y mostrará el mensaje "Aumentando velocidad hasta" + velocidad.
 - El método *cambiarMarcha()*, que incluirá un parámetro para la marcha y mostrará el mensaje "Se ha introducido la " + marcha + "marcha".
- Crear 3 coches de la clase *Coche*.
- Mostrar por pantalla la marca, el modelo y el precio de los 3 coches.
- Llamar a los 3 métodos (utilizar uno distinto en cada coche).