

Bootcamp Full-Stack JavaScript – Taller OOP – Sesión 01192021

App01-poo.js: Codifique una clase Persona, cuyos atributos serán: nombre, edad, documento. Esta clase me debe permitir las acciones de mostrar los datos de la persona. También implemente la funcionalidad esMayorDeEdad, que me va a entregar un valor lógico si dicha persona es mayor de edad.

App02-poo.js: My New Bank, quiere implementar el paradigma de programación orientado a objetos en sus nuevas cuentas, para lo siguiente implemente una clase llamada Cuenta, que contenga los atributos, titular (string que representa una persona), y cantidad (esta puede tener decimales), el titular será obligatorio, sin este no se puede crear la cuenta, y la cantidad es opcional, si no se especifica por defecto se asume como 0.0. Por cada cuenta se debe poder: mostrar los datos de la cuenta, ingresar cantidad, si se ingresa un valor negativo no se debe hacer nada, en caso contrario se debe afectar la cantidad, y retirar, si se trata de retirar un valor mayor al existente se le debe notificar al usuario que el valor excede la cantidad disponible.

App03-poo.js: "KillingVideo" desea gestionar de manera efectiva el préstamo de los videojuegos de su tienda, para lo cual desea implementar una solución tecnológica basada en el paradigma orientado a objetos. Para lo cual se debe crear una clase llamada Videojuego con las siguientes características:

Atributos: titulo, horas-de-juego, genero, compañía y estado.

Los estados para cada videojuego son:

D: Disponible

P: Prestado

La solución me debe permitir: Mostrar la información de un videojuego. Prestar un videojuego, si el videojuego tiene estado prestado, debe informar al usuario.

App04-poo.js: Implemente la clase Libro que va a contener Titulo, Autor, ISBN (no mayor a 12 caracteres), número de páginas. Por cada libro debo poder visualizar la información del mismo, así mismo desarrolle una funcionalidad adicional que me permita saber cuál de los libros tiene el mayor número de páginas.

App05-poo.js: Desarrolle una clase llamada Estudiante, cuyos atributos son: nombre, edad, sexo (Masculino, Femenino) y su calificación (entre 0 y 10) en la materia de Filosofía.

Por cada estudiante se debe poder mostrar la información de cada uno de ellos, así mismo se desea implementar la funcionalidad de obtener la información del estudiante con la mayor nota del grupo. Adicionalmente implemente la funcionalidad reporte, donde se muestre el nombre, edad y nota de cada estudiante, ordenado de forma ascendente.

App06-poo.js: Implemente una clase Vehículo, que tiene atributos, marca, modelo, y color. Esta clase debe permitir las funcionalidades: Encender, Apagar, Acelerar, Frenar. Si el vehículo esta encendido, este no se puede encender de nuevo, si el vehículo esta apagado no se puede apagar de nuevo, la aceleración comienza en "5km/h", y cada vez que se acelere, se incrementa en una unidad su aceleración.

Happy coding... 😊