

## Clases 6 PHP.

### Archivos y Carpetas.

- Crea la carpeta *Clases 6* para incluir en ella todos los archivos y carpetas del ejercicio, que serán los siguientes:
  - Archivo *Objetos6.php*, para guardar en él todos los objetos o instancias a crear en el ejercicio. En este archivo se incluirán las llamadas a los archivos que contienen las definiciones de las clases.
  - Subcarpeta *clases* con los archivos:
    - *Clases6.php* con la definición de las clases *Empleados1* y *Empleados2*.
  - Subcarpeta *css*:
    - Con el archivo *estilos.css*, que definirá los estilos que quieras aplicar a *Objetos6.php*, archivo con el que se enlazará.
- Incluye, en la parte superior de la página, el título centrado: *Ejercicio Clases 6*.

### Ejercicio 1.

- Crea la clase *Empleados1* con las siguientes propiedades privadas:  
*Id, Nombre, Apellidos, Puesto, Sueldo y Antigüedad*.
- Para inicializar los objetos al crearse, incluye un método constructor.
- El constructor debe permitir que, si no se incluye el identificador del empleado al crear un objeto, se le asigne uno aleatoriamente.
- El identificador del empleado (Id) será numérico y estará comprendido entre los valores 1 y 1000.
- Si son necesarios, usa métodos get y set.
- Incluye el método *Datos()* para visualizar todas las características de un empleado por pantalla usando un bucle.
- Crea 2 empleados concretos (objetos o instancias) de la siguiente manera:
  - Uno de ellos, con todos los datos necesarios en su constructor.
  - El otro, con todos los datos menos su código identificador (Id).
- Muestra los datos de cada empleado.

## Ejercicio 2.

- Crea la clase *Empleados2* con el mismo contenido y características que la clase *Empleados1* y crea, a partir de ella, 2 nuevos empleados.
- En este caso, el constructor debe permitir que, si no se incluye el identificador del empleado en su creación, se le asigne uno aleatoriamente, pero en esta variante utiliza para ello la función *func\_get\_args()*.