**Desarrollo Web Entorno Cliente**

**UT04-Tarea 4.1**

En esta tarea vamos a trabajar el resultado de aprendizaje **RA 4. Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.**

**1.- Enunciado.**

1.- Realiza un programa de animales utilizando sólo funciones constructoras y prototipos. **(5 puntos)**

* 1. Crea una “superclase” animal que tenga como atributo su nombre y tenga una función llamada hacerRuido() que imprima por consola “Soy (nombre) y soy un animal y hago…”.. **(1 pto)**
  2. Luego crea dos clases de animales a tu elección que “hereden” de la “superclase” anterior y tengan un atributo específico cada una y un metodo hacerRuido() que imprima “Soy (nombre) y soy un animal y hago… y tengo (atributo) y hago guaauuu” (por ejemplo, si has definido un perro). **(2 pto)**
  3. Haz ejemplos de usos de las “clases” anteriores**. (1 pto)**
  4. ¿Dónde ves más adecuado definir los métodos en las funciones constructoras o en los prototipos? Justifica tu respuesta. **(1 pto)**

2.- Haz el ejercicio anterior, pero usando sólo clases ES6 con las siguientes modificaciones. **(5 puntos)**

* + El nombre de la clase animal debe establecerse con setter y getter.
  + En el setter del nombre del animal se deberá comprobar que si se introduce un número lanza una excepción.
  + Haz ejemplos de uso de las clases anteriores.

# 2.- Criterios de corrección y puntuación.

Los puntos se asignan de la siguiente forma:

|  |  |
| --- | --- |
| **Criterio de Evaluación** | **Puntuación** |
| e. Se han reconocido las características de orientación a objetos del lenguaje. | 10 |
| f. Se ha creado código para definir la estructura de objetos. | 10 |
| g. Se han creado métodos y propiedades. | 10 |
| h. Se ha creado código que haga uso de objetos definidos por el usuario. | 10 |

La nota total de la tarea será la media de las notas obtenidas en todos los CE

# 3.- Consejos y recomendaciones.

En la documentación del módulo dispones de ejemplos que te pueden servir de ayuda, aunque también puedes buscar en Internet. En los contenidos de la unidad 4 encontrarás todo lo necesario para realizar la tarea.

# 4.- Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea crearás una carpeta comprimida llamada **Tarea 4.1-Tu Nombre** que contenga los siguientes ficheros:

* Ejercicio 1.1
* Ejercicio 1.2
* Ejercicio 1.3