

TAREA 3.5 – JS Orientado a Objetos

Aclaración: En toda clase/método debe controlarse internamente, en el caso de recibir valores de entrada, que esos valores son correctos dentro del contexto de la clase. Por tanto establecer los controles de entrada que sean oportunos. Por otro lado es importante estructurar debidamente cada ejercicio en número de clases y métodos que requiera.

1. Crea una clase triángulo que permita la creación de objetos de este tipo en base a la introducción de sus 3 lados. A mayores de los métodos get y set, crea un método público que muestre los valores de sus lados, y otro que permita saber qué tipo de triángulo se ha creado (Equilátero, Isósceles o Escaleno).
2. Crea una clase Entrada/Salida que mediante un método estático permita la lectura por pantalla de un número entero.
3. Nuestro coche dispone de varios cargadores de CDs de música. Suponemos que los CD se van escuchado por orden de llegada al cargador. Para cada CD guardamos el autor, el título y una lista de canciones con las canciones que contiene. Para cada canción guardamos su título y su duración en segundos. Se pide implementar la estructura de clases para el contexto anterior, junto con un método que dado un cargador de CD, nos devuelva su duración total en segundos.
4. La baraja española es un mazo o conjunto de cuarenta y ocho o cuarenta naipes o cartas de la baraja. Cada carta se identifica por un número de 1 al 12 y un 'Palo' (Copas, Espadas, Oros y Bastos). La actividad consiste en crear mediante programación Orientada a Objetos una baraja española, de forma que presente por pantalla todas las cartas de dicha baraja, junto con un método que permita realizar un 'barajado' o reparto de la misma de forma aleatoria.