



TAI: La objetización de las personas

Javier Ribal del Río

2025-12-20

Table of contents

1	Objetivo de la tarea	1
2	Entregar	1
3	Realización de la tarea	1
3.1	Implementación de clases	2
3.1.1	Clase Person	2
3.1.2	Clase Member (clase hija de Person)	2
3.1.3	Clase Engineer (clase hija de Member)	3
3.1.4	Clase Team	3
3.2	Zona de uso	3
4	Apéndice: comprobaciones y errores en JavaScript (NECESARIO PARA LA TAREA)	4
4.1	Uso de Error	4
4.2	Uso de instanceof	4
4.3	Uso de typeof	4

1 Objetivo de la tarea

El objetivo de esta tarea es aplicar los conocimientos básicos de programación orientada a objetos en JavaScript, haciendo uso de las clases definidas en ES6. En particular, se evaluará el uso de:

- herencia entre clases
- encapsulación mediante propiedades privadas
- getters y setters usando las palabras clave **get** y **set**
- métodos estáticos
- validación de datos

Para ello se definirá una jerarquía de clases que represente un equipo de Hyperloop.

2 Entregar

Se debe entregar un único archivo de JavaScript (**.js**) que contenga la solución completa a la tarea.

3 Realización de la tarea

El archivo JavaScript debe estar claramente dividido en dos partes:

- la **implementación de clases**, donde se definirán todas las clases necesarias



- la **zona de uso**, donde se utilizarán las clases previamente definidas

3.1 Implementación de clases

Todas las clases deberán definirse utilizando la sintaxis de **clases ES6**, haciendo uso correcto de:

- **class**
- **extends**
- **super**
- propiedades privadas (usando **#**)
- getters y setters (**get** y **set**)
- métodos estáticos

3.1.1 Clase Person

Debe contener:

- propiedad privada **name**
- propiedad privada **dni**
- Se puede obtener tanto el nombre como el DNI, pero **solo se puede modificar el nombre**
- El constructor recibirá:
 - un nombre
 - un **NÚMERO** de DNI
- El constructor deberá calcular automáticamente la letra del DNI siguiendo el algoritmo oficial:
<https://www.interior.gob.es/opencms/es/servicios-al-ciudadano/tramites-y-gestiones/dni/calculo-del-digito-de-control-del-nif-nie/>
- Métodos y accesos:
 - getter **name**
 - setter **name**
 - getter **dni**
 - método **getInfo()** que devuelva un string con el nombre y el DNI completo
- Si los datos introducidos no son válidos, se lanzará un **Error**

3.1.2 Clase Member (clase hija de Person)

Representa a un miembro del equipo de Hyperloop.

Debe contener:

- propiedad privada **department**
- propiedad privada **yearsExperience**

3.1.2.1 Departamentos válidos

Los únicos departamentos permitidos son:

- "Managment"
- "Operaciones"
- "Avionics"
- "Electromagnetics"
- "Mechanics"

No se permitirá ningún otro valor.

3.1.2.2 Requisitos adicionales

- La propiedad **department**:
 - se accederá mediante:
 - * getter **department**



* setter `department`

- El setter validará que el departamento sea válido
- `yearsExperience` debe ser un número mayor o igual que 0

3.1.2.3 Método estático obligatorio

La clase `Member` debe incluir el siguiente método estático:

- `isValidDepartment(department)`
 - devuelve `true` si el departamento es válido
 - devuelve `false` en caso contrario
 - deberá utilizarse tanto en el constructor como en el setter de `department`

3.1.2.4 Métodos públicos

- getter `yearsExperience`
- método `getInfo()`:
 - sobrescribe el método de `Person`
 - incluye el departamento y los años de experiencia

3.1.3 Clase `Engineer` (clase hija de `Member`)

Representa a un ingeniero del equipo.

Debe contener:

- propiedad privada `specialty`
- La especialidad será un string no vacío

3.1.3.1 Accesos y métodos

- getter `specialty`
- método `getInfo()`:
 - sobrescribe el método anterior
 - incluye la especialidad del ingeniero

3.1.4 Clase `Team`

Representa el equipo completo de Hyperloop.

Debe contener:

- propiedad privada `members`, que será un array de objetos `Member`

3.1.4.1 Métodos públicos

- `addMember(member)`
 - solo permite añadir objetos que sean instancia de `Member`
- `removeMemberByDni(dni)`
- `listMembers()`
 - muestra por consola la información de todos los miembros del equipo
- `countMembersByDepartment(department)`
 - devuelve cuántos miembros pertenecen a un determinado departamento

3.2 Zona de uso

En la zona de uso del archivo JavaScript se debe:

- Crear al menos:



- 2 objetos **Engineer** de departamentos distintos
 - 1 objeto **Member** que no sea ingeniero
- Crear un objeto **Team**
- Añadir los miembros al equipo
- Utilizar explícitamente:
 - getters
 - setters
 - el método estático de validación
- Mostrar por consola:
 - el listado completo del equipo
 - el número de miembros por departamento
- Probar al menos un caso incorrecto:
 - por ejemplo, asignar un departamento no válido
 - o intentar añadir un objeto que no sea **Member**
- Demostrar que el error se gestiona correctamente

4 Apéndice: comprobaciones y errores en JavaScript (NECESARIO PARA LA TAREA)

En el desarrollo de la tarea pueden aparecer algunas comprobaciones y mecanismos de control de errores que **es necesario saber implementar por cuenta propia**. Su inclusión tiene como objetivo facilitar la robustez del código, y **forman parte de los contenidos evaluables de la tarea**.

4.1 Uso de Error

Cuando se detecta una situación incorrecta (por ejemplo, un valor no válido o un uso indebido de una clase), se puede lanzar un error utilizando:

```
throw new Error("Mensaje de error");
```

Esto indica claramente que algo no es correcto y detiene la ejecución normal del programa.

4.2 Uso de instanceof

El operador `instanceof` se utiliza para comprobar si un objeto ha sido creado a partir de una clase concreta.

```
objeto instanceof Clase
```

Devuelve `true` si el objeto pertenece a esa clase y `false` en caso contrario.

4.3 Uso de typeof

El operador `typeof` permite comprobar el tipo de datos simples como strings o números.

```
typeof variable
```

Ejemplos:

```
typeof "texto" // "string"
typeof 10      // "number"
```

Se utiliza para validar los datos recibidos por constructores o setters. Para comprobar clases u objetos personalizados debe usarse `instanceof`, no `typeof`.