

Formación del certificado profesional <b>UC0491_3 Desarrollar elementos software en el entorno cliente</b> Código: UF1842	<b>Taller</b> Uso de clases  Profesor: Xurxo González Tenreiro
---	---

# Clase Mascota

Crea una nueva clase principal llamada Mascota.

## ***Campos***

El tipo es sólo de carácter informativo puesto que en JavaScript no podemos establecer tipos.

- id de tipo Integer // número correlativo de cada objeto (mascota) instanciado
- tipo de tipo String //p.e: pez, perro, gato
- name de tipo String// el nombre de cada perro creado
- microchip de tipo String
- gender de tipo char //género al que pertenece al animal 'f' femenino, 'm' masculino. Por defecto 'f'
- age de tipo Integer// edad de la mascota

**id tiene que ser un campo privado**

## ***Constructor new***

Crearemos un constructor que nos permita introducir campos por defecto:

1. Método constructor vacío donde:
  1. Se introducirá un valor inicial de los campos de la clase:
    1. type="Cánido";
    2. name="Desconocido";
    3. microchip="";
    4. edad=0;

Formación del certificado profesional <b>UC0491_3 Desarrollar elementos software en el entorno cliente</b> Código: UF1842	<b>Taller</b> Uso de clases  Profesor: Xurxo González Tenreiro
---	---

## *Métodos*

### ***getData()***

Método para devolver de una manera rápida todos los datos de un ejemplar

## **Avanzado prototype**

### **Método setName()**

Nos permite introducir el nombre de un animal

### **Método setAge()**

Nos permite introducir la edad de un animal.

## **Formulario**

Crear un formulario que nos permita cargar de forma dinámica la clase Mascota.