EDUCACIÓN IT

Bootcamp de Full Stack

Bienvenidos a la clase N°33

- Funciones constructoras
- POO
  - Clase
- Pilares de la POO
- Proyecto Integrador F1 (i6)

IT

EDUCACIÓN IT

JavaScript

Funciones Constructoras

Una **Función Constructora** es una función especial utilizada para crear y estructurar nuevos objetos en JavaScript. Actúan como una plantilla para generar múltiples instancias con propiedades y comportamientos similares.

Estas funciones se definen con iniciales en mayúscula por convención, y se invocan con la palabra clave new, lo cual crea un **nuevo objeto**, vincula al operador this a él, y devuelve implícitamente ese objeto.

```
function Student(name, age) {
    this.name = name;
    this.age = age;

    this.greet = function () {
        console.log(`Hola, soy ${this.name} y tengo ${this.age} años.`);
    };
};

const student1 = new Student('Juan', 22);
student1.greet();
```

EDUCACIÓN IT

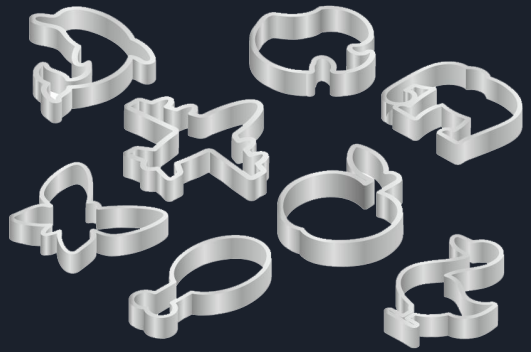
Fundamentos

POO

POO (Programaciòn Orientada a Objetos) es un paradigma de programación basado en el uso de objetos, que representan entidades del mundo real. Cada objeto combina **datos** (propiedades) y comportamientos (métodos). Este enfoque promueve la reutilización, modularidad y mantenibilidad del código.

¿Que es una **clase**?

Es una plantilla o molde que define cómo se crean los objetos. Describe las propiedades (datos) y métodos (comportamientos) que tendrán las instancias creadas a partir de ella.



EDUCACIÓN IT

Fundamentos

POO

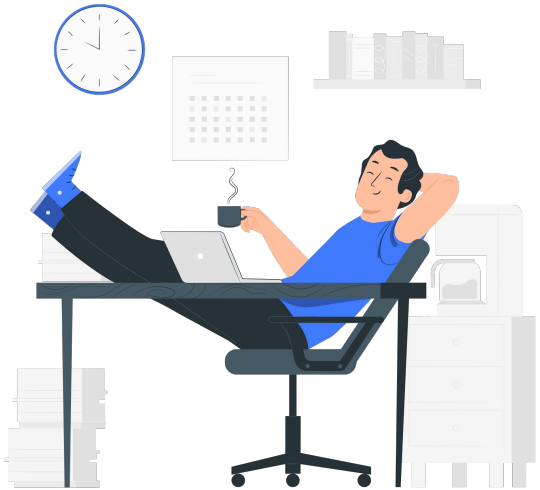
Pilares de POO:

- **Abstracción**: Consiste en ocultar los detalles internos de implementación y mostrar solo lo esencial. Permite trabajar con objetos a un nivel más conceptual, enfocándose en "qué hace" en lugar de "cómo lo hace".
- **Encapsulamiento**: Es el mecanismo que restringe el acceso directo a los datos internos de un objeto. Se logra agrupando los datos (atributos) y el comportamiento (métodos) en una misma unidad, y controlando el acceso a través de métodos públicos (getters/setters).
- **Herencia**: se trata de que una clase (hija) obtenga las propiedades y métodos de otra clase (padre). Facilita la reutilización de código y la creación de jerarquías.
- **Polimorfismo**: Permite que distintas clases respondan de forma diferente al mismo mensaje o método. Es clave para diseñar sistemas extensibles, donde se puede interactuar con objetos sin conocer su tipo exacto.

EDUCACIÓN IT

BREAK

Descansemos 10 minutos



EDUCACIÓN IT

Proyecto Integrador F1

Iteración N°6

Para llevar a cabo el proyecto integrador F1, accede al documento de la consigna a través del siguiente enlace:

https://docs.google.com/document/d/181methzV3GUL-YCBNp-qE94qE8-eEiA9Q169gyzUvSs/edit?usp=sharing

EDUCACIÓN IT

CIERRE DE CLASE

Continuaremos en la próxima clase